

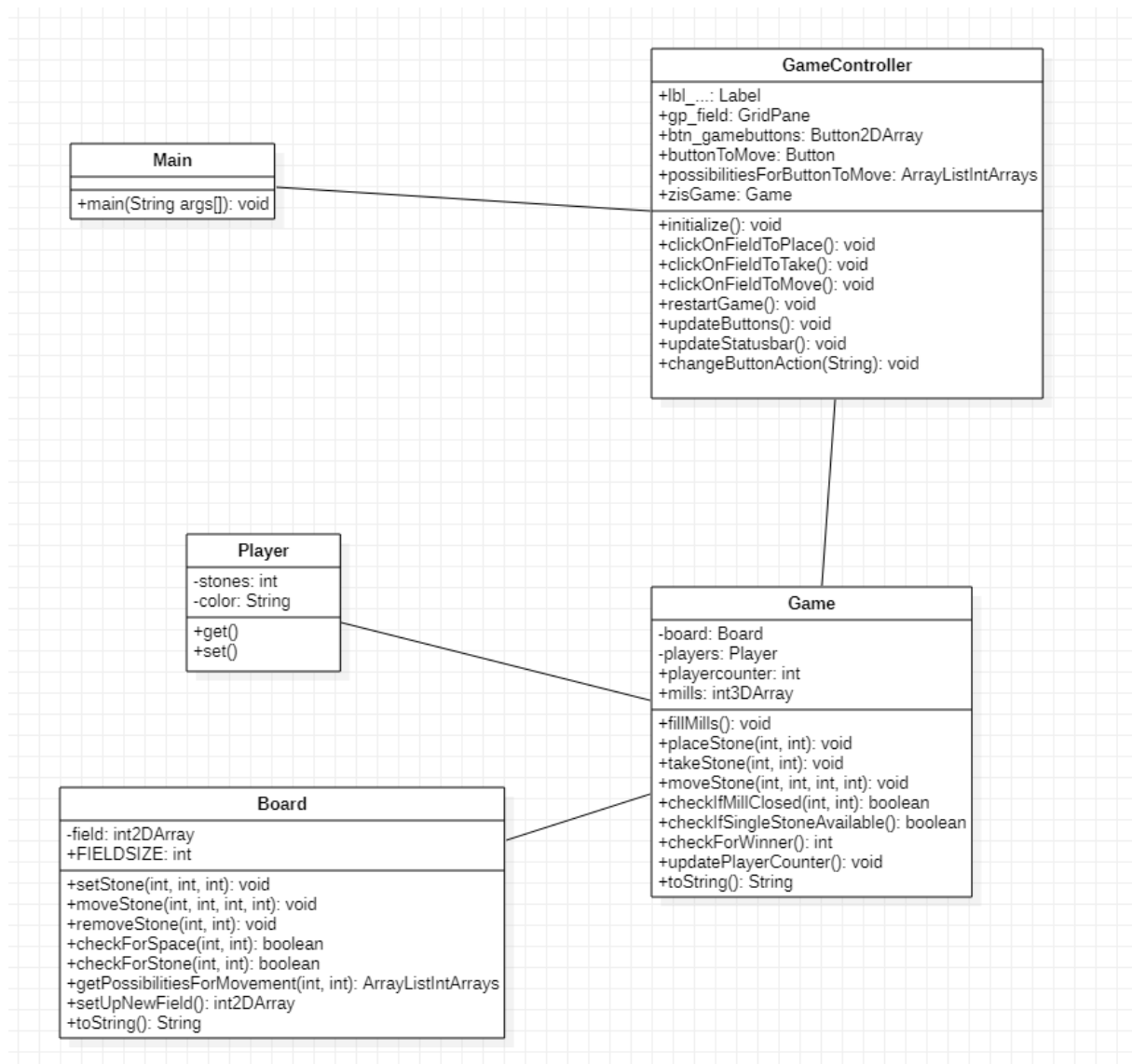
## Projekt – Mühle van Saidov

Regeln hergenommen von:

<https://www.chesspoint.ch/muehle-spielen>

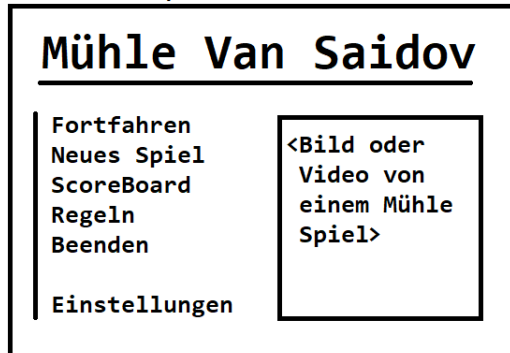
<https://docplayer.org/25635393-Projekt-muehle-gesellschaftsspiel.html>

### UML Klassendiagramm

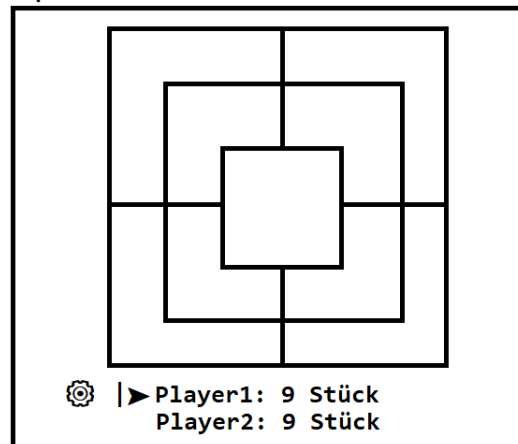


## MockUps

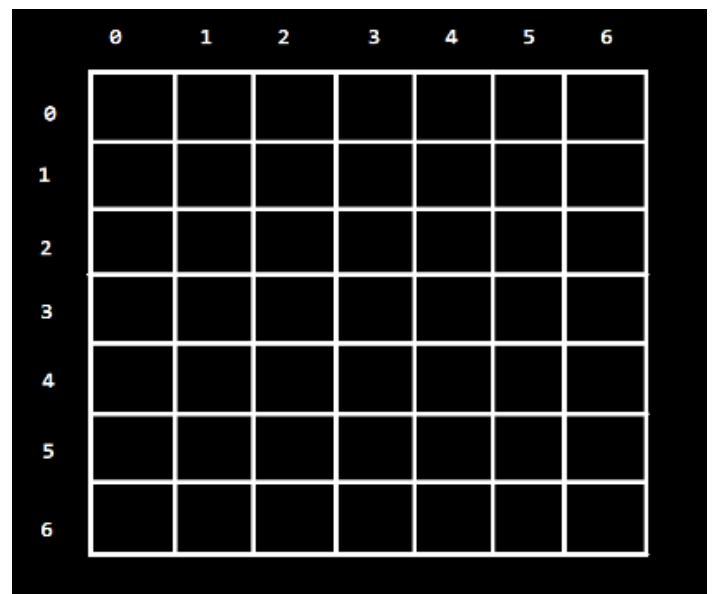
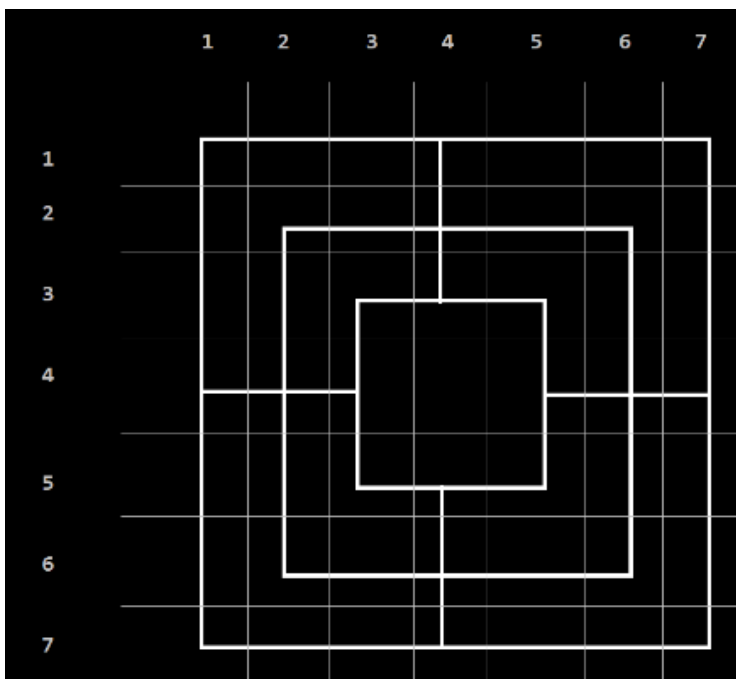
Startseite / Pauseseite



Spielseite



## Aufbau



## Überlegte Codes

Nicht Spiel Feld: 7  
 Leeres Feld: 0  
 Stein Player 1: 1  
 Stein Player 2: 2

Skizzen auf Papier. Zum orientieren und planen.

Mühle nach Saidov

setzen ✓  
bewegen ✓  
Mühle schließen ✓  
Element löschen ✓  
↳ ~~aus~~ nicht von Mühle ✓

	0	1	2	3	4	5	6
0	1	7	7		7	7	
1			7		7	7	7
2	7	7				7	7
3	2			7			
4	7	7				7	7
5	7		7		7		7
6		7	7		7	7	

16 Mühlen geordnet

show, moveable (0|0) {  
Schleife, in alle 4  
Richtungen, bis  
eine "0" gefunden  
wird.

Return:  
ArrayList mit möglich

Bsp Scan:  
Schleife nach unten {  
#7 {  
== 0 {  
pass; möglichkeit += { x=j; y=i }  
break;  
}  
≠ 0 {  
pass nicht;  
break;  
}  
}

SCANS

→ (x+i | y)  
↓ (x | y+i)  
← (x-i | y)  
↑ (x | y-i)

Pseudocode

Gewinner  
 => Gegner hat keine beweglichen Steine  
 => Gegner hat nur 2 Steine übrig

Start/ Setzen - PlayerOne beginnt

=> bei jedem Klick zu berücksichtigen

- Platz frei?
- Genug Steine?
- Mühle geschlossen?

=> wenn Mühle <sup>(zugemacht)</sup> geschlossen -> nehmen

Wechselnd/ Nehmen - derjenige, der geschlossen hat nimmt

=> bei jedem Nehmen zu berücksichtigen

- Nicht eigenes Element
- Nicht aus geschlossener Mühle
- Nur 2 Steine übrig?

=> Danach wieder zu Setzen oder Bewegen zurücksetzen

Bewegen/ Bewegen - PlayerOne beginnt

=> bei jedem Bewegen zu berücksichtigen

- Freier Platz
- Mühle geschlossen?

=> wenn Mühle geschlossen -> nehmen

- Bewegbar?

**Move:**

clickOnFieldToShowMoveableFields()

cacheButton = ~~Btn~~ clickedBtn

→ wenn clickedBtn  $\neq 0$

→ Possibilities anzeigen

clickedBtn = 0

→ Kontrolle ob in possibilities

~~clickedBtn~~ → wenn ja, moveStone()

counterForClicks → if == 1, anzeigen und speichern

Klick auf Stein zeigt setzbare Felder an

Klick auf cacheButton.possibleMoves bewegt Stein auf die Stelle