

Aufgabe

Es soll ein einfaches Spiel implementiert werden, das den folgenden Regeln folgt:

Jeder Spieler erhält fünf zufällige Karten, die er verdeckt vor sich auslegt. Jede Karte hat dabei eine andere von sechs Farben. Der Würfel zeigt keine Zahlen, sondern jeweils eine der sechs Farben. Es wird reihum gewürfelt. Würfelt ein Spieler eine Farbe, zu der er eine Karte besitzt, die noch verdeckt ist, dann dreht er diese Karte um. Hat ein Spieler alle Karten umgedreht, hat er gewonnen. Am Spiel sollen die vier Spieler Alice, Bob, Carol und Mario teilnehmen.

Achten Sie generell auf minimale Schnittstellen und auf die Einhaltung des **Single-Responsibility-Prinzips**. (https://en.wikipedia.org/wiki/Single_responsibility_principle)

Gehen Sie in kleinen Schritten vor. Denken Sie zunächst an "Nouns and Verbs" und überlegen Sie sich, welche Klassen Sie implementieren möchten und welche öffentlichen Schnittstellen diese brauchen. Achten Sie auch auf das Naming und die Dateistrukturen.

Am Ende des Spiels soll eine Rangliste ausgegeben werden, mit der Information welcher Spieler nach wie vielen Runden gewonnen hat. Für die Verlierer soll angezeigt werden wie viele Karten noch verdeckt sind.

👑 Nach 4 Spielrunden	
1. Carol	
2. Alice	2
3. Bob	3
4. Mario	3

Style-Informationen

Schrift: Roboto 16px, Regular 400 (<https://fonts.google.com/specimen/Roboto>)

Krone-Icon: Font Awesome «crown» (<https://fontawesome.com/v5.15/icons/crown>)

Titel

Schriftgrösse: 20px

Hintergrund: #414141

Textfarbe: weiss

Liste

Hintergrund: #ff730d

Textfarbe: weiss

Linie: 1px #414141

Box

Breite: 300px

Radius: 10px

Schatten: schwarz 35%, offset-x: 0, offset-y: 5px, blur-radius: 15px

Mögliche Erweiterungen:

- Die am Spiel teilnehmenden Spieler sollen zu Beginn bestimmt werden können (maximal 10).
- Die Anzahl Karten welche jeder Spieler bekommt soll bestimmt werden können (minimal 2).