

Difficulty	
Description: Enumeration der Difficulties. Diese implizieren die Anzahl an Minen und Feldgröße.	
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Schwierigkeiten Easy, Normal, Hard angeben	Field, Model, Controller, View

Model	
Description: Die Model Klasse bietet High-Level Funktion auf dem Field.	
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Field je nach Difficulty erstellen	Field, Difficulty
Tile aufdecken	Field
Überprüfen ob Tile aufgedeckt ist	Field
Überprüfen ob Tile eine Mine enthält	Field
Anzahl der umliegenden Minen eines Tiles zurückgeben	Field
Spielzustand berechnen	GameState

Controller	
Description: Der Controller nimmt den User-Input, interpretiert diesen und leitet ihn an das Model weiter.	
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Leitet die Eingabe an das Model weiter	Main, Model
Liest die Eingabe in der Commandline ein	Main

GameState	
Description: Enumeration des Spielzustandes in dem sich das Model befindet	
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Spielzustand Running, Lost, Won angeben	Model, Main

Field	
Description: Führt Operationen auf dem 2D Tile array aus.	
Responsibilities:	
Name	Collaborator
2D Tile Array erstellen	Tile
Minen zufällig verteilen	Tile
Umliegende Minen pro Tile berechnen	
Befehle von Model ausführen	Model

Main	
Description: Die Main Klasse führt das Spiel aus.	
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Model erstellen	Model
Controller erstellen	Controller
Cli erstellen	Cli
Spiel starten	Cli, Model
Model aktualisieren	Controller, Model
Model anzeigen	Cli, Model
Game Loop ausführen	Cli, Model

Tile	
Description: Beinhaltet Zugriffsmethoden (Getter und Setter) und Initialisierung für Tile	
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Ändert die Eigenschaft, ob Tile aufgedeckt ist (Setter)	Field
Frägt ab, ob Tile aufgedeckt ist (Getter)	Field
Ändert die Eigenschaft, ob Tile eine Mine enthält (Setter)	Field
Frägt ab, ob Tile eine Mine enthält (Getter)	Field
Ändert die Anzahl der umliegenden Minen eines Tiles ab (Setter)	Field
Frägt die Anzahl der umliegenden Minen eines Tiles ab (Getter)	Field
Ändert die Eigenschaft, ob Tile mit einer Flagge markiert ist (Setter) [für spätere Iteration]	Field
Frägt ab, ob Tile mit einer Flagge markiert ist (Getter) [für spätere Iteration]	Field
Initialisierung eines Tiles (Anfangszustand)	

Cli	
Description: Das Cli gibt den Zustand des Spiels über die Konsole aus.	
Responsibilities:	
Name	Collaborator
Bei Spielbeginn Spielfeld zeichnen und Eingabe erklären	Model, Difficulty, Main
zeichnet wenn aufgerufen das Spielfeld	Model, Main
Frägt den Spieler nach der nächsten Eingabe	Main
gibt dem Spieler aus, dass er gewonnen hat	Main
gibt dem Spieler aus, dass er verloren hat	Main