**CRC Karten**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Workingname: | Board | |
| Possible Names: | Spielfeld, Board, Gameboard, Welt, Field, Battlefield, Ocean, Pacific, Oeschinesee, Blausee | |
| Effective Name: | Board | |
| Purpose: | Repräsentiert das Spielfeld für “Schiffe versenken”. Implementiert die Spiellogik und erlaubt es, Schiffe zu platzieren und Schüsse auf Felder abzugeben | |
| Responsibilites | | Collaborations |
| **Attribute** | |  |
| Grösse | | Player |
| Platzierte Schiffe | | Ship |
| Schüsse | | Shot |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
| **Zustände/ Verhalten** | |  |
| … erlaubt es Schiffe zu platzieren | |  |
| … erlaubt es Schüsse abzugeben und gibt Rückmeldung | |  |
| … überprüft bei allen Aktionen Regeln | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |

Legende:

* Working Name: Projekt interner Name der im Rahmen der Analyse und des Designs vom Team verwendet wird.
* Possible Names: Mögliche Namen für definitive Implementation
* Effecitve Name: Definitv gewählter Name der Klasse
* Purpose: Beschreibung des Verwendungszweckes
* Responsibilities: Verantwortlichkeiten, die die Klasse wahrnimmt (Attribute, Zustände, Verhalten)
* Collaborations: Kollaborationen, die die Klasse eingeht (Client, Server ...)