**CRC Karten**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Workingname: | Game | |
| Possible Names: | Spiel, Game | |
| Effective Name: | Game | |
| Purpose: | Repräsentiert das Spiel und koordiniert den Spielablauf. Kontrollert weiter, welche Spieler am Spiel beteiligt sind und welcher Spieler aktiv ist. | |
| Responsibilites | | Collaborations |
| **Attribute** | |  |
| ID | | Player (2) |
| Aktiver Spieler | | Connection |
| Spielstatus | | GUI |
| Lokaler Spieler (Player) | |  |
| Gegner (Player) | |  |
| Connection | |  |
|  | |  |
|  | |  |
| **Zustände/ Verhalten** | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |

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 ...)