**CRC Karten**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Workingname: | Player | |
| Possible Names: | Spieler, Player, Opponent | |
| Effective Name: | Player | |
| Purpose: | Repräsentation des Spielers und des Gegners. | |
| Responsibilites | | Collaborations |
| **Attribute** | | Spielfeld (Board) |
| Name | | Spiel (Game) |
| Status | |  |
| Board | |  |
| Game | |  |
|  | |  |
|  | |  |
| **Zustände/ Verhalten** | |  |
| … kann Bereitschaft signalisieren | |  |
| … kann | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |

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 ...)