Class AapjeOmino:

1. Het BORD is gepresenteerd door

* pair<int,int> bord[MaxDimensie][MaxDimensie];” - steennummer en een rotatie
* Hoogte >=1, Breedte <=10
* Kolommen en rijen worden genummerd vanaf 0.

1. Het SPEL is gepresenteerd door

* Het aantal stenen (nrStenen)
* Wie is er aan de beur (aanBeurt)
* Hoe veel stenen krijgen spelers aan het beging (NODIG?)

1. Elke SPELER is gerepresenteerd door

* Een vector met aantal stenen daarin (vector Speler1 <Steen>;)
* Hoe veel stenen? The size of the vector

1. POT is gerepresenteerd door

* Stack van steden (stack pot <Steen>)

Class STEEN:

1. 4 getallen (N,O,Z,W)
2. steennummer (NODIG?)

Class ZET:

1. Nummer van de steen – i
2. Rotatie van de steen – r:

* 0 – geen rotatie
* 1 – 90 graden
* 2 – 180 graden
* 3 – 270 graden

1. Rij, Kolom – vakje op het bord

AAN HET BEGIN:

* Elke speller krijgt hetzelfde aantal stenen.
* Stenen hebben een vaste volgorde.
* Steen 0 op het bord (ZONDER ROTATIE), STEEN 1 – FEMKE, STEEN 2 – LIEKE, dan alweer Femke en dan Lieke etc.
* De rest gaat naar de pot

Week 1: 02-03-2021 - 09-03-2021

TO DO:

1. Finish all class descriptions
2. Functions:

* LeesIn
* Eindstand
* Drukaf
* HaalSteenUitPot
* WisselSpeler

Week 1: 09-03-2021 - 16-03-2021

TO DO:

* DrukAf – efficienter
* BepaalMogelijkeZetten
* DoZet
* BepaalGoedeZetten