

Meeting 22.04.

Was machen wir?

Ideen für Vorgehen:

1. Jedem arbeit geben und er denkt nach wie er es implementiert.
2. Klassendiagramm zusammen bestimmen und daraus die Issues abzuleiten.
3. Zuerst gui machen -> darus anforderung
4. Mocktest

Classe Beschreibung:

Logic:

1. isWinner()
2. nextPlayer() - bestimmt der nächsten Spieler, spring über die Spiele die am Warten sind
3. gibt Anzahl Runden zu warten

GameBoard: - verwaltet felder

fieldOwner

1. getFieldOwner()
- 2.

Cofig:

1. konstante max spieler
2. rollDice

interface/abstract Field:

1. takeFee()

WorkField - - > Field:

1. work() :: int - Spieler wird für "turnsToWait" Runde inaktiv, bekommt aber "money" viel Geld zurück.
2. int turnsToWait - Anzahl züge die das Spieler warten muss, fall work geruffen wird.
3. int money - das Geld, dass das Feld zurück gibt?

ModuleField:

1. int credits - die ein Feld zurück
2. int money
3. enroll():int - Feld kaufen, gibt Credits zurück
4. upgrade() - erhöht den Gewinn,den das Feld zurück gibt.

Player:

- Feld der beschreibt pc oder Spieler
- int credits
- int money
- isBroke() - money = 0
- isWorking() - Spieler is am Arbeiten diese Runde

Start:

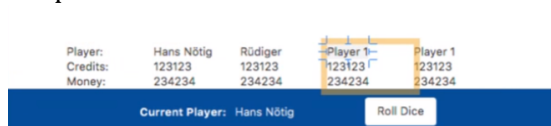
setPlayerNummer()

setPlayers

GUI Statistics: credits/CHF

"Fundbox" - box mit credits und geld vom spieler. Wo soll man sie anzeigen?

1. Bei jedem Zug nur für den Spieler
2. Es wird Statistic für alle spieler sichtbar
3. Knopf für "show statistics" -> mehr Aufwand



Player:	Hans Nötig	Rüdiger	Player 1	Player 1
Credits:	123123	123123	123123	123123
Money:	234234	234234	234234	234234

Current Player: Hans Nötig

Roll Dice

- 4.
5. Falls nur zwei Spieler, wird einfach eine Spalte ausgeblendet, es halt hässlich.
- 6.

GUI Interaction:

Interaction mit Modulen:

1. enroll
2. work
3. ask for help - stipendium beeintragen
4. upgrade()

Man würfelt, es wird ein Event-Field angezeigt.

Gui Felder?

1. # Feldern? Board ist 11x11
2. Welche Feldern gibt?

Spiel durchspielen

Klassenaufteilung:

1. Oli: Gui: COntoller, View
2. Nikita: GameFild, GameBoard
3. Erman: Logik, Player
4. Tobi: GameController