

## XQuery Methoden und Use Cases

### Konstruktor:

- **mancalaGame()** – Lege ein neues Kalah Mancala Spielfeld an und initialisiere die Houses jeweils mit 4 Seeds. Generiere für die Spielinstanz zufällig eine ID. Lege zufällig fest, welcher der Spieler als erster dran ist.

### Methoden:

- **moveSeeds(ID house)** – Reagiere auf dem “Click” vom Spieler auf einem House. Als Parameter gib an, an welchem House der Spieler gedrückt hat. Speichere die Anzahl von Seeds in diesem House und initialisiere das House mit 0 Seeds.  
Verteile diese Seeds (eins jeweils) gegen den Uhrzeiger in den folgenden Houses und Stores (NICHT ins Store vom Gegner).
- **checkSpecialCases(ID lastPit)** – Überprüfe wohin das letzte Seed beim Spielzug hingelegt wird (Parameter: das House/Store wo das letzte Seed reingelegt werden muss):
  - Falls leeres House vom Spieler der dran ist UND das gegenseitige House NICHT leer ist, dann nehme das letzte Seed und die Seeds vom gegenseitigen House und lege die ins Store vom Spieler der dran ist.
  - Falls das Store vom Spieler der dran ist, dann erhält der Spieler nochmals einen Spielzug.
- **checkIfGameOver()** – Falls einer der Spieler keine Seeds mehr in seinen Houses hat, dann ist das Spiel vorbei. Der andere Spieler fügt alle Seeds von seinen Houses in sein Store ein.

### Use Cases:

- Spieler drückt auf “NEW GAME”, es wird ein Spielfeld angelegt, wo alle Houses 4 Seeds haben und die Stores leer sind. Zufällig ist einer der Spieler als erster dran. Der Spieler kann auf seine Houses drücken. Indem er auf ein House drückt, werden die Seeds von diesem House genommen und gegen den Uhrzeiger auf folgende Häuser verteilt. Angenommen es tritt kein Sonderfall auf, ist der zweite Spieler jetzt dran.
- Der Spieler drückt auf seinem House und die Seeds werden verteilt. Zufällig landet das letzte Seed in sein Store. Es wird kurz eine Benachrichtigung angezeigt, dass der Spieler nochmal dran ist und er kann nochmal Seeds verteilen.
- Der Spieler drückt auf seinem House und die Seeds werden verteilt. Zufällig landet das letzte Seed in seinen eigenen House, das leer ist und ausserdem enthält das gegenseitige House Seeds. Die Seeds vom gegenseitigen House + das letzte Seed werden ins Store vom Spieler der dran ist reingelegt. Als nächstes ist der andere Spieler dran.
- Spieler 1 hat keine Seeds mehr in seinen Houses. Alle Seeds vom Spieler 2, die noch in seinen Houses sind werden ins Store vom Spieler 2 gelegt und es wird angezeigt, dass das Spiel vorbei ist. Ausserdem wird angezeigt, wer der Gewinner ist.