

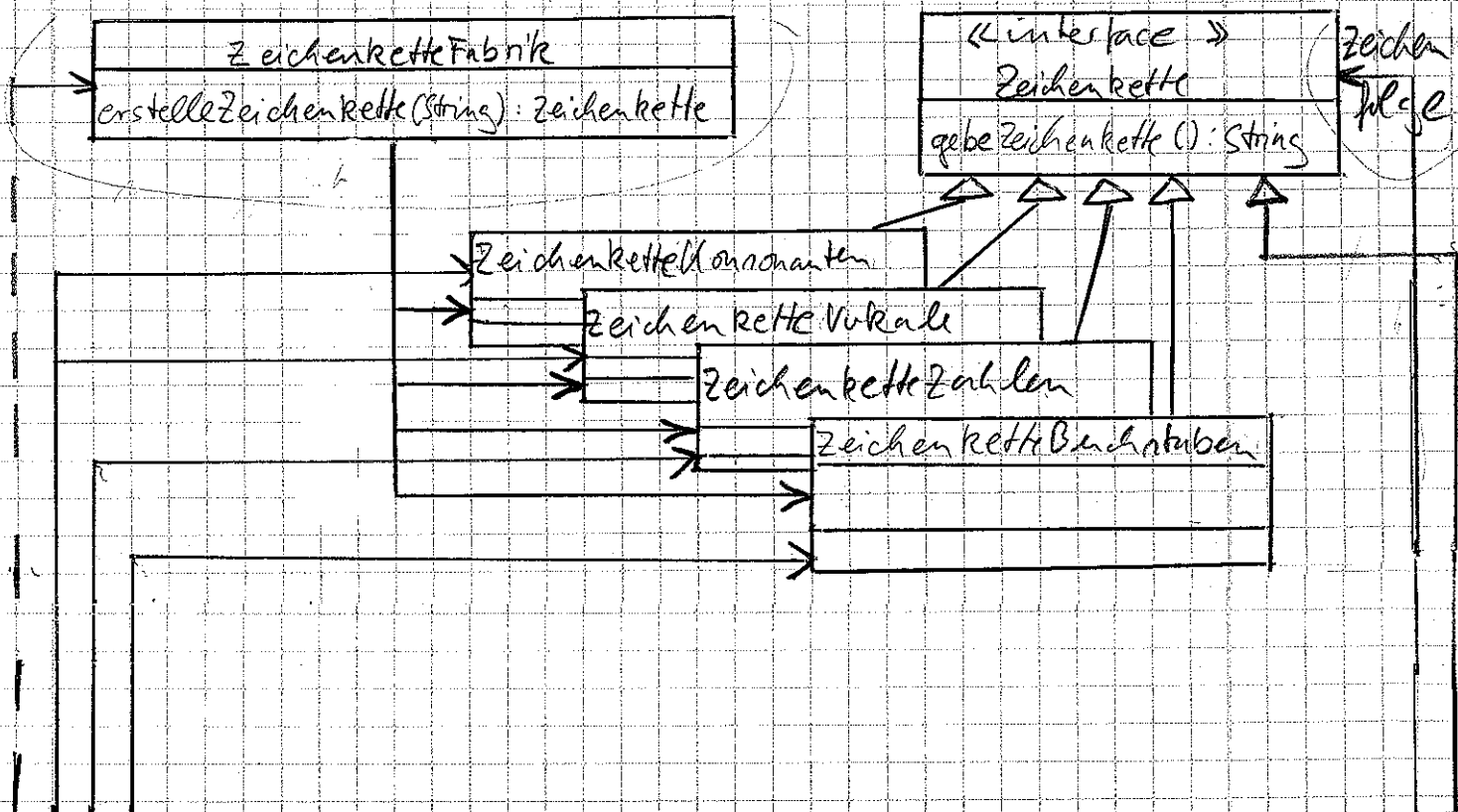
1

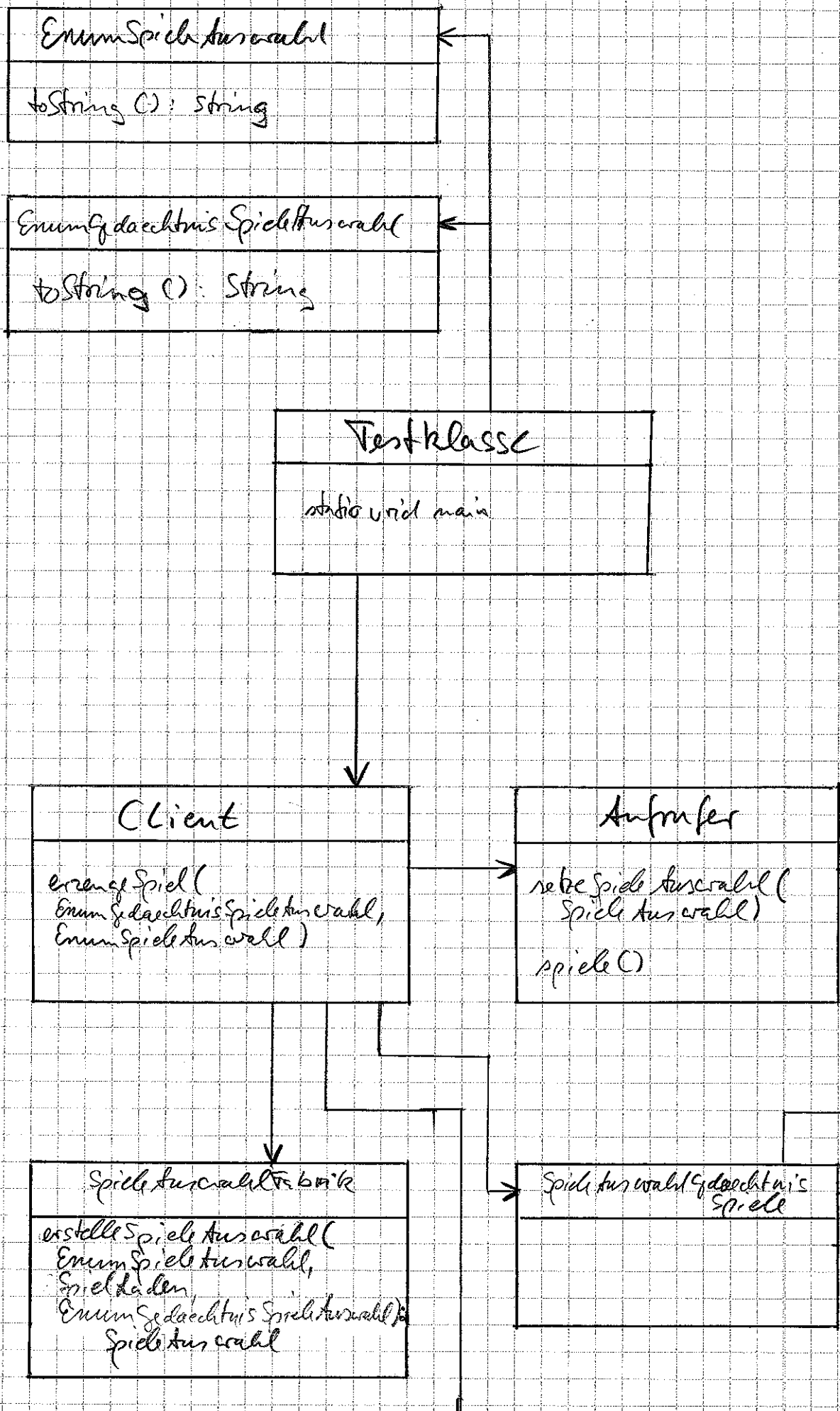
# Anordnung

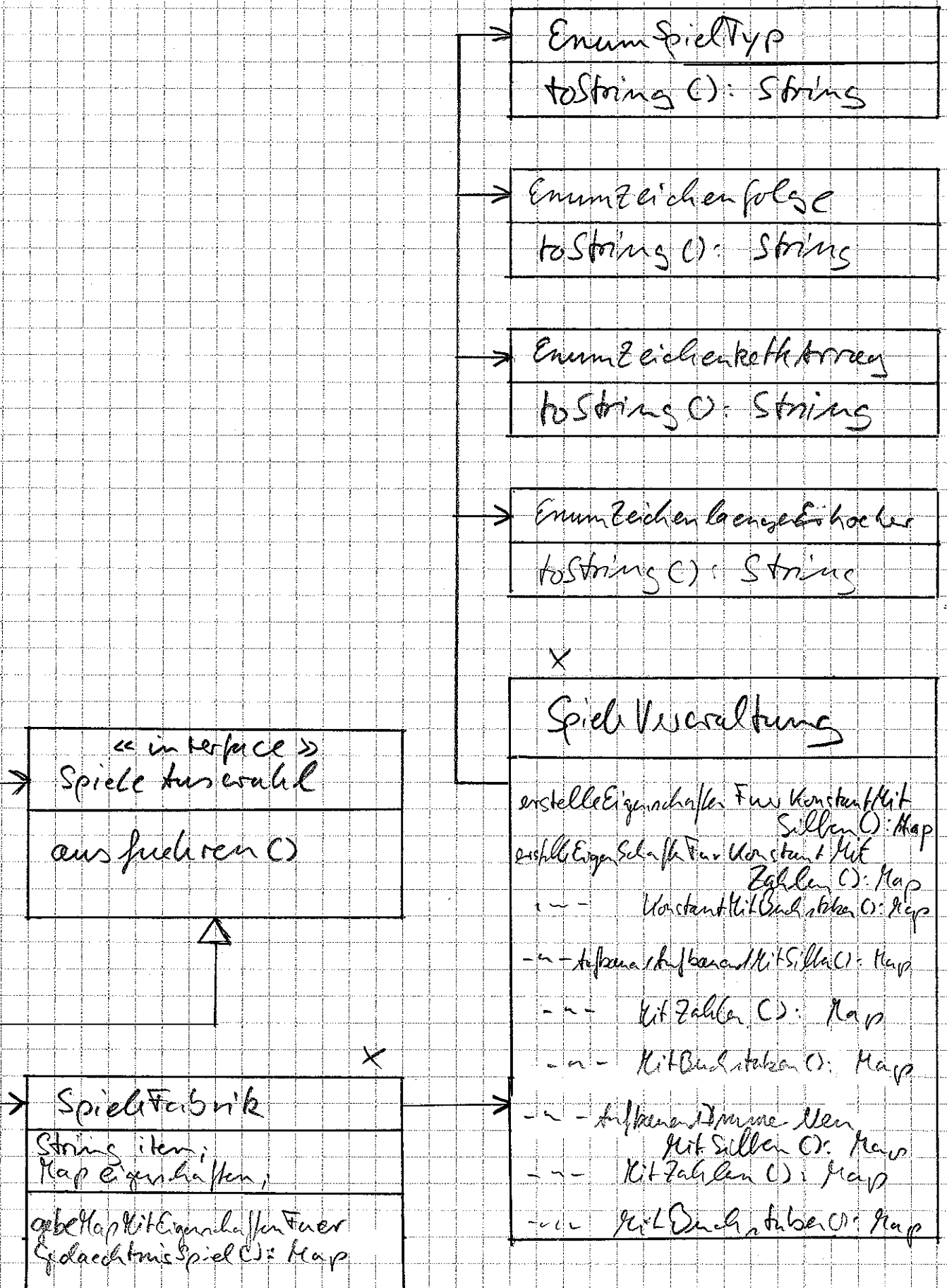
1	2	3	
4	5	6	7

nicht mehr vorhanden

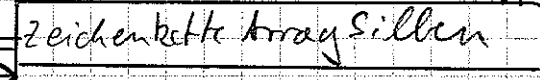
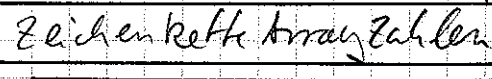
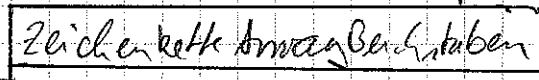
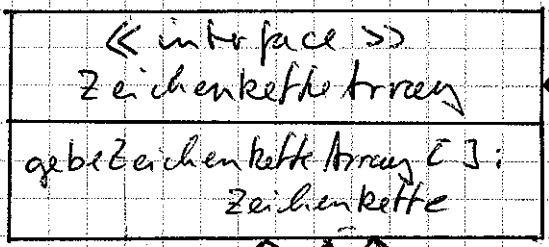
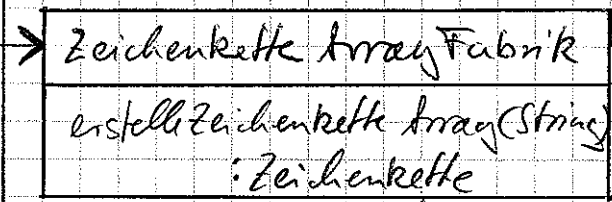
nicht mehr vorhanden



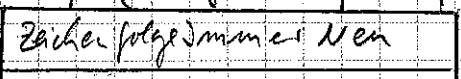
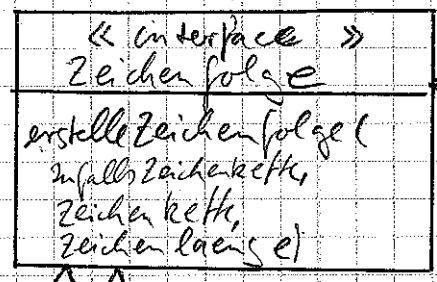
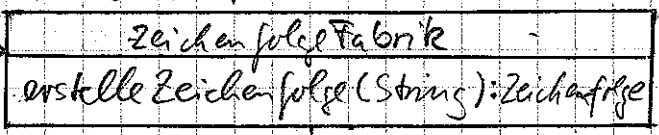




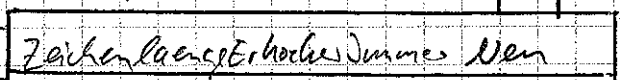
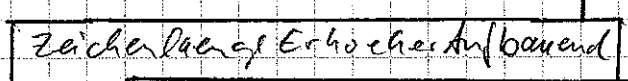
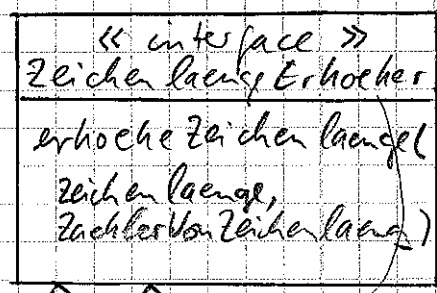
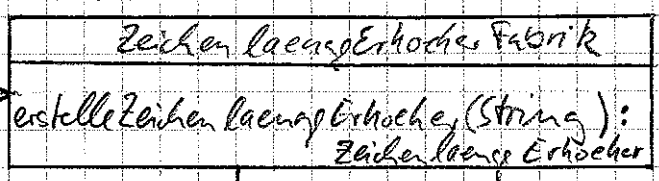
4



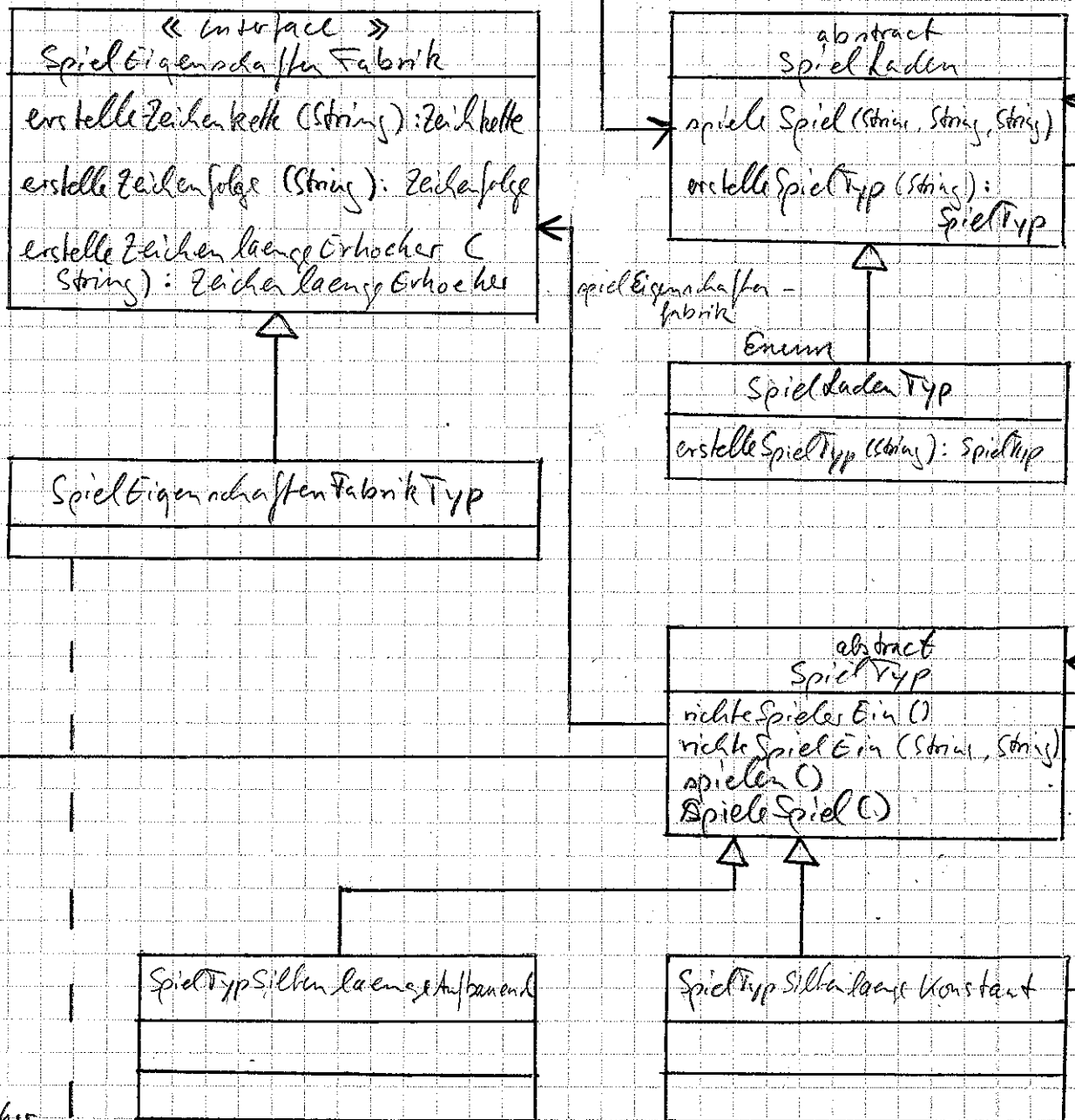
Enum



Enum



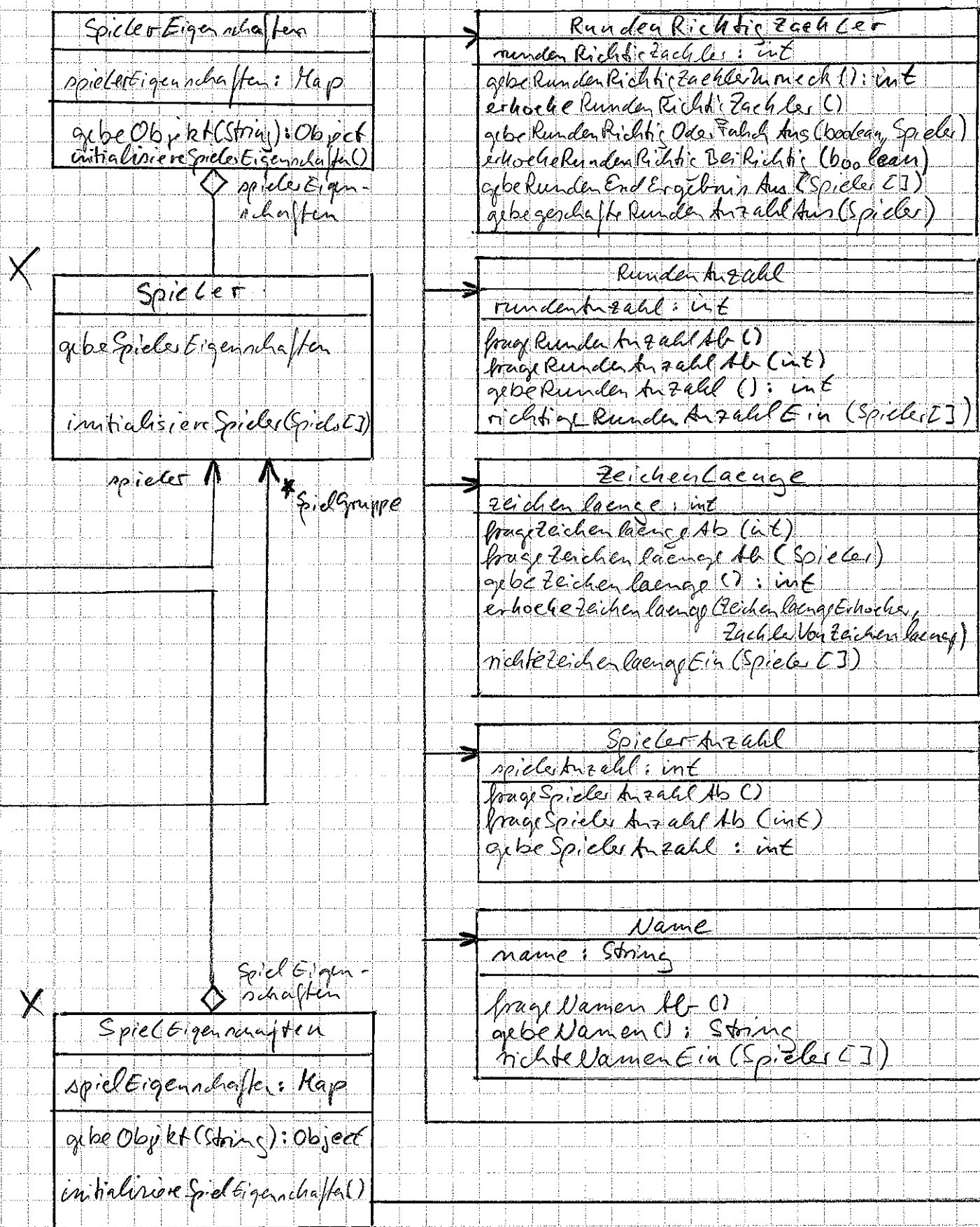
5



KLASSENDIAGRAMM

SPIELE FRAMEWORK

"Vorläufiges Design"





7

Richtiger Wert
nichtiger Wert: boolean
setzeRichtigerWert() setzeRichtigerWert(boolean) gebeRichtigerWert(): boolean

ZählerVonZeichenlaenge
ZählerVonZeichenlaenge: int
setzeZählerVonZeichenlaenge(int) gebeZählerVonZeichenlaenge(): int

Zufallszeichenkette
erzeugeZeichenketteEingabeVon()
gebeGenerierteZeichenfolge(Spieler)
erzeugeZufallsZeichen(Zeichenkette)
erstelleZeichenfolge(Zeichenkette, Zeilenfolge, Zeichenlaenge) vergleicheZeichenkette(Zeichenkette): boolean

ZeichenketteEingabe
zeichenkette: String
gebeZeichenkette(Spieler)
frageZeichenketteAb()
frageZeichenketteAb(String)

Zeichenkette  
Eingabe
 Z1  
 SRP  
 - Analyse