

## 4 Gewinn durch Netzwerkkommunikation

---

Name, Vorname : Kirana, Yohanes Ranandika

Matrikelnummer : 5310931

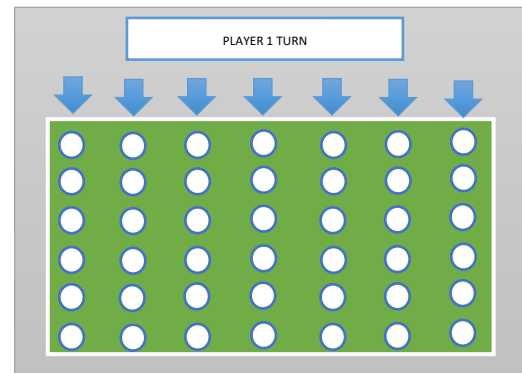
### Ablauf:

Das 4-Gewinn-Spiel wird von 2 Spielern gespielt, wobei Spieler 1 als Host auf dem Server spielt und Spieler 2 als Client. Bei der Entwicklung dieses Spiels werden *Threads* zur Kommunikation zwischen Server und Client verwendet. Das verwendete Spielbrett ist 7 Spalten x 6 Reihen. Spieler 1 hat den ersten Zug, um den Ball auf das Brett zu legen, gefolgt von Spieler 2. Das Spiel wird fortgesetzt, wobei Spieler 1 und Spieler 2 abwechselnd spielen. Das Spiel ist beendet, wenn einer der Spieler die Ballfolge vertikal, horizontal oder diagonal hat.

### Zu erstellende Klassen:

- Package game.view
  - Game4GewinnView.java
  - MainClient.java
  - MainServer.java
- Package game.controller
  - Game4GewinnController.java
  - GameState.java
  - ClientServerThread.java
  - IGame4GewinnController.java
  - IGame4GewinnView.java
- Package game.model
  - Game4Gewinnmodel.java

### Skizze:



### Darstellung von Game4Gewinnview.java (view datei):

Das Spiel wird so angezeigt, als ob der Spieler den Ball in das Brett wirft. Ein leeres Brett wird durch ein großes 4-seitiges Rechteck mit 42 weißen Kreisen dargestellt, die gleichmäßig in einer 7x6-Anordnung verteilt sind. Die Spieler geben die Eingabe ein, indem sie die *Buttons* über jeder Spalte klicken, je nachdem, in welche Spalte der Ball eintreten möchte. Dazu wird die ControlP5-Bibliothek benötigt.