**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.

**Skizze:**

**Zu erstellende Klassen:**

* Package game.view
* Game4GewinnView.java

PLAYER 1 TURN

PLAYER 1 TURN

* MainClient.java
* MainServer.java
* Package game.controller
* Game4GewinnController.java
* GameState.java
* ClientServerThread.java
* IGame4GewinnController.java
* IGame4GewinnView.java
* Package game.model
* Game4Gewinnmodel.java

**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.