

## Analyse der Spieldynamik

### Aufgabe 1

Analysieren Sie das bisher umgesetzte Modell zum Meiern-Spiel (Programmcode / Sequenzdiagramm) in Hinblick auf die Spieldynamik.

Notieren Sie die Schritte, welche jeder Spieler durchführt, wenn er/sie den Würfelbecher erhalten hat und am Zug ist, umgangssprachlich in Rezeptform („Nimm ...“, „Gib ...“, etc.).

führe Zug aus

1.	Erfrage das Ergebnis des Vorgängers
2.	Merke dir das Ergebnis des Vorgängers
3.	Schüttle den Becher
4.	Lese das gewürfelte Ergebnis ab
5.	Gib den Becher an den Nachfolger ab
6.	Lass Nachfolger seinen Zug ausführen

### Aufgabe 2

Notieren Sie die Schritte, welche der Startspieler ausführen muss, sodass das Spiel richtig beginnen kann, umgangssprachlich in Rezeptform („Nimm ...“, „Gib ...“, etc.).

beginne Spielrunde

1.	(Nimm den Becher)
2.	Schüttle den Becher
3.	Lese das gewürfelte Ergebnis ab
4.	Gi den Becher an den Nachfolger ab
5.	Lass Nachfolger seinen Zug ausführen
6.	

### Aufgabe 3

Finden Sie eine Überschrift für die beiden „rezeptartigen“ Beschreibungen und notieren Sie sie.

Übersetzen Sie anschließend die Beschreibungen zurück in Java-Programmcode, indem sie für beide Beschreibungen jeweils eine neue Methode für die Klasse Spieler formulieren. Notieren Sie den Programmcode in die folgenden Methoden-Rümpfe.

Java-Programmcode zur ersten Beschreibung:

```
public void fuehre ZugAus() {  
    this.merkeVorgaengerzahl(kenntVorgaenger.nenneEigneZahl());  
    this.schuettleBecher();  
    this leseGewuerfelteZahl();  
    kenntNachfolger.nimmWuerfelbecher(becher);  
    kenntNachfolger.fuehreZugAus();  
  
}
```

Java-Programmcode zur zweiten Beschreibung:

```
public void beginne Spielrunde(/* Wuerfelbecher becher */) {  
    // this.nimmWuerfelbecher(becher);  
    this.schuettleBecher();  
    this leseGewuerfelteZahl();  
    kenntNachfolger.nimmWuerfelbecher(becher);  
    kenntNachfolger.fuehreZugAus();  
  
}
```