

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.).

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	

Aufgabe 2

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

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
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
```

```
{
```

```
}
```

Java-Programmcode zur zweiten Beschreibung:

```
public void
```

```
{
```

```
}
```

