

Umsetzung der Spielstrategie im Programm

Die entworfene Spielstrategie soll nun schrittweise in das Java-Programm eingebunden werden. Um die Handlungen und Entscheidungen der Computerspieler nachzuvollziehen, sollen diese vom Programm jeweils ausgegeben werden.

Im Gruppenverzeichnis finden Sie eine leicht erweiterte Version des Meiern-Programms. Die Klasse Spieler wurde um ein Attribut `name` erweitert, welches im Konstruktor gesetzt wird und dessen Wert über die Methode `gibName()` abgefragt werden kann. Es existieren mit `gibWertigkeitZu(pZahl)` und `gibErgebnisZu(pWertigkeit)` zudem zwei Methoden, welche es dem Computerspieler erlauben, Würfelergebnisse korrekt zu bewerten (siehe Überlegungen auf Arbeitsblatt „Wertung von Würfelergebnissen“).

	Ausgabe-Anweisungen
1.	Zeige neue Spielrunde an
2.	Zeige Beginner an
3.	Zeige gewürfeltes Ergebnis an
4.	Zeige an, dass Spieler nun am Zug ist
5.	Zeige die vom Vorgänger genannte Zahl an
6.	Zeige Neu-Würfeln-Entscheidung an
7.	Zeige Weiterreichen-Entscheidung an
8.	Zeige Aufdecken-Entscheidung an
9.	Zeige Niederlage an
10.	Zeige Sieg an

	Java-Programmcode der entsprechenden println-Anweisung: <code>System.out.println(...)</code>
1.	<code>("——_Neue_Spielrunde_——");</code>
2.	<code>("Es_beginnt_" + name);</code>
3.	<code>(name + "_wuerfelt_" + kenntBecher.zeigeWuerfelergebnis());</code>
4.	<code>(name + "_ist_am_Zug");</code>
5.	<code>(name + "_erhaelt_vom_Vorgaenger_" + vorgaengerzahl + "_genannt");</code>
6.	<code>(name + "_entscheidet_sich_neu_zu_wurfeln");</code>
7.	<code>(name + "_entscheidet_sich_den_Becher_weiter_zu_geben");</code>
8.	<code>(name + "_entscheidet_sich_den_Becher_aufzudecken");</code>
9.	<code>(name + "_verliert");</code>
10.	<code>(name + "_gewinnt");</code>

Aufgaben

1. **Struktogramm erweitern** Erstellen Sie ein erweitertes Struktogramm zur Methode `fuehreZugAus`, indem Sie die Anweisungen aus der ersten Tabelle an geeigneter Stelle als neuen Strukturblock einfügen, damit die jeweiligen Handlungen und Entscheidungen der Spieler im Spielverlauf nachvollzogen werden können.



2. **Implementierung** Übersetzen Sie das erweiterte Struktogramm in Java-Programmtext, indem Sie die Methode *fuehreZugAus()* so abändern, dass Sie dem Struktogramm entspricht.

Erinnern Sie sich dabei an die Java-Syntax für Verzweigungen. Verwenden Sie zur Ausgabe der jeweiligen Handlungen und Entscheidungen der Spieler geeignete `println`-Anweisungen aus der zweiten Tabelle.

3. **Erweiterung der Methode `starteSpielrunde()`** Fügen Sie in der Methode *starteSpielrunde()* geeignete `println`-Anweisungen aus der zweiten Tabelle ein, damit man anschließend die Startphase des Spiels auf dem Bildschirm nachvollziehen kann.

