

Projekt V - “4 gewinnt”

Vorlesung “Programmieren” SS 2015

Kurzbeschreibung

In diesem Projekt soll das Spiel “4 gewinnt” (siehe z.B. http://de.wikipedia.org/wiki/Vier_gewinnt) als Spiel zweier Benutzer gegeneinander implementiert werden.

Dabei muss natürlich sichergestellt werden, dass beide Spieler nur gültige Züge durchführen.

Hat ein Spieler gewonnen oder sind keine Züge mehr möglich, soll das Spiel beendet und das Ergebnis ausgegeben werden.

Aufgabenstellung

- 1) Schreiben Sie eine Klasse `VierGewinnt`, welche die Funktionalität für das Spiel zur Verfügung stellt, also z.B. eine Datenstruktur für das Spielbrett sowie Funktionen zum Durchführen der Züge der Spieler und eventuelle Hilfsfunktionen.
- 2) Im Hauptprogramm soll dann nur ein Objekt der Klasse angelegt und das Spiel gestartet werden.
- 3) Stellen Sie Ihre Lösung in einem kurzen Vortrag (ca. 10 min) vor.