



finito

GAME MANUAL

inhaltsverzeichnis

- 1 Finito
- 2 Was ist das Ziel des Spiels?
- 3 Was wird benötigt für das Spiel?
- 4 Wie wird das Spiel gestartet?
- 5 Wie wird das Spiel gespielt?
- 6 Wie wird das Spiel beendet?
- 7 Kommunikation

finito

finito

Finito ist ein Onlinespiel aus dem Jahr 2019, das von der Gruppe 4/4 entwickelt wurde. Das Spiel wurde von dem bekannten amerikanischen Spiel UNO inspiriert.

woraus besteht das spiel?

108 Karten	19 Rote Karten	0-9
	19 Violette Karten	0-9
	19 Blaue Karten	0-9
	19 Gelbe Karten	0-9
Von jeder Farbe	2 Skip-Karten	
	2 Reverse-Karten	
	2 Zweiplus-Karten	
Zusätzlich	4 Farbkarten	
	4 Vierplus-Farbkarten	

was ist das ziel des spieles?

Das Spiel gewinnt, wer als Erster alle ihm ausgeteilten Karten ablegen kann. Der Gewinner erhält die Summe aller restlichen Gegner Kartenwerte als Punkte.

was wird benötigt für das spiel?

1. Java 11 open JDK
installieren:<https://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html>
2. gruppe-4 Jar-File: <https://bit.ly/2VwIF3G>
(gruppe-4 Ordner:
https://drive.google.com/open?id=1bq9_fDZBo1m9hEW8wpTvHkkKKFTS_xl6)
3. Server
 - Sofern ein Server existiert, wird die Host und IP Adresse des Servers benötigt
 - Existiert kein Server, so werden dieselben Schritte wie beim Spiel starten ausgeführt, ausser der letzten Eingabe auf dem Terminal bzw. Der Eingabeaufforderung. Der Spieler gibt so den folgenden Befehl ein, wobei der unterstrichene Parameter abgeändert werden muss:

```
Java -jar 1-0.3.jar server port
```

Der unterstrichene Parameter dieser Zeile muss wie folgt ersetzt werden:
Statt port wird eine Port-Nummer

Daraus ergibt sich eine Zeile, die beispielsweise wie folgt aussehen könnte:

```
Java -jar 1-0.3.jar server 8090
```

wie wird das spiel gestartet?

[Anweisung für Installation über den Downloadlink für den Ordner](#)

Anleitung für Mac OS

1. Spotlight-Suche öffnen

Um die Spotlight-Suche zu öffnen muss *command* und die Leertaste gleichzeitig gedrückt werden.

2. Terminal suchen und öffnen

In der Spotlight-Suche gibt der Spieler den Begriff *Terminal* ein und drückt die *Enter*-Taste. Das Terminal sollte sich öffnen. Sofern dies nicht funktioniert, kann die Terminal-Applikation auch in der Lupen-Suche (oben Rechts am Bildschirm) gefunden werden.

3. Terminal-Befehle

Sobald das Terminal geöffnet wurde, gibt der Spieler folgenden Befehl ein:

```
cd gruppe-4
```

4. Gradle bilden

Danach drückt der Spieler die *Enter*-Taste. Nun muss Gradle gebildet werden. Der folgende Befehl wird eingegeben:

```
./gradlew build
```

Das erfolgreiche bilden wird durch die Ausgabe im Terminal mit BUILD SUCCESSFUL ersichtlich.

Anleitung für Windows

1. Eingabeaufforderung suchen und öffnen

Um die Eingabeaufforderung zu finden muss auf die Suchlupe gedrückt werden. Danach gibt der Spieler den Begriff *Eingabeaufforderung* ein und drückt die *Enter*-Taste. Die Eingabeaufforderung sollte sich öffnen.

2. Terminal-Befehle

Sobald die Eingabeaufforderung geöffnet wurde, gibt der Spieler folgenden Befehl ein:

```
cd gruppe-4
```

3. Gradle bilden

Danach drückt der Spieler die *Enter*-Taste. Nun muss Gradle gebildet werden. Der folgende Befehl wird eingegeben:

```
gradlew build
```

Das erfolgreiche bilden wird durch die Ausgabe in der Eingabeaufforderung mit BUILD SUCCESSFUL ersichtlich.

Fortsetzung Anleitung Mac OS & Windows

Der nächste Befehl lautet:

```
cd build/libs/
```

[Anweisung für Installation über den Downloadlink für das Jar-File](#)

Die Enter-Taste wird erneut gedrückt. Um das Spiel aufzurufen, gibt der Spieler den folgenden Befehl ein, wobei die unterstrichenen Parameter abgeändert werden müssen:

```
Java -jar 1-0.3.jar client host:port MeinBenutzername
```

Die unterstrichenen Parameter dieser Zeile müssen wie folgt ersetzt werden:

Statt *host* wird die IP-Adresse des Servers eingegeben.

Statt *port* wird die Port-Nummer des Servers eingegeben

Statt *MeinBenutzername* kann ein eigener Benutzername gewählt werden, dies ist jedoch optional.

Daraus ergibt sich eine Zeile, die beispielsweise wie folgt aussehen könnte:

```
Java -jar 1-0.3.jar client localhost:8090 HansMuster
```

Der Spieler drückt daraufhin die *Enter*-Taste, nun sollte sich ein Fenster öffnen. In der Kopfleiste dieses Fensters kann der Spieler seinen Namen (sofern er ihn noch nicht im vorherigen Schritt gewählt hat) eingeben und dann den *Login*-Knopf drücken.

Sofern alle Schritte richtig absolviert worden sind öffnet sich nun ein neues Fenster, wo der gewünschte Benutzername in der Playerliste erscheint.

Was geschieht als nächstes?

In der rechten oberen Ecke des geöffneten Fensters steht die Spalte *Lobby*. Sofern schon eine Lobby existiert, kann diese ausgewählt werden und ihr mit dem Button *Join Lobby* beigetreten werden. Existiert keine Lobby, so kann mit *Create Lobby* eine Lobby generiert werden.

Sobald der Spieler eine Lobby kreiert hat oder einer Lobby beigetreten ist, kann er das Spiel starten. Dazu drückt er den Knopf *Start Game*, welcher im Fenster in der unteren rechten Hälfte zu finden ist. Das Spiel beginnt.

Anmerkung: Sollte der Spieler später einmal die Lobby wechseln wollen (also in eine andere Lobby eintreten, oder zur Mainlobby zurückkehren will), so muss er zuerst auf den Knopf *Leave Lobby* drücken, um dann (je nach Wunsch) in der Mainlobby zu bleiben, oder einer anderen Lobby beizutreten.

wie wird das spiel gespielt?

Der erste Spieler wird mit Your turn! aufgefordert, eine seiner Karten auf den Ablegestapel zu spielen, indem er auf die gewünschte Karte drückt. Eine Karte kann nur auf eine Karte der gleichen Farbe oder der gleichen Zahl gelegt werden (Ausnahme: Farbkarten, siehe Aktionskarte). Falls der Spieler keine passende Karte spielen kann, muss er eine Karte vom Deck ziehen, indem er auf das Deck klickt. Die Karte wird zur Kartenhand hinzugefügt und der Spielzug wird beendet. Im Falle des falschen Auswählens einer Karte wird der Spieler aufgefordert eine Karte zu ziehen, danach ist der nächste Spieler am Zug.

Es gewinnt, wer alle Karten als Erster aus seiner Hand gespielt hat. Pro gewonnene Runde erhält der Sieger einen Gewinnpunkt.

aktionskarten



Zieh zwei Karten

Nachdem diese Karte abgelegt wird, erhält der nächste Spieler 2 Karten vom Deck.



Reverse Karte

Diese Karte ändert die Spielrichtung. Wenn bisher im Uhrzeigersinn gespielt wurde, wird nun gegen dem Uhrzeigersinn gespielt und umgekehrt.



Skip Karte

Wenn diese Karte gespielt wurde, wird der nächste Spieler ausgesetzt und der übernächste Spieler ist an der Reihe.



Wild Karte

Sobald der Spieler auf diese Karte klickt, wird er aufgefordert, eine Farbe, welche als nächstes gelegt werden muss, auf den Farbkreis auszusuchen.



Wild zieh vier Karte

Diese Karte funktioniert wie die normale Wild Karte. Zusätzlich erhält der nächste Spieler 4 Karten in seiner Kartenhand.

spiel beenden

Das Spiel wird durch den „X“ *Knopf* beendet. Das Spielfenster wird mit dem „X“ Knopf geschlossen, der sich über der Lobbyliste befindet. Zugleich verlässt der Spieler automatisch die Lobby, in der er beigetreten ist.

kommunikation

Nebst dem Spiel ist es auch möglich mit den anderen Mitspielern zu kommunizieren. Der Nachrichtenverlauf wird im grossen Textfeld auf der rechten Seite des Fensters dargestellt. Darunter befindet sich Textfeld 2, in die man die Nachricht, die gesendet werden soll, eingibt. Die Nachricht wird an die Mitspieler gesendet, welche sich in der gleichen Lobby befinden. Will der Spieler an alle Onlinespieler eine Nachricht schicken, muss er auf die Checkbox „Broadcast“ klicken, um die Nachricht an alle zu versenden. Möchte der Spieler aber jemanden etwas zuflüstern, damit nur gezielt ein Mitspieler die Nachricht erhält, kann er im Textfeld „whisper...“ den Namen des Spielers eingeben und wie gewohnt eine Nachricht schreiben.

finito