

Yahtzee (Kniffel) Coding Dojo CeBIT 2014

Quelle: [Agile Wednesday Hannover](#)

Kniffel ist ein Würfelspiel, bei dem mit 5 Würfeln versucht wird, eine von 13 Wertungskategorien zu erreichen. Ein Spieler kann pro Runde 3x würfeln, kann aber jeweils einzelne Würfel zur Seite legen, um eine gewünschte Kategorie zu erreichen. Wir betrachten hier nur das Ergebnis der 3 Würfe, d.h. die 5 Würfel, wie sie am Ende der 3 Würfe vorliegen.

Ziel dieser Kata ist es, eine Klasse zu implementieren, die für eine gegebene Wertungskategorie prüft, ob der Wurf dazu passt und welche Punktzahl erzielt wurde. Passen die Würfel nicht zur Kategorie, werden 0 Punkte gewertet.

Folgende Kategorien existieren:

Kategorie	Regel	Beispiel	Punkte
Einer	Alle Würfel mit 1 werden mit einem Punkt gezählt.	1,1,1,2,4	3
Zweier	Alle Würfel mit 2 werden mit 2 Punkten gezählt.	1,2,3,2,5	4
Dreier	... entsprechend	1,3,3,3,5	9
Vierer	... entsprechend	1,4,2,2,1	4
Fünfer	... entsprechend	1,2,5,5,5	15
Sechser	... entsprechend	4,3,3,6,6	12
Dreierpasch	Drei Würfel müssen gleich sein. Alle Augen zählen	6,4,4,4,1	19
Viererpasch	Vier Würfel müssen gleich sein. Alle Augen zählen	3,3,3,3,5	17
Full House	Drei gleiche und andere zwei gleiche Würfel	3,3,3,5,5	25
Kleine Straße	Vier Würfel in Reihenfolge	1,2,3,4,4	30
Große Straße	Fünf Würfel in Reihenfolge	1,2,3,4,5	40
Kniffel	Fünf gleiche Würfel	1,1,1,1,1	50
Chance	Alle Augen zählen	1,3,5,5,4	18

Mögliche Erweiterung

Implementiere eine Punktekarte (Scorecard), die jede gewertete Kategorie speichert. Dabei gilt:

- Pro Runde muss eine Kategorie gewählt werden (auch, wenn das Ergebnis dann 0 ist).
- Eine einmal gewertete Kategorie kann kein zweites Mal gewertet werden.
- Erreicht der Spieler in den Kategorien Einer, Zweier, ..., Sechser mindestens 63 Punkte, erhält er einen Bonus von 35 Punkten

Die vollständig ausgefüllte Scorecard soll die erreichte Gesamtpunktzahl ausgeben.