

```
public class Spiel {

    // Anfang Attribute
    private Held held1;
    private Held held2;
    // Ende Attribute

    // Anfang Methoden
    public Held getHeld1() {
        return held1;
    }

    public Held getHeld2() {
        return held2;
    }

    public void kampf1(Monster pMonster, Held pHeld) {
        while (pHeld.getAktLeben()>0) {
            pHeld.kampf(pMonster.getKraft());
        } // end of while
    }

    public void kampf2(Monster pMonster, Held pHeld) {
        for (int i = pMonster.getLeben() *2; i > 0; i--) {
            if (pHeld.getAktKraft() -(int)(Math.random()*5)+1 <
pMonster.getKraft() && pMonster.getLeben()>0) {
                pHeld.kampf(1);
                pMonster.verlust();
            } // end of if
            else {
                pMonster.kampf(1);
            } // end of if-else
        }

        if (pMonster.getLeben()<1) {
            pHeld.erhalte(2,pMonster.getWert());
            pHeld.erhalte(3, 10+ (int)(Math.random()*5) + 4);
        } else {
            pHeld.erhalte(3, 5);
        } // end of if-else
    }

    public void kampf3(Monster pMonster, Held pHeld) {
        if (pHeld.getAktGeschick()>6) {
            pMonster.kampf(1);
        } // end of if
        while (pMonster.getLeben()>0 && pHeld.getAktLeben()>0) {
            if (pMonster.getKraft()>pHeld.getAktKraft()) {
                pHeld.kampf(1);
                pMonster.verlust();
            } // end of if
            else {
```

```
    pMonster.kampf(1);
    if ((int)Math.random()*5+1>pHeld.getAktGeschick()%6+1) {
        pHeld.verlust(1,1);
    } // end of if
} // end of if-else
pMonster.kampf(pMonster.getKraft()+((int)(Math.random()*2+1)-
pHeld.getAktKraft()));
} // end of while
if (pHeld.getAktLeben(>0 && pMonster.getLeben(<1) {
    pHeld.erhalte(2,pMonster.getWert());
    pHeld.erhalte(3, 10);
} // end of if
pHeld.erhalte(3, 10);
}

public void kampf1(Monster pMonster1, Monster pMonster2, Held pHeld) {
    int zahl = 0;
    while (pHeld.getAktLeben(>0 &&(pMonster1.getLeben(>0 ||
pMonster2.getLeben(>0)) {
        if
(pHeld.getAktKraft()+((int)(Math.random()*5+1)>pMonster1.getKraft()+pMonster2.getK
{
            int zahl2 = pHeld.getAktGeschick()-((int)(Math.random()*5+1);
            if (zahl2 > 0) {
                if (zahl%2==0 && pMonster1.getLeben(>0) {
                    pMonster1.kampf(zahl2);
                } else {
                    pMonster2.kampf(pHeld.getAktGeschick()-
(int)Math.random()*5+1);
                } // end of if-else
                zahl ++;
            } else {
                pHeld.kampf((int)(Math.random()*2+1));
            } // end of if-else
        }
    } // end of while
    pHeld.erhalte(3, (pMonster1.getKraft()+pMonster2.getKraft()*5);
    pHeld.erhalte(2,pMonster1.getWert()+pMonster2.getWert());
}

public void zwergHelfen(Held pHeld1, Held pHeld2) {
    if (pHeld1.getAktKraft() + pHeld2.getAktKraft() > 8 &&
pHeld1.getAktKraft(>1 && pHeld2.getAktKraft(>2) {
        pHeld1.erhalte(2,5);
        pHeld2.erhalte(2,5);
        pHeld2.verlust(1,2);
        pHeld1.verlust(1,1);
        pHeld1.erhalte(3,pHeld2.getAktKraft());
        pHeld2.erhalte(3,pHeld1.getAktKraft());
    } // end of if
}
```

```
public void brunnen(Held pHeld){
    int zahl = 0;
    while (zahl <10 && pHeld.getAktLeben()>0) {
        if ((int)
Math.random()*(5)+(pHeld.getMaxGeschick()/2)>=pHeld.getAktGeschick()) {
            pHeld.kampf(1);
        } else {
            zahl ++;
        } // end of if-else
    } // end of while
    pHeld.erhalte(3,50-pHeld.getErfahrung()+1);
}
// Ende Methoden
} // end of Spiel
```