

Die Aufgaben können (müssen aber nicht) in Gruppen von bis zu drei Leuten bearbeitet werden. Abgabe bis **spätestens Mittwoch 21.04.2010** per Mail mit dem Betreff **PMSS2010 HA1 <Matrikelnummer>** (z. B. „PMSS2010 HA1 12345678“) an **pm@cs.uni-kassel.de**. Werden die Aufgaben in einer Gruppe bearbeitet, genügt **eine** Abgabe per Mail mit den Namen aller Gruppenmitglieder. Diese Hausaufgabe gibt 10 Punkte.

Aufgabe 1 - Abstrakt vs. Konkret

1. Diskutieren Sie in der Gruppe die Begriffe „Abstrakt“ und „Konkret“. Finden Sie für jeden Begriff 10 Beispiele.
2. Erstellen Sie eine Tabelle mit den Spalten „Abstrakt“ und „Konkret“. Finden Sie mindestens 10 Beispielpaare und tragen Sie diese in die Tabelle ein.
3. Aufgrund Ihrer Diskussionen zu den ersten beiden Teilaufgaben, erstellen Sie Definitionen für „Abstrakt“, „Konkret“ und „Beispiel“.

Beispiel-Begriffe, die bereits in der Übung oder Vorlesung vorkamen, sind nicht erlaubt.

Aufgabe 2 - Textuelle Szenarien

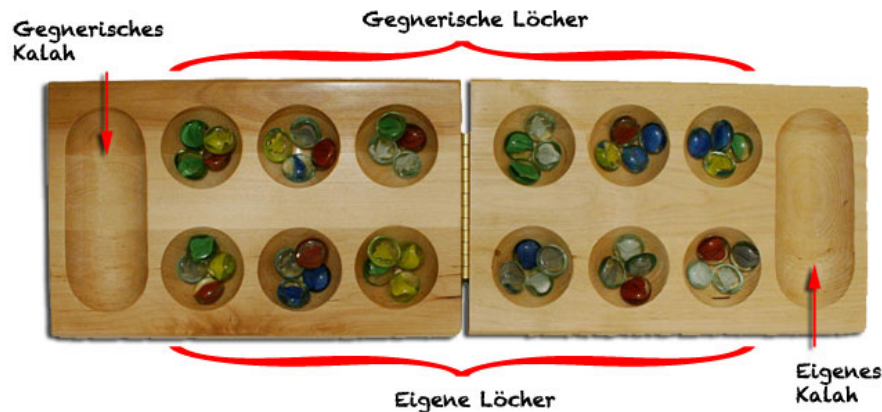


Abbildung 1: Mancala Spielfeld

Erstellen Sie sechs textuelle Szenarien zu konkreten Spielsituationen des Spiels „Mancala“. Die Mancala Spielregeln sind im Blog zur Vorlesung unter <http://seblog.cs.uni-kassel.de/?cat=4> zu finden. Die Szenarien sollten je ca. 1/4 Seite lang und in Englisch sein.

Hinweise

Englische Vokabeln: two-rank board, pit, seed, stone, Kalah, to sow, to capture, ... (see english wikipedia article about mancala: <http://en.wikipedia.org/wiki/Mancala>). Denken Sie auch an spezielle Spielsituationen. Um den Einstieg zu erleichtern, hier ein einfaches Beispielszenario:

Szenario: Spielbeginn

Alice und Bob wollen Mancala spielen. Hierzu bauen sie das Spielfeld wie in Abbildung 1 gezeigt auf. Alice benutzt die oberen sechs Löcher und das linke Kalah. Bob spielt mit den unteren sechs Löchern sowie dem rechten Kalah. Bob beginnt: Er nimmt die vier Steine aus dem ersten Loch von links auf und verteilt sie nach und nach auf das zweite, dritte, vierte und fünfte Loch. Nun ist Alice an der Reihe.