

Die Aufgaben können (müssen aber nicht) in Gruppen von bis zu drei Leuten bearbeitet werden. Falls die Aufgaben in einer Gruppe bearbeitet werden, genügt **eine** Abgabe mit den Namen aller Gruppenmitglieder. Die Abgabe der Aufgabe kann entweder per Mail **ODER** per Hand erfolgen:

- **Mail**

Abgabe in Form von PDF Dateien als Anhang einer Mail mit dem Betreff **PMSS2010 HA3 <Matrikelnummer>** (z. B. „PMSS2010 HA3 12345678“) an **pm@cs.uni-kassel.de**.
ODER

- **Per Hand**

Alle Zettel tackern und **jeden** Zettel mit Namen, Matrikelnummer (bzw. Namen und Matrikelnummer aller Gruppenmitglieder) und Datum versehen. Einwurf in den Kasten im Flur des SE Fachgebiets mit der Aufschrift „Programming Methodologies / Programmiermethodik“.

Abgabe bis **spätestens Mittwoch 05.05.2010** um 23.59 Uhr.

Hinweise zur Abgabe von Diagrammen

Abhängig davon, ob Sie die Aufgaben per Mail oder per Hand abgeben, sind folgende Punkte zu beachten:

- **Mail**

Diagramme in Form von PDF Dateien an die Abgabemail anhängen. Zur Erstellung der Diagramme kann (muss aber nicht) mit dem Programm „Dia“ (Download unter <http://dia-installer.de>) gearbeitet werden. Dieses bietet einen Export nach PDF an.

WICHTIG: Vor dem Export unter dem Menüpunkt

Datei -> Seite einrichten die Option Einpassen an 1 von 1 aktivieren.

- **Per Hand**

Diagramme auf blanko DIN A4 papier zeichnen und jeweils nur die Vorderseite verwenden.

Aufgabe 1 - Textuelle Szenarien (3P)

Erstellen Sie drei textuelle Szenarien zu dem Spiel Mancala auf Englisch. Sie können dabei ihre Lösung aus der ersten Hausaufgabe verwenden, sofern Sie der in der Vorlesung und Übung gezeigten Struktur entspricht (Hinweis: Titel, Startsituation, Aktion, Endsituation).

Aufgabe 2 - Objektdiagramme (12P)

Leiten Sie aus den drei textuellen Szenarien Objektdiagramme ab. Erstellen Sie dazu jeweils ein Objektdiagramm zur Start- und Endsituation für jedes Szenario (Sie müssen also 6 Objektdiagramme zeichnen).

Aufgabe 3 - Klassendiagramm (5P)

Erstellen sie ein zu den Objektdiagrammen passendes Klassendiagramm für das Spiel Mancala.