

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. Abgabe bis **spätestens Freitag 18.06.2010** per Mail mit dem Betreff **PMSS2010 HA7 <Matrikelnummer>** (z. B. „PMSS2010 HA7 12345678“) an **pm@cs.uni-kassel.de**. Für diese Hausaufgabe gibt es 15 + 5 Punkte.

**Hinweis zur Abgabe:** Die Abgabe **MUSS** als exportiertes Eclipse Projekt erfolgen. Falls Sie mehrere Projekte anlegen, können diese alle in **eine** .zip Datei gepackt werden (erledigt die Eclipse Export Funktion automatisch!). Sind die Projekte nicht korrekt exportiert, können diese bei der Korrektur nicht berücksichtigt werden (es bietet sich also an, den Import des exportierten Projekts auszuprobieren).

**WICHTIG** Benennen Sie ihre Projekte nach folgendem Schema:

```
PMSS2010 HA7 A<i> <Matrikelnummer>,
```

wobei <i> für die Aufgabennummer steht. Beispiel:

```
PMSS2010 HA7 A1 12345678.
```

## Mancala Login Screen (5P)

Erstellen Sie einen Mancala Login Screen mit Swing sowie eine Klasse mit einer `main`-Methode, mit der die Oberfläche gestartet werden kann. Falls die `main`-Methode fehlt, führt dies zu Punktabzug. Die Oberfläche sollte dem Mockup in Abbildung 1 entsprechen (**leichte** Abweichungen sind kein Problem).

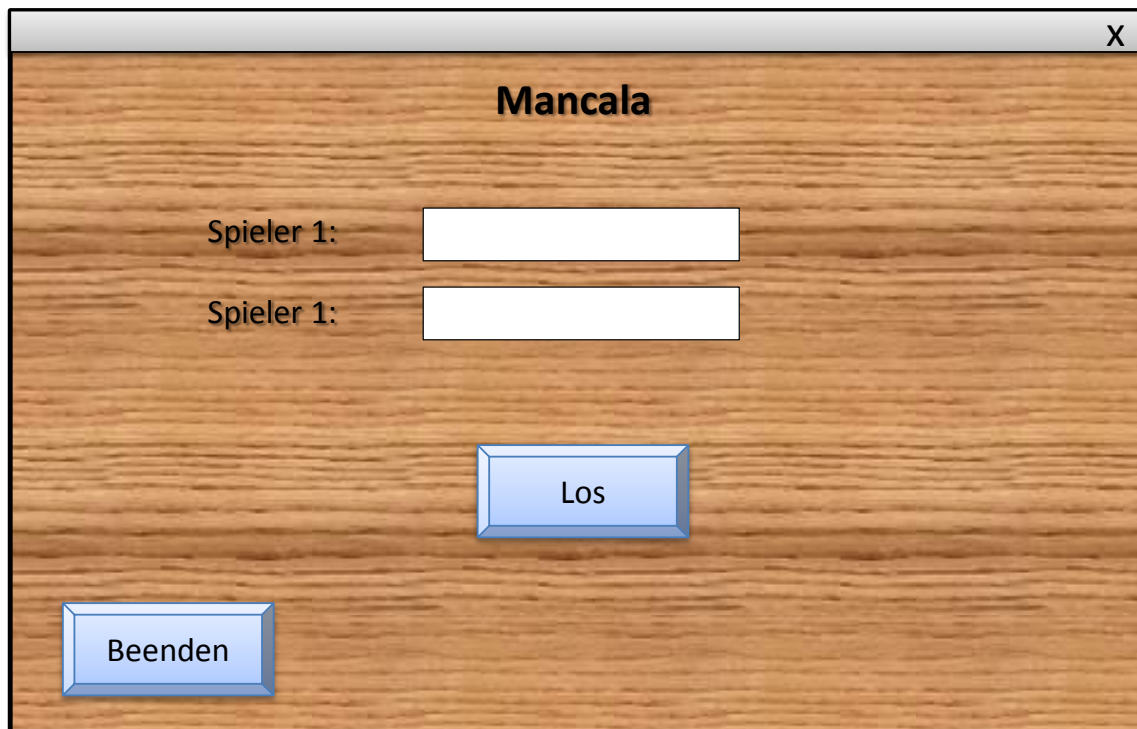


Abbildung 1: Mancala Login-Screen Mockup

## Mancala Spielbrett (10P)

Erstellen Sie einen Mancala Spielbrett mit Swing sowie eine Klasse mit einer `main`-Methode, mit der die Oberfläche gestartet werden kann. Falls die `main`-Methode fehlt, führt dies zu Punktabzug. Die Oberfläche sollte dem Mockup in Abbildung 2 entsprechen (**leichte** Abweichungen sind kein Problem). Setzen Sie, wie im Mockup abgebildet, die Namen der Spieler sowie die entsprechenden Texte für die Buttons, welche die Anzahl der Steine in einem Pit darstellen.

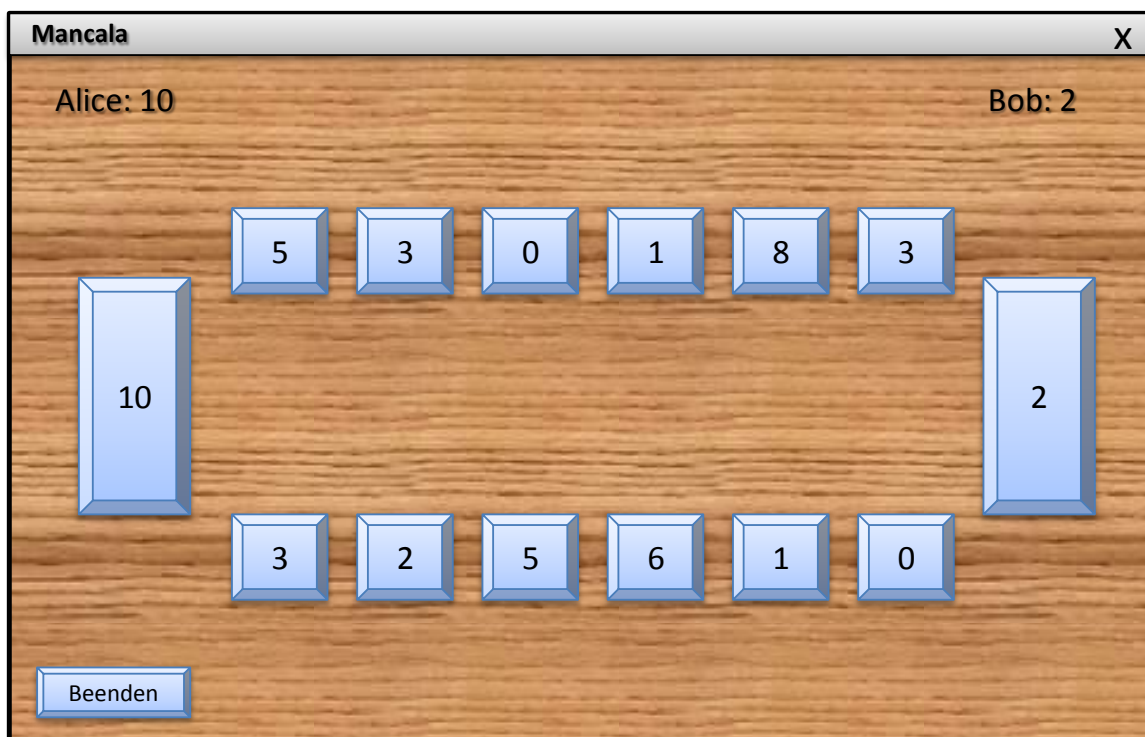


Abbildung 2: Mancala Spielbrett Mockup

## Zusatzaufgabe (5P)

Erweitern Sie Ihre Oberfläche aus Aufgabe 2, indem Sie die Steine einzeln zeichnen lassen. Die Oberfläche sollte dem Mockup in Abbildung 3 entsprechen (**leichte** Abweichungen sind kein Problem). Setzen Sie, wie im Mockup abgebildet, die Namen der Spieler sowie die jeweils entsprechende Anzahl an Steinen für die Pits.

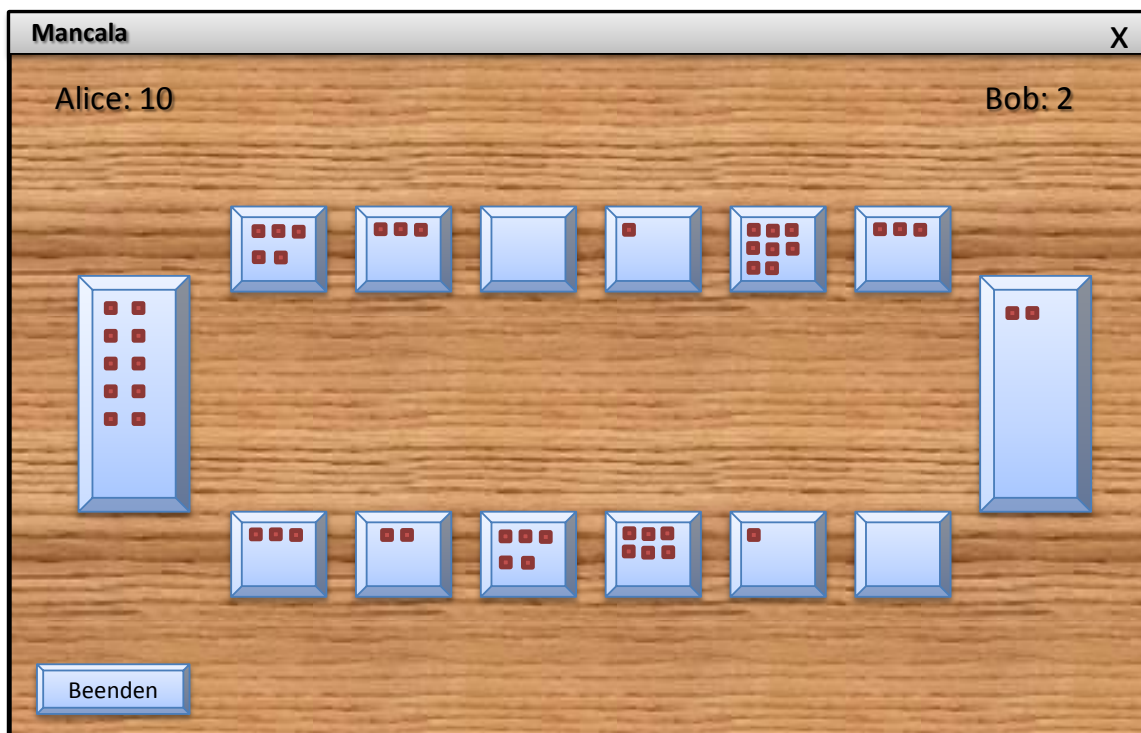


Abbildung 3: Mancala Spielbrett Advanced Mockup