

Programmiermethodik

Übung 11

Sommersemester 2010
Fachgebiet Software Engineering

Andreas Scharf
andreas.scharf@cs.uni-kassel.de

Agenda

- **Storydiagramme**
- **Vorstellung HA9**
- **Wiederholung: Model – View - Controller**
- **Praktische Übung: HA9 anfangen**

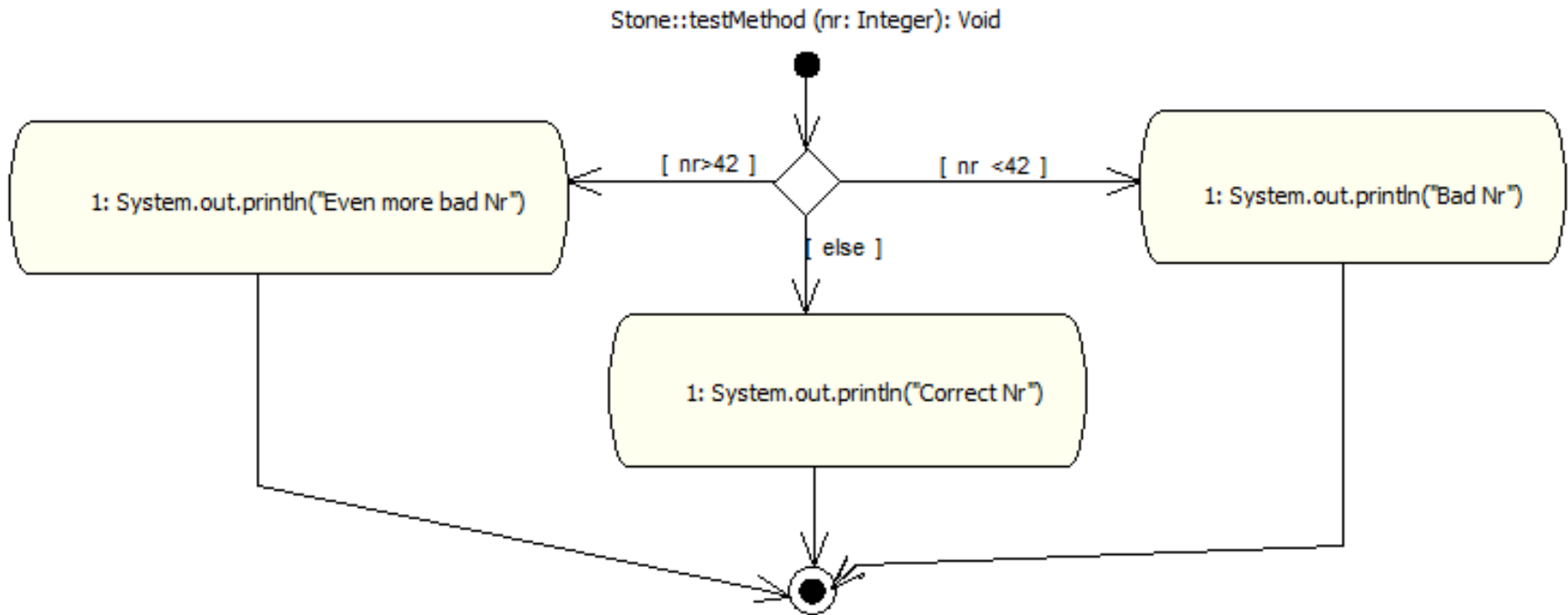
Storydiagramme I

- Fujaba Kompaktifizierung funktioniert derzeit nicht

Fragen!?

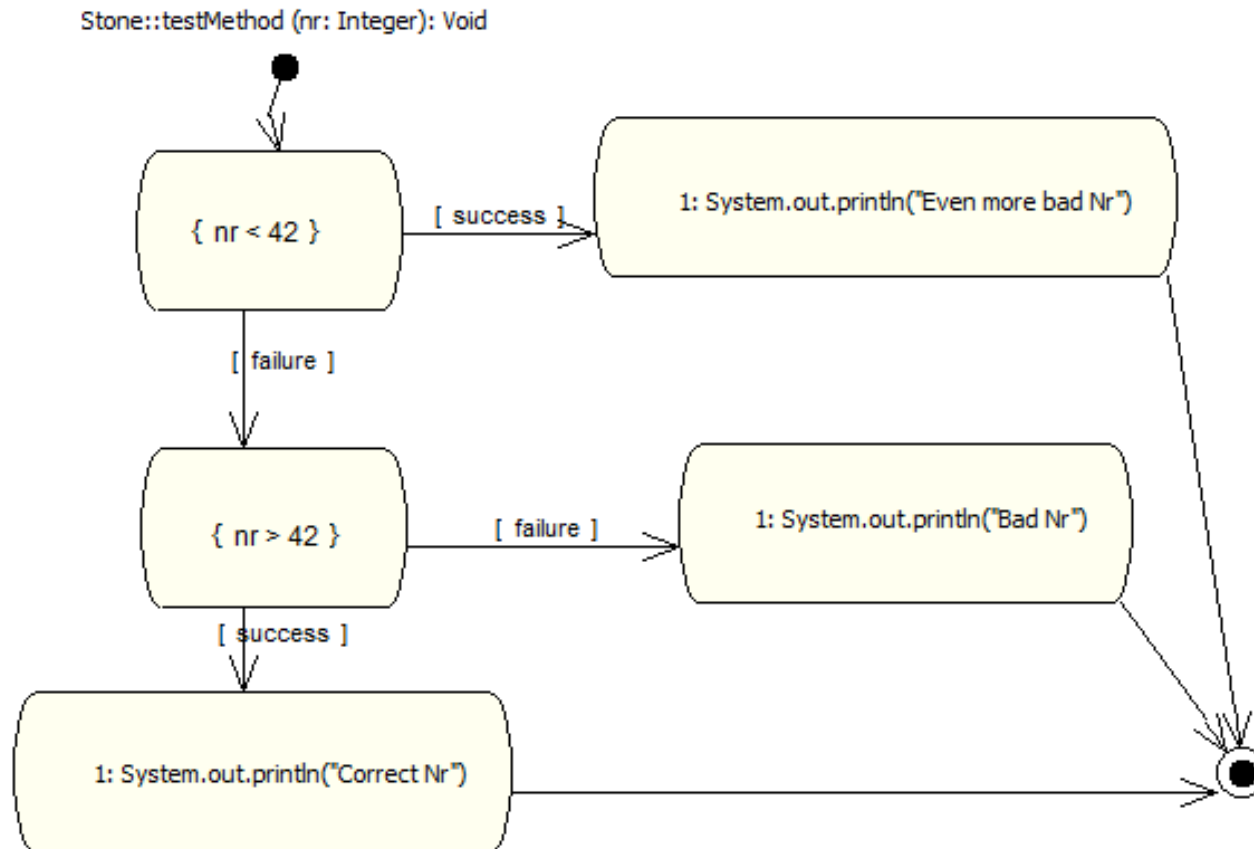
Storydiagramme II

- „Diamanten“ scheinen im Moment fehlerhaft zu sein:



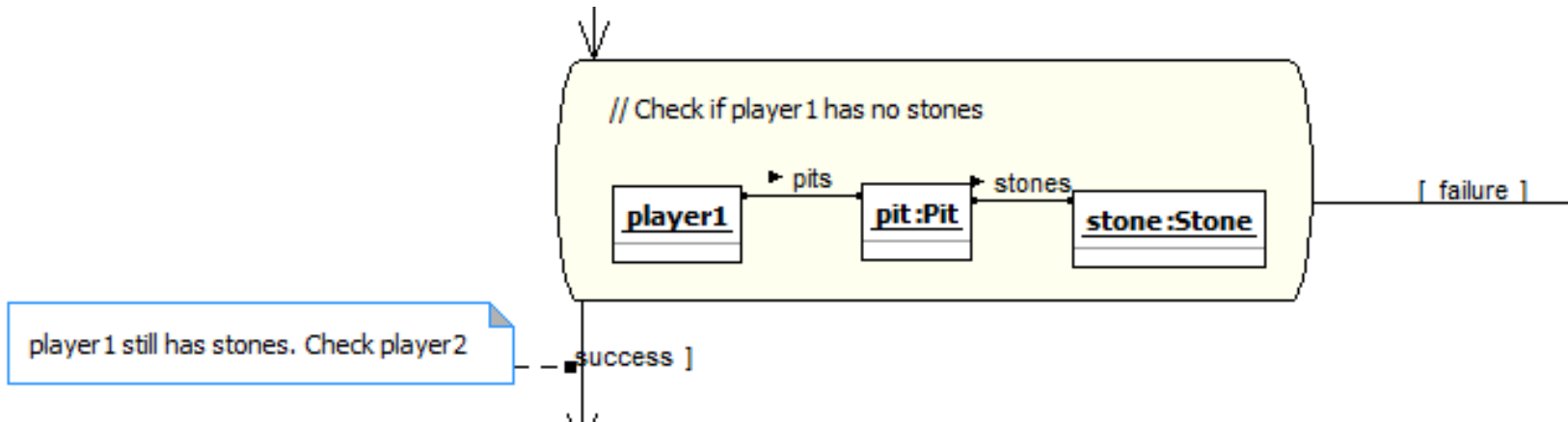
Storydiagramme III

- Workaround:



Storydiagramme III

- Tip: Überprüfen ob ein Spieler noch Steine in seinen Pits hat

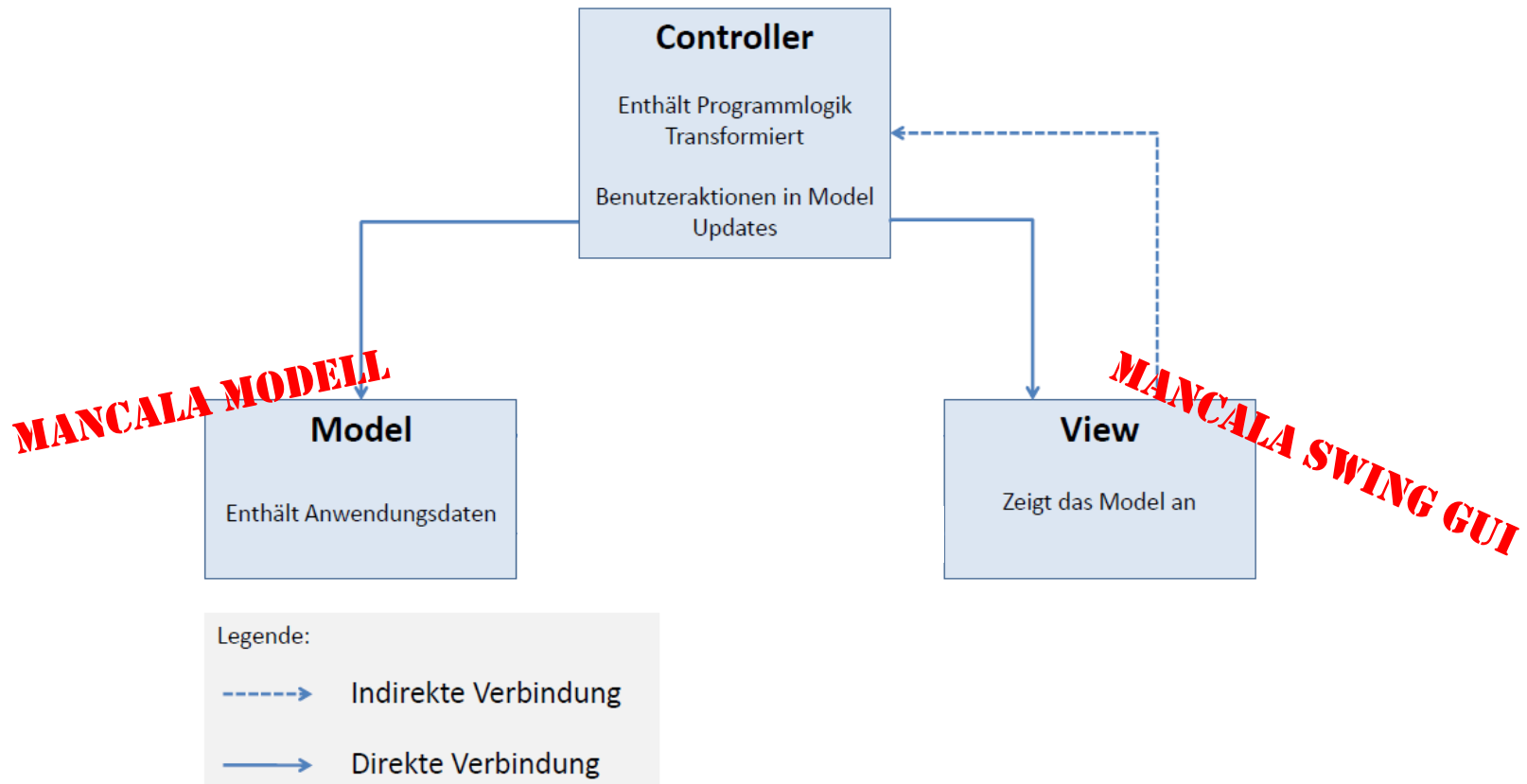


Vorstellung HA 9

- **HA 9: Model-View-Controller**

- Modell und Grafische Oberfläche zusammenbringen
- Erstellen von verschiedenen Controllern
 - LoginController (Einstiegspunkt)
 - GameController
 - PlayerController
 - PitController
 - KalahController
- Erstellen einer StartMancala Klasse, die den LoginController instanziiert und startet

Model – View – Controller I



Model – View – Controller II

- **Modellelemente (Klassen) in Fujaba müssen den JavaBean Stereotyp besitzen**
- **Implementierungstipps für Controller**
 - start() : Startet den Controller.
 - „Kind-Controller“ erzeugen und starten. (z.B. GameController -> PlayerController -> PitController)
 - Listener registrieren (Modell und GUI)
 - refreshUI()
 - stop(): Stoppt den Controller
 - Listener abmelden
 - refreshUI(): Grafische Oberfläche updaten
- **Siehe Übung 9**

Praktische Übung: HA9 anfangen

- **Schreibt den LoginController**

- Bekommt im Konstruktor das Mancala Objekt sowie den in HA 7 entwickelten LoginScreen (GUI) übergeben
- Drückt der Nutzer auf „Los“, soll zunächst geprüft werden, ob in die beiden Textfelder etwas eingegeben wurde. Falls nicht, soll Popup erscheinen mit einer entsprechenden Meldung (Tip: Hier können statische Methoden der Klasse JOptionPane verwenden werden).
- Drückt der Nutzer auf „Los“ und es wurden zwei Namen eingegeben, soll der GameController instanziiert und gestartet werden. Der LoginController hat damit seinen Dienst erfüllt und kann gestoppt werden.
- Drückt der Nutzer auf „Beenden“ soll das Spiel beendet werden.

Ende

Schönes WE!