

Die Aufgaben müssen einzeln bearbeitet und abgegeben werden. Die Abgabe muss bis **spätestens Donnerstag 23.06.2011 um 23:59 Uhr** über unser Hausaufgabenabgabesystem <http://seblog.cs.uni-kassel.de/pmss11/> erfolgen. Die Abgabe ist nur als einzelne \*.zip oder \*.jar-Datei möglich. Daher müssen alle für eine Abgabe relevanten Daten zu einem solchen Archiv kombiniert werden. Diese Hausaufgabe gibt **25 Punkte**.

#### Hinweise 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:

```
PMSS2011_HA<a>_A<b>_<Matrikelnummer>
```

wobei <a> für die aktuelle Hausaufgabe und <b> für die Aufgabenummer steht. Beispiel:

```
PMSS2011_HA5_A1_12345678.
```

- **Wichtig: Für keine der Aufgaben ist die Nutzung des „Absolute layout“ zulässig. Eine Verwendung dieser Layout Option führt zu Punktabzug!**

## Vorbereitung

Laden Sie sich die Abbildungen der Wizard Karten vom Blog zur Veranstaltung herunter. Der Download ist nur nach vorheriger Eingabe eines Passworts sichtbar. Zum Entpacken ist dasselbe Passwort erforderlich. Das Passwort finden Sie im Hausaufgabenabgabesystem direkt nach dem Einloggen.

Stellen Sie sicher, dass Sie eine aktuelle Version von WindowBuilder (<http://code.google.com/intl/de-DE/javadevtools/wbpro/>) installiert haben.

## Wizard Startscreen (5P)

Erstellen Sie einen Wizard Startscreen mit SWT unter Verwendung von WindowBuilder. Benutzen Sie als Vorlage das „Application Window“. Die Oberfläche sollte dem Mockup in Abbildung 1 entsprechen (**leichte** Abweichungen sind kein Problem).




Abbildung 1: Wizard Startscreen Mockup

## Wizard Gamescreen (15P)


Erstellen Sie einen Wizard Gamescreen mit SWT unter Verwendung von WindowBuilder. Benutzen Sie als Vorlage das „Application Window“. Die Oberfläche sollte dem Mockup in Abbildung 2 entsprechen (**leichte** Abweichungen sind kein Problem). Beim Start der GUI sollten mindestens soviele Karten zu sehen sein, wie im Mockup abgebildet. Bei Größenänderung müssen die Handkarten entsprechend umgebrochen werden, d.h. zieht man das Fenster des Mockups breit genug, rutscht die grüne 3 ebenfalls in bei obere Reihe. Bei Verkleinerung des Fensters sollten Karten ebenfalls in eine neue Reihe umgebrochen werden. Die Tabelle sollte ebenfalls einige (realistische) Einträge enthalten.

Wizard
☐ ☐ ☒

Ablage

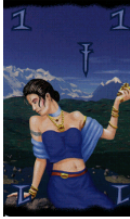






Trump  
Green



| Turn | Alice  |          | Bob    |          | Charlie |          |
|------|--------|----------|--------|----------|---------|----------|
|      | Points | Forecast | Points | Forecast | Points  | Forecast |
| 1    | 20     | 0        | -10    | 1        | 30      | 1        |
| 2    | 40     | 0        | 40     | 2        | 50      | 0        |
| 3    | 70     | 1        | 20     | 2        | 80      | 1        |
| 4    | 50     | 2        | 50     | 1        | 120     | 2        |
| 5    | 90     | 2        | 70     | 0        | 100     | 2        |
| 6    |        | 2        |        | 3        |         | 2        |
| 7    |        |          |        |          |         |          |
| 8    |        |          |        |          |         |          |
| 9    |        |          |        |          |         |          |
| 10   |        |          |        |          |         |          |
| 11   |        |          |        |          |         |          |
| 12   |        |          |        |          |         |          |
| 13   |        |          |        |          |         |          |
| 14   |        |          |        |          |         |          |
| 15   |        |          |        |          |         |          |
| 16   |        |          |        |          |         |          |
| 17   |        |          |        |          |         |          |
| 18   |        |          |        |          |         |          |
| 19   |        |          |        |          |         |          |
| 20   |        |          |        |          |         |          |

Current Tricks: 1      Forecast: 2      **Alice' Turn**




Abbildung 2: Wizard Gamescreen Mockup


## Zusatzaufgabe (5P)

Erstellen Sie auf Basis der Oberfläche aus Aufgabe 2 eine neue GUI, bei dem die Handkarten des Benutzers sowie die Ablagekarten versetzt angeordnet sein sollen. Die Oberfläche sollte dem Mockup in Abbildung 3 entsprechen (**leichte** Abweichungen sind kein Problem). Beim Start der GUI sollten mindestens soviele Karten zu sehen sein, wie im Mockup abgebildet. Auch die Tabelle sollte einige (möglichst realistische) Einträge enthalten. **Sollten Sie diese Zusatzaufgabe bearbeiten, beachten Sie, dass Sie hierfür eine zusätzliche Klasse für die GUI benutzen müssen, d.h. jeweils eine eigene für Aufgabe 2 und die Zusatzaufgabe.**


**WICHTIG:** Bedenken Sie, dass die Verwendung eines „Absolute layout“ nicht erlaubt ist, d.h. ein einfaches manuelles übereinanderschieben der Karten in WindowBuilder ist nicht gestattet!

Wizard
\_ □ ×

**Ablage**



**Trump**  
Green



|      | Alice  |          | Bob    |          | Charlie |          |
|------|--------|----------|--------|----------|---------|----------|
| Turn | Points | Forecast | Points | Forecast | Points  | Forecast |
| 1    | 20     | 0        | -10    | 1        | 30      | 1        |
| 2    | 40     | 0        | 40     | 2        | 50      | 0        |
| 3    | 70     | 1        | 20     | 2        | 80      | 1        |
| 4    | 50     | 2        | 50     | 1        | 120     | 2        |
| 5    | 90     | 2        | 70     | 0        | 100     | 2        |
| 6    |        | 2        |        | 3        |         | 2        |
| 7    |        |          |        |          |         |          |
| 8    |        |          |        |          |         |          |
| 9    |        |          |        |          |         |          |
| 10   |        |          |        |          |         |          |
| 11   |        |          |        |          |         |          |
| 12   |        |          |        |          |         |          |
| 13   |        |          |        |          |         |          |
| 14   |        |          |        |          |         |          |
| 15   |        |          |        |          |         |          |
| 16   |        |          |        |          |         |          |
| 17   |        |          |        |          |         |          |
| 18   |        |          |        |          |         |          |
| 19   |        |          |        |          |         |          |
| 20   |        |          |        |          |         |          |

Current Tricks: 1      Forecast: 2

**Alice' Turn**




Abbildung 3: Erweiterter Wizard Gamescreen Mockup