

# Programmiermethodik

## Übung 8

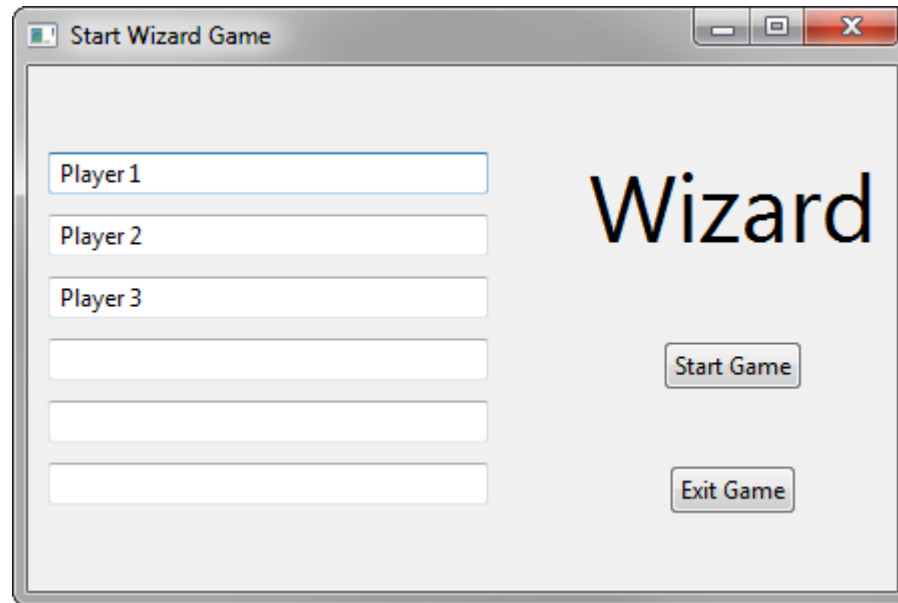
Sommersemester 2011  
Fachgebiet Software Engineering

Andreas Koch  
[andreas.koch@cs.uni-kassel.de](mailto:andreas.koch@cs.uni-kassel.de)


# Agenda


- **Besprechung HA 5**
- **Vorstellung HA 6**
- **Wiederholung: Model – View – Controller**
- **Praktische Übung: HA 6 anfangen**

# Besprechung HA 5 - Startscreen

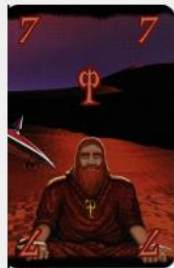


# Besprechung HA 5 - Gamescreen







red




Current Tricks: 0





Forecast: 1



Turn Player1







Turn						
1	30	1	-20	1	-20	1
2	10	1	-40	1	-40	1
3	40	1	-60	1	-60	1
4	20	1	-80	1	-80	1
5	0	1	0	1	0	1

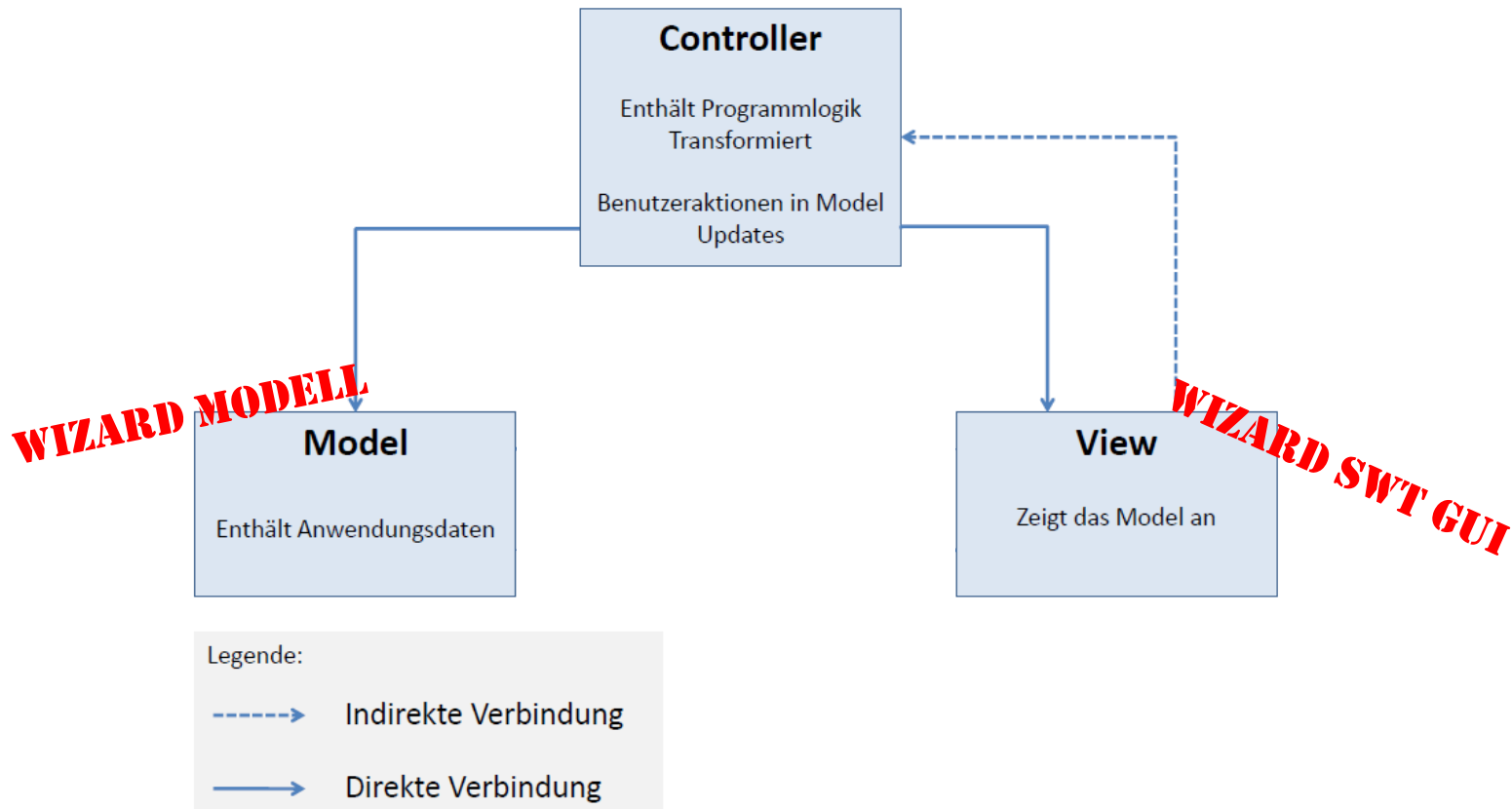
# Besprechung HA 5 – Gamescreen Advanced



# Vorstellung HA 6

- **Abgabe bis 07.07.2011 um 23:59:59 Uhr**
- **Aufgabe 1: StartGameController erstellen**
- **Aufgabe 2: GameController erstellen**
- **Aufgabe 3: PlayerController erstellen**
- **Aufgabe 4: OpenStackController erstellen**
- **Aufgabe 5: TurnController erstellen**
- **Aufgabe 6: Wizard starten**
  
- **Zusatzaufgabe 1: ScoreController erstellen**
- **Zusatzaufgabe 2: Mit mehr als 3 Spielern spielbar**

# Model – View – Controller I

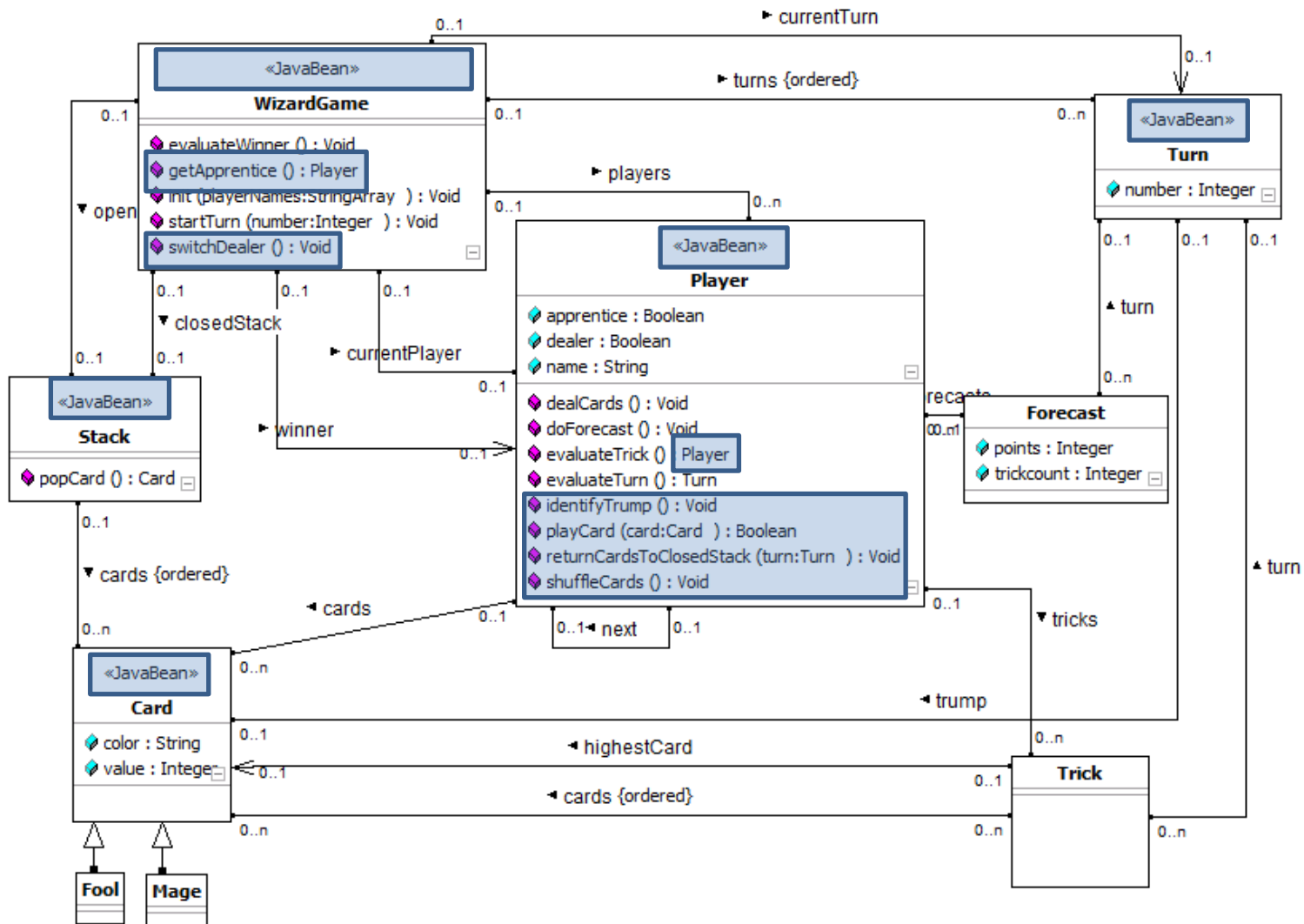


# Model – View – Controller II

- **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)
    - Listener registrieren (Modell und GUI)
    - refreshUI()
  - stop(): Stoppt den Controller
    - Listener abmelden
  - refreshUI(): Grafische Oberfläche updaten
- **Siehe Übung 7**



# Änderungen am Klassendiagramm



# Live-Demo: Controller mit Jface entwickeln

## Entwicklung eines Controllers

# Praktische Übung: HA6 anfangen

- **Schreibt den StartGameController**

- Bekommt im Konstruktor das Wizard Objekt sowie den in HA 5 entwickelten StartScreen (GUI) übergeben
- Drückt der Nutzer auf „Start Game“, soll zunächst geprüft werden, ob zumindest in die ersten drei Textfelder etwas eingegeben wurde und kein Name doppelt verwendet wurde. Falls nicht, soll ein Popup erscheinen mit einer entsprechenden Meldung (Tip: Hierzu bietet sich die Klasse MessageDialog in SWT an).
- Drückt der Nutzer auf „Start Game“ und die Namensvalidierung ist korrekt, soll der GameController instanziiert und gestartet werden. Der StartGameController hat damit seinen Dienst erfüllt und kann gestoppt werden.
- Drückt der Nutzer auf „Quit Game“ soll das Spiel beendet werden.

**Ende**

**Schönes WE!**