

Die Aufgaben müssen einzeln bearbeitet und abgegeben werden. Die Abgabe muss bis **spätestens Donnerstag 01.12.2011 um 23:59 Uhr** über unser Hausaufgabenabgabesystem <http://seblog.cs.uni-kassel.de/pmws1112/> 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 **10 Punkte**.

#### **Hinweise zur Abgabe:**

- Die Hausaufgabe als exportiertes Eclipse Projekt (\*.zip, **nicht** den gesamten Workspace) abgeben. Das kann mit Hilfe der Eclipse Export Funktion durchgeführt werden. Ist das Projekt nicht korrekt exportiert, kann es bei der Korrektur nicht berücksichtigt werden (es bietet sich also an, den Import des exportierten Projektes auszuprobieren).

**WICHTIG** Benennen Sie ihre Projekte für diese und alle zukünftigen Abgaben nach folgendem Schema:

PMWS1112\_HA<a>\_A<b>\_<Matrikelnummer>,

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

PMWS1112\_HA4\_A1\_12345678.

## **Vorbereitung**

Für die Bearbeitung der Hausaufgabe 4 benötigen Sie eine Implementierung des Klassendiagramms von Hexentanz. Sie können eine fertige Version vom Blog zur Veranstaltung herunterladen (<http://seblog.cs.uni-kassel.de/category/currentterm/pmws1112/>) und als Projekt in Eclipse importieren.

Darüber hinaus benötigen Sie das *eDOBS*-PlugIn für Eclipse. Installieren Sie das PlugIn wie in der Übung gezeigt über den Eclipse Update Mechanismus. Die URL für die Update-Site lautet: <http://www.se.eecs.uni-kassel.de/se/fileadmin/se/update>.

## Aufgabe 1.1 - Implementierung (6P)

Implementieren Sie die Methode

```
init(playerNames:StringArray):void
```

Sie soll das Spiel initialisieren und folgende Objekte erstellen:

- Für jeden per Parameter übergebenen Namen einen Spieler
- Alle 64 Felder:
  - 16 Heimfelder
  - 4 Startfelder
  - 4 Abflugfelder
  - 16 Zielfelder
  - 24 normale Spielfelder (jeweils 3 zwischen jedem Start- und Abflugfeld)
- 4 Hexen pro Spieler auf den zugehörigen Heimfeldern
- 1 Würfel

Vergessen Sie nicht alle Objekte korrekt zu verlinken.

## Aufgabe 1.2 - eDOBS (4P)

Rufen Sie die Methode `init(...)` mit dem Parameter `new String[]{"Alice", "Bob"}` auf. Setzen Sie am Ende der Methode `init(...):void` einen Breakpoint und fertigen Sie einen Screenshot von eDOBS an, indem die aktuelle Objektstruktur nach Ausführung der `init(...):void` Methode zu sehen ist. Im Screenshot sollte folgendes zu sehen sein:

- Zwei Spieler mit den als Parameter übergebenen Namen
- Alle 64 Felder
- Alle 8 Hexen
- 1 Würfel

sowie die Links zwischen den Objekten. Hinweise zur Bedienung des eDOBS finden sich auf den Folien zur Übung. **WICHTIG: Gruppieren Sie die Objekte sinnvoll (z.B. die Spielfelder wie sie auf dem Spielbrett zu sehen sind) um die Bearbeitung der Aufgabe sowie die Korrektur zu erleichtern!**