

Die Aufgaben müssen einzeln bearbeitet und abgegeben werden. Die Abgabe muss bis **spätestens Donnerstag 19.01.2012 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 **20 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_<Matrikelnummer>,

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

PMWS1112_HA8_A1_12345678.

Aufgabe 1 - Storydiagramme (12P)

In dieser Hausaufgabe sollen die bisher von Hand implementierte Methoden durch Fujaba Storydiagramme ersetzt werden. Für diese Aufgabe soll das aktuelle Hexentanz Projekt vom PM Blog (<http://seblog.cs.uni-kassel.de/category/currentterm/pmws1112/>) verwendet werden. Hinweise zur Verwendung von Storydiagrammen können Sie sowohl dem Screencast zur Vorlesung als auch dem Screencast zur Übung entnehmen.

Vorbereitung: Das vorgegebene Projekt enthält mehrere Storyboards:

- Zwei Storyboards zur Methode `HexentanzGame::checkWinner()`
- Drei Storyboards zur Methode `Witch::move()`

Die zu erstellenden Storydiagramme müssen die durch die Storyboards modellierten Tests erfolgreich durchlaufen lassen.

1.1 - HexentanzGame::checkWinner() (4P)

Erstellen Sie für die Methode `HexentanzGame::checkWinner()` ein Storydiagramm in Fujaba, welches analog zu HA 5 Aufgabe 1 auf das Spielende prüft. Das Fujaba Hexentanz Projekt muss das Storydiagramm und den generierten Code in der Klasse `HexentanzGame` enthalten.

1.2 - Witch::move() (10P)

Erstellen Sie für die Methode `Witch::move()` ein Storydiagramm in Fujaba, welches analog zur Implementierung in HA 5 Aufgabe 1 die Hexe (Witch) unter Berücksichtigung der Regeln verschiebt. Der die Überprüfung ob ein Feld besetzt ist sowie der Methodenaufruf `throwOut()` sind nicht zu modellieren. Unsere offiziellen Hexentanz Regeln sind im PM Blog zu finden. Abweichungen von den hier gemachten Anweisungen und den Regeln führen zu Punktabzug. Das Fujaba Hexentanz Projekt muss das Storydiagramm und den generierten Code in der Klasse `HexentanzGame` enthalten.

Aufgabe 2 - Zetteltest (6P)

In dieser Aufgabe ist ein Zetteltest zu der modellierten Methode `Witch::move()` aus Aufgabe 1.2 auszufüllen. Nutzen Sie hierfür die Tabelle auf der nächsten Seite. Die Objektstruktur für die Initialisierung ist bereits vorgegeben. Zeichnen Sie für jeden Schritt die vollständige vorgegebene Objektstruktur **nach** einem Durchlauf der Schleife, welche über die Felder iteriert. Die finale Objektstruktur (nachdem die letzte Zeile ausgeführt wurde) soll in die letzte Zeile der Tabelle eingetragen werden.

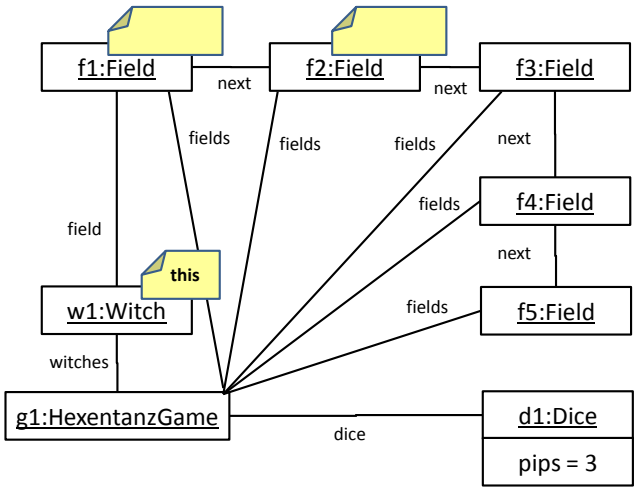
Schritt	Objektstruktur
1	
2	
3	
4	
5	

Tabelle 1: Tabelle für Zetteltest