

Die Hausaufgaben müssen von jedem Studierenden einzeln bearbeitet und abgegeben werden. Die Abgabe muss bis **spätestens Donnerstag 01.11.2012 um 23:59 Uhr** über unser Hausaufgabenabgabesystem <http://seblog.cs.uni-kassel.de/pmws1213/> 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 **28 Punkte**.

## **Aufgabe 1 - Abstrakt vs. Konkret (16P)**

1. Finden Sie für die Begriffe „Abstrakt“ und „Konkret“ jeweils 5 Beispiele.
2. Erstellen Sie eine Tabelle mit den Spalten „Abstrakt“ und „Konkret“. Finden Sie mindestens 5 Beispielpaare und tragen Sie diese in die Tabelle ein.
3. Auf Basis der ersten beiden Teilaufgaben, erstellen Sie Definitionen für „Abstrakt“, „Konkret“ und „Beispiel“.

Beispiel-Begriffe, die bereits in der Übung oder Vorlesung vorkamen, sind nicht erlaubt.

## Vorbereitung

Innerhalb der Veranstaltung Programmiermethodik werden die Übungen und Hausaufgaben zum Großteil an Hand eines Spieles aufgebaut. Dieses Semester handelt es sich hierbei um das Brettspiel „Diaballik“. Die offiziellen Spielregeln sind im Blog zur Vorlesung unter <http://seblog.cs.uni-kassel.de/category/currentterm/pmws1213/> bzw. unter <http://www.diaballik.com/EN/Rules.html> zu finden. (In den deutschen Regeln sind im Abschnitt „Bewegung und Pass“ Fehler enthalten) **ACHTUNG!** Für diese Veranstaltung sind die Regeln vereinfacht:

- Die Spielfeldgröße beträgt  $5 \times 5$  Felder und jeder Spieler besitzt 5 Holder
- Die Spielregel „Alternative game“ wird nicht beachtet
- Bei der Spielregel „Unfair game“ müssen nicht 3 sondern **!SÄMTLICHE!** Spielsteine an diese Blockade angrenzen um zu gewinnen (Entgegen der deutschen Anleitung muss ein Blockade-Spiel nicht angesagt werden)

In Abbildung 1 sind die üblichen Bestandteile einer Spielrunde von Diaballik zu sehen. Machen Sie sich mit den Regeln vertraut!



Abbildung 1: Diaballik Spielfeld

## Aufgabe 2 - Textuelle Szenarien (12P)

Erstellen Sie **drei** textuelle Szenarien zu konkreten Spielsituationen des Spiels „Diaballik“. Die Szenarien sollten jeweils ca.  $\frac{1}{4}$  Seite lang und in Englisch verfasst sein. *Hinweis: Ein textuelles Szenario besteht IMMER aus einem Titel, einer Startsituation, einer Aktion sowie einer Endsituation. Diese 4 Teile sollten sichtbar (durch Farbe/Absatz) voneinander getrennt sein!*

Um den Einstieg zu erleichtern, hier ein einfaches Beispielszenario, welches natürlich nicht für die Hausaufgabe verwendet werden darf:

### **Title: Simple valid pass**

Startsituation: Alice and Bob are playing Diaballik. Alice's color is green, Bob's color is red. It's Alice's turn. Alice has a holder h1 on field f31 and a holder h2 on field f32. Her ball is lying on holder h1 and she has a move and a pass left.

Action: Alice passes the ball from h1 to h2.

Resultsituation: Alice's holder h1 and h2 didn't move. Her ball is lying on holder h2.