

Die Aufgaben müssen einzeln bearbeitet und abgegeben werden. Die Abgabe muss bis **spätestens Donnerstag 13.12.2011 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 15 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:

PMWS1213_HA<a>_<Matrikelnummer>,

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

PMWS1213_HA6_12345678.

Vorbereitung

In dieser Aufgabe sind zwei GUI Screen Mockups gegeben aus denen SWT Oberflächen abzuleiten sind. Für die benötigten Bilder können selbst erstellte Bilder oder aber die vorgegebenen Bilder aus der ZIP-Datei vom Blog <http://seblog.cs.uni-kassel.de/category/currentterm/pm-ws1213/> verwendet werden.

Für die Bearbeitung der Hausaufgabe 6 benötigen Sie ein aktuelles *Google Window Builder*-PlugIn für Eclipse. Installieren Sie das PlugIn über den *Install new software* Dialog bzw. über den Eclipse Update Mechanismus. Die URL für die Update-Site lautet je nach Eclipse Release Version:

- Juno: <http://dl.google.com/eclipse/inst/d2wbpro/latest/4.2>
bzw.
<http://dl.google.com/eclipse/inst/d2wbpro/latest/3.8>
- Indigo: <http://dl.google.com/eclipse/inst/d2wbpro/latest/3.7>

Das Vorgehen kann mit Hilfe des Screencasts der Übungen nachvollzogen werden.

Aufgabe 1 - Diaballik Login Screen (5P)

Erstellen Sie einen Diaballik Login Screen mit SWT welcher zusätzlich eine `main`-Methode enthält, mit der die Oberfläche gestartet werden kann. Falls die `main`-Methode fehlt, führt dies zu Punktabzug. Die Oberfläche sollte dem Mockup in Abbildung 1 entsprechen (**leichte** Abweichungen, z.B. Schriftart, sind kein Problem).



Abbildung 1: Diaballik Login Screen Mockup

Aufgabe 2 - Diaballik Game Screen (10P)

Erstellen Sie einen Diaballik Game Screen mit SWT welcher zusätzlich eine `main`-Methode enthält, mit der die Oberfläche gestartet werden kann. Falls die `main`-Methode fehlt, führt dies zu Punktabzug. Die Oberfläche sollte dem Mockup in Abbildung 2 entsprechen (**leichte** Abweichungen, z.B. Schriftart, sind kein Problem). Setzen Sie, wie im Mockup abgebildet, den Namen des aktiven Spielers, die verbleibenden Züge und Pässe sowie die entsprechenden Bilder für die Label, welche die aktuelle der Spielsituation darstellen (alle Spielsteine auf den jeweiligen Feldern, die Bälle auf den jeweiligen Spielsteinen).

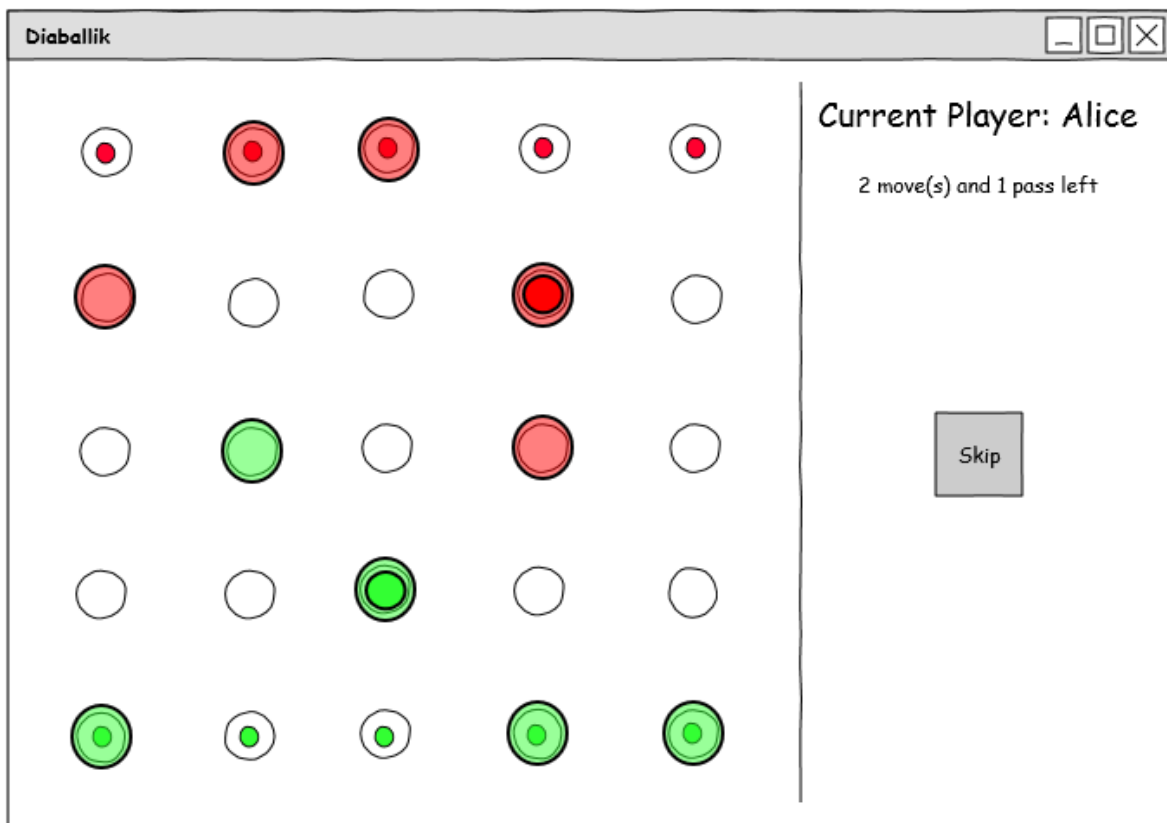


Abbildung 2: Diaballik Game Screen Mockup