

Die Hausaufgaben müssen von jedem Studierenden einzeln bearbeitet und abgegeben werden. Die Abgabe muss bis **spätestens Donnerstag 31.10.2013 um 23:59 Uhr** über unser Hausaufgabenabgabesystem <http://seblog.cs.uni-kassel.de/pmws1314/> 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“.

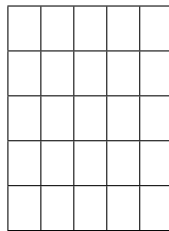
Beispiel-Begriffe, die bereits in der Übung oder Vorlesung vorkamen, sind nicht erlaubt.

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 „Quoridor“. Die offiziellen Spielregeln sind im Blog zur Vorlesung unter <http://seblog.cs.uni-kassel.de/category/currentterm/pmws1314/> bzw. unter <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Quoridor&oldid=117013702> zu finden. **ACHTUNG!** Für diese Veranstaltung sind die Regeln vereinfacht:

- Die Spielfeldgröße beträgt 5×5 Felder und es werden 12 Wände auf die Spieler aufgeteilt.
- Ziel des Spieles ist es die andere Seite als erstes zu erreichen. Nach jedem Zug muss dieses für alle Spieler noch möglich sein.

Spielfeld:



Machen Sie sich mit den Regeln vertraut!

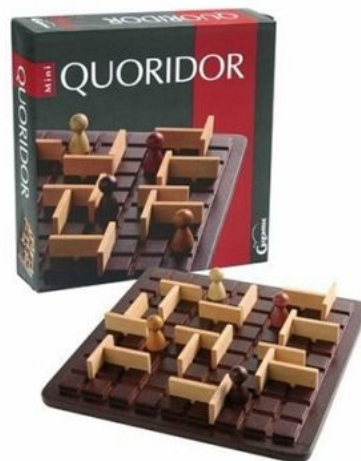


Abbildung 1: Quoridor Spielfeld

Aufgabe 2 - Textuelle Szenarien (12P)

Erstellen Sie **drei** textuelle Szenarien zu konkreten Spielsituationen des Spiels „Quoridor“. 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 Quoridor. The Fields are counted from top left to bottom right. Line by Line. Alice's color is green, Bob's color is red. It's Alice's turn. Alice has a figure h1 on field f20. Bob has a figure h2 on field f3.

Action: Alice build a wall in g3 and g4.

Resultsituation: Alice's figure didn't move. A new wall is on g3 and g4.