



Die Aufgaben müssen von jedem Teilnehmer einzeln bearbeitet und abgegeben werden. Die Abgabe muss **bis spätestens Montag 07.07.2014 um 23:59:59 Uhr** über unser Hausaufgabenverwaltungssystem <https://se.cs.uni-kassel.de/hms/> 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.

Hinweise zur Abgabe:

- Die Hausaufgabe ist in Form von **drei** exportierten Eclipse Projektes abzugeben. Mit Hilfe der Eclipse Export Funktion ist es möglich mehrere Projekte in eine zip-Datei zu exportieren. Ist ein 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 Abgabe nach folgendem Schema:

DPSS14_HA<a>_<Matrikelnummer>,

wobei <a> für die aktuelle Hausaufgabe steht.

Beispiel für Aufgabe 1:

DPSS14_HA10_12345678.

Allgemeines

Orientieren Sie sich für die Lösung der Aufgaben an den zugehörigen Übungen und Vorlesungen: <http://seblog.cs.uni-kassel.de/category/currentterm/design-patterns2014/>

Die Benotung ergibt sich aus den Hausaufgaben, wobei eine Abgabe ausgelassen werden darf. Für die Note wird die nicht abgegebene Abgabe, beziehungsweise die Abgabe mit der geringsten Prozentzahl, nicht beachtet. Die Endnote ergibt sich aus dem Mittelwert der erreichten Prozentpunkte der übrigen Abgaben.

Die Veranstaltung gilt als nicht bestanden, wenn mehr als **eine Hausaufgabe nicht abgegeben** wurde oder der Mittelwert der zur Benotung herangezogenen Abgaben **weniger als 50%** beträgt.



Aufgabe 1 Android Intents

Implementieren Sie ein Fussballergebnissystem unter Verwendung von Android Intents. Die Hauptapplikation (FussballApp) fragt auf Knopfdruck eine zweite Applikation (GetResultApp) an, welche den Webservice *openligadb* (<http://www.openligadb.de/>) anspricht. Das Ergebnis wird dann in der FussballApp angezeigt.

- Hierfür werden folgende Projekte benötigt: FussballApp, GetResultApp, FussballJUnitTest.
- Die FussballApp bietet dem Benutzer mindestens ein Textfeld, über welches eine matchID (z.B. **28682**) eingegeben werden kann und einen Ergebnis-Button an. Bei einem Klick auf den Ergebnis-Button fragt die Applikation über einen Intent die GetResultApp an. Danach wartet sie auf eine Antwort zu der eingegebenen matchID (z.B. Endstand 2:3) um sie anzuzeigen.
- Die GetResultApp fragt den Webservice openligadb (z.B. <http://www.openligadb.de/Webservices/Sportsdata.aspx?op=GetMatchByMatchID>) ab und sendet die gewünschten Informationen in einer Intent-Antwort zurück.
- Das System ist über ein Android JUnit Testprojekt (FussballJUnitTest), welches einen Intent an die FussballApp sendet und die Antwort auf das zu erwartende Ergebnis verifiziert, zu testen.

Hinweise:

- Es wird ein aktuelles ADT Bundle benötigt:

<http://developer.android.com/sdk/index.html>,
unter VIEW ALL DOWNLOADS AND SIZES → ADT Bundle

- In der AndroidManifest.xml des GetResultApp-Projekts muss folgende Anpassung vorgenommen werden:

-> Hinzufügen des Tags `<uses-permission android:name="android.permission.INTERNET"/>`