

Einführung in die Programmierung

Fachgebiet Software Engineering

WiSe 2014/15

Prof. Albert Zündorf

Übungen:
Lennert Raesch
Marco Bungart

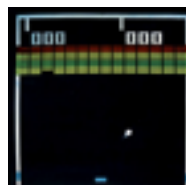
Web:
<http://seblog.cs.uni-kassel.de>

HMS:
<https://se.cs.uni-kassel.de/hms>

Aufgabenblatt 4
06. November 2014

Aufgabe 1 - Pongout 8P

Erweitert euren Pong-Klon von der letzten Abgabe um Breakout Elemente. Solltet ihr keinen eigenen lauffähigen Pong-Klon in Aufgabe 2 erstellt haben, könnt ihr einen von unserem Blog laden (<http://wp.me/p5cj1b-1Oz>).



Abgabe
29. Oktober 2014 23:59 Uhr

Zusätzlich zu den bereits entwickelten Funktionalitäten sollen folgende weiteren Inhalte programmiert werden:

- Eine vertikale Reihe von Ziegeln, zentriert im Spielfeld.
- Kollisionserkennung zwischen Ziegeln und Ball
- Die Ziegel reagieren auf Kollision mit dem Ball durch
 - Eine Verschiebung entgegen der Richtung der Kollision
- Der Ball reagiert auf Kollision mit den Ziegeln durch
 - Ein Abprallen analog dem Abprallen von Wänden

Aufgabe 2 - Theorie 2P

Betrachtet folgenden Quellcode.

```
int length = 8;
int counter = 0;
int[] results = new int[length];

while(counter < length)
{
    results[counter] = counter * counter;
    counter++;
}

int theAnswer = results[7] - results[3] + 2 * results[1];
```

1. Wie oft wird der Schleifenrumpf ausgeführt?
2. Welcher Wert steht nach Ausführung in "theAnswer"?