



Die Hausaufgaben müssen von jedem Studierenden einzeln bearbeitet und abgegeben werden. Für die Hausaufgabe sind die aktuellen Informationen vom Blog zu berücksichtigen (<http://seblog.cs.uni-kassel.de/category/current-term/pmws1516/>).

Alle Abgaben müssen über unser Gitlab unter <https://docker.cs.uni-kassel.de> erfolgen. Abgaben per Mail werden nicht mehr akzeptiert.



## Vorbereitung

In dieser Aufgabe sind zwei JavaFX Oberflächen aus jeweils vorgegebenen GUI Screen Mockups abzuleiten. Abzugeben ist ein korrekt exportiertes Java-Projekt, welches beide Teilaufgaben enthält.

Benötigt wird ein aktuelles JDK 8 mit JavaFX (sollte bereits installiert sein)

(<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/jdk8-downloads-2133151.html>)

und der JavaFX Scene Builder

(<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/javafxscenebuilder-info-2157684.html>).

## Aufgabe 1 - Risk Start Screen 50P

Erstellen Sie einen Risk Start Screen mit dem JavaFX Scene Builder, inklusive Eingabemöglichkeiten für Spielernamen, Farbauswahl für die Spieler und einem Start Button. Die Oberfläche sollte dem Mockup in Abbildung 1 entsprechen (**leichte** Abweichungen, z.B. Schriftart, sind kein Problem). Zusätzlich ist eine Java-Klasse zu erstellen, welche eine `main`-Methode enthält, mit der die Oberfläche gestartet werden kann. Falls die `main`-Methode fehlt, führt dies zu Punktabzug. Der Start Button soll die `init()`-Methode eines instanziierten Risk Objekts mit den eingegebenen Spielernamen aufrufen.

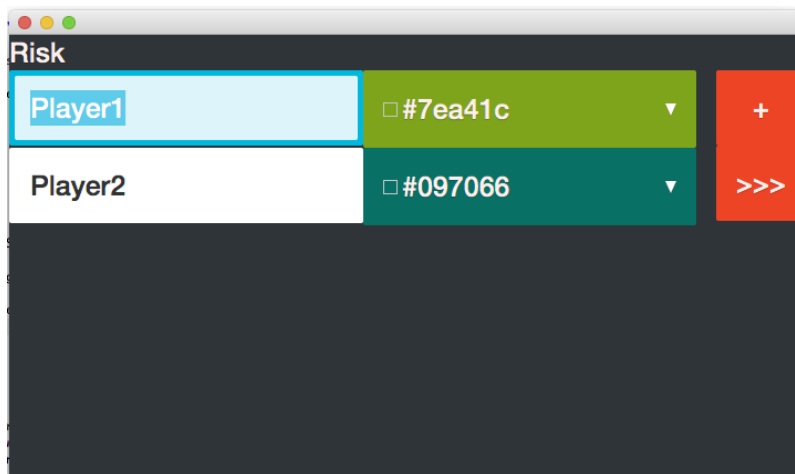


Abbildung 1: Ludo StartScreen Mockup

## Aufgabe 2 - Risk Game Info 50P

Erstellen Sie einen Risk Game Info Screen mit dem JavaFX Scene Builder. Die Oberfläche sollte dem Mockup in Abbildung 2 entsprechen. Der Info Screen visualisiert die Daten des Models, die nicht direkt aus dem Spielfeld ersichtlich sind, also die Spielernamen und Spielerfarben und implizit die Reihenfolge der Spieler sowie den aktuell aktiven Spieler. Die Felder für die aktuelle Spielphase und das angewählte Land werden erst später notwendig sein.

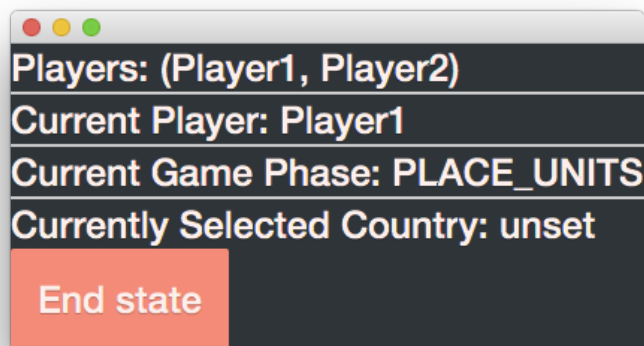


Abbildung 2: Ludo GameScreen Mockup