



Abbildung 1

Die Hausaufgaben müssen von jedem Studierenden einzeln bearbeitet und abgegeben werden. Für die Hausaufgabe sind die aktuellen Informationen vom Blog (<https://seblog.cs.uni-kassel.de/ws1819/programming-methodologies/>) und aus den Übungen zu berücksichtigen.

Abgaben per Mail werden nicht akzeptiert.

## Aufgabe 1 - Game Screen

In dieser Aufgabe muss die Verknüpfung der einzelnen Elemente der Game Screen Oberfläche mit dem Datenmodell über Controller nach dem Model-View-Controller Pattern hergestellt werden.

Hier soll nun eine neue Scene erstellt werden, die nach klicken auf den Start-Button aus Hausaufgabe 6 angezeigt wird.

- Die zuvor eingegeben Spielernamen sollen angezeigt werden.
- Die Anzahl der Einheiten des Spielers, soll durch Symbole visualisiert werden (dismal max 16, kann sich im Laufe der Veranstaltung noch ändern).
- Die Symbole sollen mittels Changelistener mit dem Model verbunden werden
- Nutzt eure `initGame`-Methode



Bitte gebt diese Hausaufgabe über das Git-Repository aus HA 5 ab.