

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 Area

In dieser Aufgabe erweitern wir die UI um die Spielfläche. Analog zu den Spielern werden Controller und FXML-Elemente für die Anzeige der Plattformen angelegt. Die Controller werden mit dem Datenmodell über PropertyChange Mechanismen verknüpft um Änderungen am Datenmodell zu visualisieren.

platform.fxml

Erstellen Sie eine FXML Datei mit UI Elementen zur Visualisierung einer Plattform sowie der sich darauf befindlichen Einheiten eines Spielers.

PlatformController

Erstellen Sie eine Klasse PlatformController.java welche als Controller Klasse in der Datei platform.fxml hinterlegt wird. Sie referenziert die dynamischen Inhalte der FXML und bietet eine Methode zum Setzen der Modellinstanz des Platform-Objekts. Über PropertyChange Mechanismen sollen Änderungen am verknüpften Platform-Objekt auf die UI Elemente umgesetzt werden (i.e. Spieler über bspw. Farbe, sowie Anzahl der Einheiten).