

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.

**Die Abgabefrist läuft jeweils bis Beginn der nächsten Übung.**

Abgaben per Mail werden nicht akzeptiert.

## 1 Interaktion

Implementiert einen Clickhandler für die Plattformen.

- Bei einem Rechtsklick soll die `reenforce` Methode gerufen werden.
- Bei einem Linksklick auf eine eigene Plattform wird diese ausgewählt. Ist sie schon ausgewählt gewesen, wird die Auswahl aufgehoben.
- Bei einem Linksklick auf eine neutrale oder eigene Plattform wird, soweit schon eine eigene Plattform ausgewählt ist, die `move` Methode gerufen.
- Beim Linksklick auf eine gegnerische Plattform, soweit eine eigene Plattform ausgewählt ist, wird die `attack` Methode gerufen.

## 2 Gameloop

Implementiert eine Gameloop wie in Übung 8 gezeigt. Diese soll alle 10 Sekunden (könnt ihr selber wählen) jedem Spieler der noch eine Plattform hat eine neue Einheit zuteilen, soweit der Spieler noch weniger als 16 Einheiten hat.

## 3 NPC - Computerspieler

Erstellt eine Klasse `NonPlayerCharacter` (NPC) welche im Konstruktor ein `Player` Objekt übergeben bekommt. Implementiert eine `update` Methode, die anhand der aktuellen Spielsituation ein sinnvolles Verhalten abbildet. Instanziert für jeden `Player` außer dem ersten ein NPC Objekt. Ruft die `update` Methode in der Gameloop.