

Übungsblatt 7

(11. Juni 2007)

Projektaufgabe (20 Punkte)

Aufgabe 1 Sie sollen in diesem Übungsblatt ein kleines Spielprojekt mit Qt realisieren. Hierzu sollen die Programmteile aus den letzten Übungsblättern als Grundlage benutzt werden. Das Spielprojekt soll beinhalten:

- Mehrere bewegliche Figuren auf einer Spielfläche. Diese können abstrakte geometrische Figuren sein, oder aber durch Bilddateien dargestellte Figuren.
- Mindestens eine der Figuren soll durch Maus und/oder Tastatur von einem Spieler gesteuert werden.
- Es soll Kollisionen von Figuren geben, die einen Effekt auf das Spiel haben. (z.B. die Bahn der Figuren wird abgelenkt, Figuren verschwinden vom Spielfeld, Figuren zersplittern in mehrere kleine Figuren, Punktestand wird gezählt oder ähnliches)
- Das Spiel soll eine Menüleiste haben, über die eine About-Box zu öffnen ist, das Spiel zu beenden (Quit), zu starten (oder auch zu pausieren) ist und ein Optionsdialog geöffnet werden kann.

Abzugeben ist ein Ordner mit Ihrem Namen, in dem sich befinden:

- ein Ordner `src` mit den Quelltext Ihres Spiels
- ein Ordner `doc` mit einer vorzugsweise mit Doxygen generierten API-Dokumentation des Projekts
- Ein kleines PDF-Dokument (2-5 Seiten), in dem Ihr Name, Ihre Matrikelnummer verzeichnet, die Spielidee und das Spielziel erklärt sind und die zentrale objektorientierte Architektur des Spiels skizziert ist.

Dieser Ordner `myname` ist als komprimierte tar-Datei zu verpacken (auf der Kommandozeile mit `tar -cvzf myname.tgz myname` und in den Übungsgruppen die von Herrn Panitz geleitet werden an die Emailadresse `abgabecpp@panitz.name` zu verschicken. Beachten Sie, dass das Projekt keine `.exe`-Dateien enthalten darf.

In den übrigen Gruppen fragen Sie bitte die entsprechenden Lehrbeauftragten nach der Form der Abgabe.

Das Projekt ist in der letzten Praktikumsstunde oder in einem mit dem Leiter der Praktikumsstunde auszumachenden Termin innerhalb der vorlesungsfreien Zeit in einen 5-minütigen Kurzvortrag vorzuführen.

Die endgültige Abgabe hat per Mail bis zum 29. Juli um 20:15Uhr rechtzeitig zum Beginn des Tatorts zu erfolgen.

Es wird nach folgenden Kriterien bewertet:

- Einhaltung der Abgabebedingungen
- objektorientierter Klassenentwurf
- Code-Qualität
- Dokumentation
- Code Kommentierung
- Funktionalität
- Spielidee
- Optik
- Kurzpräsentation