

Übungsblatt 8

(31. Mai 2007)

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

- Mehrere bewegliche Figuren auf einer Spielfläche. Dieses 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 Ihren Namen, in dem sich befinden:

- ein Ordner `src` mit den Quelltext Ihres Spiels
- ein Ordner `classes` mit den `.class`-Dateien ihres Spiels.
- ein Ordner `doc` mit der von Javadoc generierten API-Dokumentation des Projekts
- Ein kleines PDF-Dokument (2-5 Seiten), in dem Ihr Name, Ihre Matrikelnummer, der Name der Klasse mit der Methode `main` verzeichnet ist, 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 an die Emailadresse `abgabe@panitz.name` zu verschicken.

Das Projekt ist in der letzten Praktikumsstunde in einen 5-minütigen Kurzvortrag vorzuführen.

Die endgültige Abgabe hat per Mail bis zum 20. Juli um 23:59Uhr zu erfolgen.

Es wird bewertet nach folgenden Kriterien:

- objektorientierter Klassenentwurf
- Code-Qualität
- Dokumentation
- Code Kommentierung
- Funktionalität
- Spielidee
- Optik
- Präsentation