
Programmieren in Java

<http://proglang.informatik.uni-freiburg.de/teaching/java/2010/>

Java-Projekt, geführter Track 2

2010-06-21

1 Bomberman (teamweise)

Haben Sie ein Gitter? Gut! Sie sind auf dem besten Weg. Wenn nicht: Sie haben einen halben bis ganzen Tutor, den Sie um Rat fragen können, wenn etwas nicht funktioniert.

Denkanstöße dieser Woche. Die meisten Fragen sind so gestellt, dass es keine “richtige” Antwort gibt.

- Wie wollen Sie die Spielfigur repräsentieren? Sie hält sich ja auf dem Gitter auf, also gibt es wahrscheinlich ein Interface, das sie implementieren muss.
- Haben Sie gesehen, dass in Twodeedoo Tastatureingaben an `IActor`s verteilt werden? Um die Spielfigur zu steuern, brauchen Sie also auch irgendeinen `IActor`.
- Sie brauchen also mindestens ein `IPuppet` und irgendwas, das `IActor` implementiert, für die Spielfigur. Wo ist ein guter Ort, so etwas zu instanziiieren?
- Die Spielfigur kann idealerweise nicht durch Mauern gehen und auch nicht das Gitter verlassen. Irgendwo müssen Sie also prüfen, ob ein Feld betretbar ist, und nur dann die Spielfigur verschieben. Wo (in welcher Klasse) am besten?
- Können Sie einen Test z.B. dafür schreiben, dass die Spielfigur sich weigert, durch Mauern zu laufen? (Wenn Sie mit “Im Prinzip schon, aber dazu müsste ich ein Dutzend Klassen instanziiieren” antworten: vielleicht können Sie einige Abhängigkeiten eliminieren, “Muss der X wirklich wissen, wie der Y das Z tut”?)
- Können Sie auch zwei Spielfiguren instanziiieren, damit ein Spieler auf $\leftarrow\uparrow\downarrow\rightarrow$ gegen einen auf den Tasten WASD gegeneinander antreten kann?
- Ziel diese Woche: zwei Spielfiguren laufen durchs Gitter.