

---

**Programmieren in Java**

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

---

**Java-Projekt, geführter Track 2**

2010-06-21

## 1 News

Auf der Projektseite finden Sie näheres zum großen Finale<sup>1</sup>.

## 2 Bomberman (teamweise)

Gitter und Spielfigur klar? Diese Woche bauen wir Bomben<sup>2</sup>.

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

- Bomben brauchen idR mindestens
  - Puppets (wie viele?)
  - Bitmaps (in verschiedenen Phasen)
  - irgendwas, das im Grid herumsteht und eine Bombe repräsentiert
  - irgendwas, das im Grid herumsteht und tödliche Feuerwolke repräsentiert
  - das Verhalten einer tickenden Bombe
  - das Verhalten einer sich langsam (oder sofort) ausbreitenden Feuerwolke
  - die Funktionalität, beim Drücken der Bombe-Taste eine frische Bombe zu legen
  - die Funktionalität, dass Feuerwolken die Spielfigur töten, egal, ob die Spielfigur ins Feuer läuft oder das Feuer die Spielfigur erwischt.

Das sind ja einige Verantwortungen. Welche neuen Klassen und Interfaces brauchen Sie, und wie verteilen Sie die Verantwortungen auf die neuen und alten Klassen? Welchen Teil können Sie als erstes realisieren?

- Check: wieviele Klassen und Interfaces müssen Sie dafür anfassen, die eigentlich nichts mit Bomben zu tun haben? Hoffentlich wenige?
- Damit das Spiel Spaß macht, brauchen Sie zerstörbare und unzerstörbare Mauern, die auch unterschiedlich aussehen. Wie realisieren Sie das? (Achtung: vielleicht bekommen Sie nachher Lust darauf, noch Zäune, Säurebecken, Teleporter etc zu bauen – da lohnt sich die Verallgemeinerung).
- Haben Sie die Vorlesungsfolien über die Collections angesehen? Collections braucht man immer wieder (etwa, um die Teile der Feuerwolke im Griff zu behalten).

---

<sup>1</sup>Dass am Montag, 19.7., wenn es stattfindet, die Fi-Fa-Fußballweltmeisterschaft schon vi-va-vorbei ist, braucht uns nicht zu stören.

<sup>2</sup>Liebe Polizeibeamte, die diesen Zettel während einer Hausdurchsuchung finden: es ist das, was Sie meinen.