
Software Praktikum

<http://proglang.informatik.uni-freiburg.de/teaching/sopra/2004ws>

Übungsblatt 2

Abgabe: 8. 12. 2004

per E-Mail an levchuk@informatik.uni-freiburg.de mit dem Subject "Abgabe Sopra"

Aufgabe 1 – Pflichtenheft

In der Vorlesung haben wir besprochen, was ein Pflichtenheft sein soll und welche Kriterien es erfüllen sollte. Laden Sie das Pflichtenheft von der Internetseite des Software Praktikums herunter. Lesen Sie es und stellen Sie sich vor, sie wären der Projektleiter eines großen Software Unternehmens.

- Würden Sie das Projekt so akzeptieren? Bedenken Sie, dass das Pflichtenheft die vertragliche Grundlage ist.
- Welche Spezifikationen sind zu genau, was würden Sie gerne genauer spezifiziert haben?
- Gibt es Uneindeutigkeiten? Sollte man gewisse Bereiche formaler definieren?

Aufgabe 2 – Interfaces umsetzen

Falls Sie nicht wissen, was TicTacToe ist, informieren Sie sich unter

http://en.wikipedia.org/wiki/Tic_tac_toe.

Laden Sie von der Vorlesungsseite die Interfaces für ein TicTacToe - Spiel herunter. Schreiben Sie Klassen, die die folgenden Interfaces implementieren:

Gruppe 1 Das Interface TicTacToeBoard

Gruppe 2 Die Interfaces TicTacToeGame und TicTacToeActionListener

Gruppe 3 Das Interface TicTacToeGUI

Gruppe 4 Das Interface TicTacToe Player, einmal für einen menschlichen Spieler und einmal als Computer Gegner.

Bedenken Sie, dass die Interfaces nicht verändert werden dürfen.

Keine der Klassen soll eigene Objekte anlegen - wenn Sie andere Klassen benutzen wollen (z.B. der Computer Spieler wird wahrscheinlich das Spielbrett kennen wollen), dann lassen Sie sich ein Objekt vom Typ des Interfaces an den Konstruktor übergeben oder arbeiten Sie mit get bzw. set-Methoden.