

1 Grundlegendes

Im Rahmen dieser Live-Aufgabe soll mit Hilfe des Observer-Patterns die aus der Fußball-WM bekannte Goal-Line-Überwachungs-Technik abgebildet und in Java umgesetzt werden:

2 Erstellen Sie Klassen/Interfaces für folgende Funktionalität

Die Torline jedes Tores bei den WM-Spielen wird mit Hilfe von Kameras überwacht. Auf diesem Weg wird erkannt, wenn der Ball die Torlinie überquert.

Diese Information wird dann an unterschiedliche Empfänger weiter geleitet:

- Uhr des Schiedsrichters
- Logbuch des Systems
- Regieraum (für die Fernsehübertragung)

2.1 Schiedsrichter-Uhr

Diese Uhr zeigt das Ereignis einfach dar (Simulation über Konsolenausgabe). Wichtig: Erst wenn der Schiedsrichter ein Tor quittiert hat (einfacher Methoden-Aufruf) , wird ein erneutes Überqueren der Torlinie angezeigt.

2.2 Logbuch

Das Logbuch enthält eine Liste mit den jeweiligen Zeitpunkten, an denen der Ball die Linie überquert hat.

2.3 Regieraum

Hier erfolgt jedesmal eine Ausgabe (auf der Konsole). Hier ist auch keine Rückstellung oder ähnliches notwendig.