

## 6. Eingabe des Skeletons

### 6.1 Anweisung für die Übersetzung und den Ablauf

#### 6.1.1 Datei-liste

Name des Datens	Größe	Zeit der Entstehung	Inhalt
Action.java	1 KB	2020. 03. 31.	Die Arbeit wird durch diese Klasse realisiert.
BuildAction.java	1 KB	2020. 03. 31.	Die Arbeit von Bauen von einem Iglu wird durch diese Klasse realisiert.
BuildRocketAction.java	1 KB	2020. 03. 31.	Die Arbeit von Bauen von einem Signalpistole wird durch diese Klasse realisiert.
CheckAction.java	1 KB	2020. 03. 31.	Die Arbeit von der spezielle Fähigkeit von einem Polarforscher wird von diesem Klasse realisiert.
MoveAction.java	1 KB	2020. 03. 31.	Die Arbeit von der Bewegung von einem Charakter wird in diese Klasse realisiert.
ShovelAction.java	1 KB	2020. 03. 31.	Die Arbeit von der Schaufeln wird durch diese Klasse realisiert.
Hole.java	2 KB	2020. 03. 31.	Diese Klasse repräsentiert einen Loch in dem Eisfeld.
IceFloat.java	3 KB	2020. 03. 31.	Diese Klasse repräsentiert einen generellen Eisscholle in dem Eisfeld.
UnstableIceFloat.java	2 KB	2020. 03. 31.	Diese Klasse repräsentiert ein instabile Eisscholle in dem Eisfeld.
StableIceFloat.java	1 KB	2020. 03. 31.	Diese Klasse repräsentiert ein stabile Eisscholle in dem Eisfeld.
DriverSuit.java	1 KB	2020. 03. 31.	Durch diese Klasse wird die Funktionierung von einem Taucheranzug gelöst.
Food.java	1 KB	2020. 03. 31.	Durch diese Klasse wird die Funktionierung von einem Lebensmittel gelöst.
Item.java	1 KB	2020. 03. 31.	Durch diese Klasse wird die Funktionierung von einem generellen Gegenstand gelöst.
RocketPart.java	1 KB	2020. 03. 31.	Durch diese Klasse wird die Funktionierung von einem Bestandteil der Leuchtpistole gelöst.
Rope.java	1 KB	2020. 03. 31.	Durch diese Klasse wird die Funktionierung von einem Seil gelöst.
Shovel.java	1 KB	2020. 03. 31.	Durch diese Klasse wird die Funktionierung von einem Schaufel gelöst.
Character.java	3 KB	2020. 03. 31.	Diese Klasse spielt die Rolle, einen generelle Spieler auf dem Eisfeld zu repräsentieren.

Eskimo.java	1 KB	2020. 03. 31.	Diese Klasse spielt die Rolle, ein Eskimo auf dem Eisfeld zu repräsentieren.
Researcher.java	1 KB	2020. 03. 31.	Diese Klasse spielt die Rolle, einen Polarforscher auf dem Eisfeld zu repräsentieren.
Controller.java	1 KB	2020. 03. 31.	Die in diesem File legende Klasse löst uns die Funktionierung der Runden des Spiels.
GUI_skeleton.java	5 KB	2020. 03. 31.	Die in File implementierte Klasse realisiert die Ein- und Ausgabefunktionen, womit der Benutzer mit dem Programm kommunizieren kann.
Game.java	2 KB	2020. 03. 31.	In dieser File wird die Game Klasse implementiert, und dadurch das Spiel Kompiliert.
Main.java	10 KB	2020. 03. 31.	In dieser File wird die Main Klasse erstellt, wo die main() Funktion als Anfang und Ende des Programms funktioniert.

### 6.1.2 Übersetzung

Man soll die oben gegebenen Files in einer Java Solution zusammenstellen.

Höchstwahrscheinlich bekommt man originell schon eine fertige Solution. Man soll in dem Übersetzerprogramm die “Build” Funktion aktivieren. Nach der Meldung der Fertigheit können wir das Programm laufen lassen.

### 6.1.3 Ablauf

Nach der Übersetzung soll man in der Umgebung das Programm laufen lassen, also man soll auf den grünen Dreieck klicken. Nach dem Laufenlassen des Programms werden die Fragen auf der Konsole angezeigt werden, worauf man logischerweise antworten kann.