

L09.1_OldMacDonaldsFarm

Mittwoch, 19. Mai 2021 14:41

Aufgabe

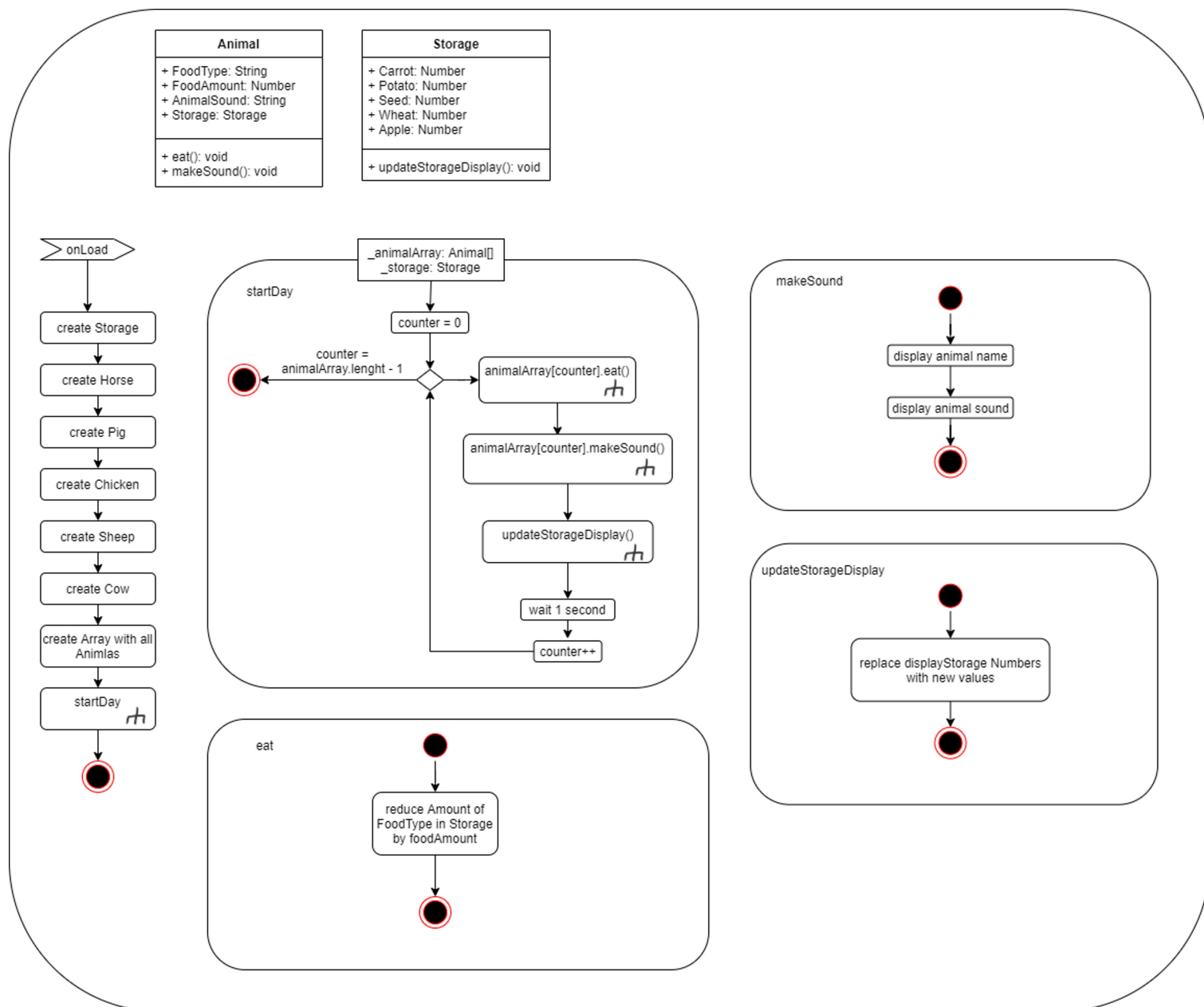
- Farmsimulation
 - o viele Tiere
 - individuelle Namen
 - o unterschiedliches Futter
 - unterschiedliche Menge
 - unterschiedlicher Vorrat pro Typ
 - o unterschiedliche Geräusche
 - o jeden Tag singt ein anderes Tier "Old MacDonalds..." Lied mit dem jeweilig typischen Geräusch
 - wird unter einer Überschrift, welche den Namen des Tiers trägt, für User angezeigt#
 - das Tier frisst, dazu wird der verbleibende Vorrat angezeigt
 - so lange, bis jedes Tier jeden Tag gefressen und gesungen hat
 - so weiß Old MacDonald ob er für den folgenden Tag Futter nachbestellen muss

Vorgehensweise

- Klassendiagramme für die jeweiligen Tiere
 - Activity-Diagram für die einzelnen Methoden
 - o Funktionalität ist teil der Klasse (singen, fressen)
 - o Hauptprogramm soll die Namen lediglich aufrufen
- o mindestens 5 Tiere
 - jedes Tier auf der Farm muss ein Name haben (mit zugehörigem Futter und Geräusch)
- o ein Tag reicht für die Simulation

Tiere

- Horse
 - o Food: Carrot
 - o Sound: Neighing
- Pig
 - o Food: Potato
 - o Sound: Oink
- Chicken
 - o Food: Seed
 - o Sound: Clucks
- Sheep
 - o Food: Wheat
 - o Sound: Baahs
- Cow
 - o Food: Apple
 - o Sound: Moos



Feedback

(von Martin Fuhr)

"Finde richtig gut das du die Aufgabenstellung zusammen fasst hast und dann deine Vorgehensweise beschreibst. Die Diagramme machen auch sind und sollten Umsetzbar sein. Bloß eine kleine Frage habe ich: Warum hast du bei startDay 1 sec Pause eingebaut?"

Meine Antwort:

"Die 1 Sekunde Pause ist da, damit eine Pause zwischen dem Singen ist, so dass die Tiere sich nicht überlappen."