

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-Diagramm 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

Animal
+ FoodType: String
+ FoodAmount: Number
+ AnimalSound: String
+ Storage: Storage
+ eat(): void
+ makeSound(): void

Storage
+ Carrot: Number
+ Potato: Number
+ Seed: Number
+ Wheat: Number
+ Apple: Number
+ updateStorageDisplay(): void

