

Mehr von Bouncer

Zuletzt bearbeitet von Jürgen Hahn, Verwendung von Material von Alexander Bazo

Mehr von Bouncer

Wichtige Informationen zur Bearbeitung der Aufgabe

- Informationen zur Entwicklungsumgebung *IntelliJ IDEA*
- Informationen zum Im- und Export von Projekten
- Bouncer

Starterpaket

Ein vorbereitetes Starterpaket zur selbständigen Implementierung der Aufgabe finden Sie hier.

Bouncer hat Hunger

In dieser Aufgabe liegen in Bouncers Welt einige Kirschen, die Bouncer sich vorknöpfen möchte. Schreiben Sie ein Programm, mit dem Sie jede Zelle der Karte auf Kirscheninhalte überprüfen und gegebenenfalls weiss färben (= essen). Sie müssen eine Lösung programmieren, die für Karten mit beliebig verteilten Kirschen funktioniert. Achten Sie darauf, nicht den Stiel mit zu essen, das bekommt Bouncer nicht gut.

Die Aufgabe besteht darin, die Kommandos für Bouncer zu schreiben, um die folgenden Teilaufgaben zu lösen.

1. Ablaufen der Zeilen/Spalten
2. Detektion und Essen der Kirschenfelder

Hinweise: Schreiben Sie eine eigene **private**-Methoden für jeden der oben dargestellten Schritte. Identifizieren Sie Teilprobleme, die Sie auf weitere Methoden aufteilen. Beachten Sie dabei die, in der Vorlesung angesprochenen Verfahren des Top-Down-Ansatzes sowie der Decomposition. Achten Sie darauf, sowohl den Code als auch die Kommentare (z.B. *pre*- und *post-conditions*) in Englisch zu schreiben. Verwenden Sie aussagekräftige Bezeichnungen für Ihre eigenen Methoden.

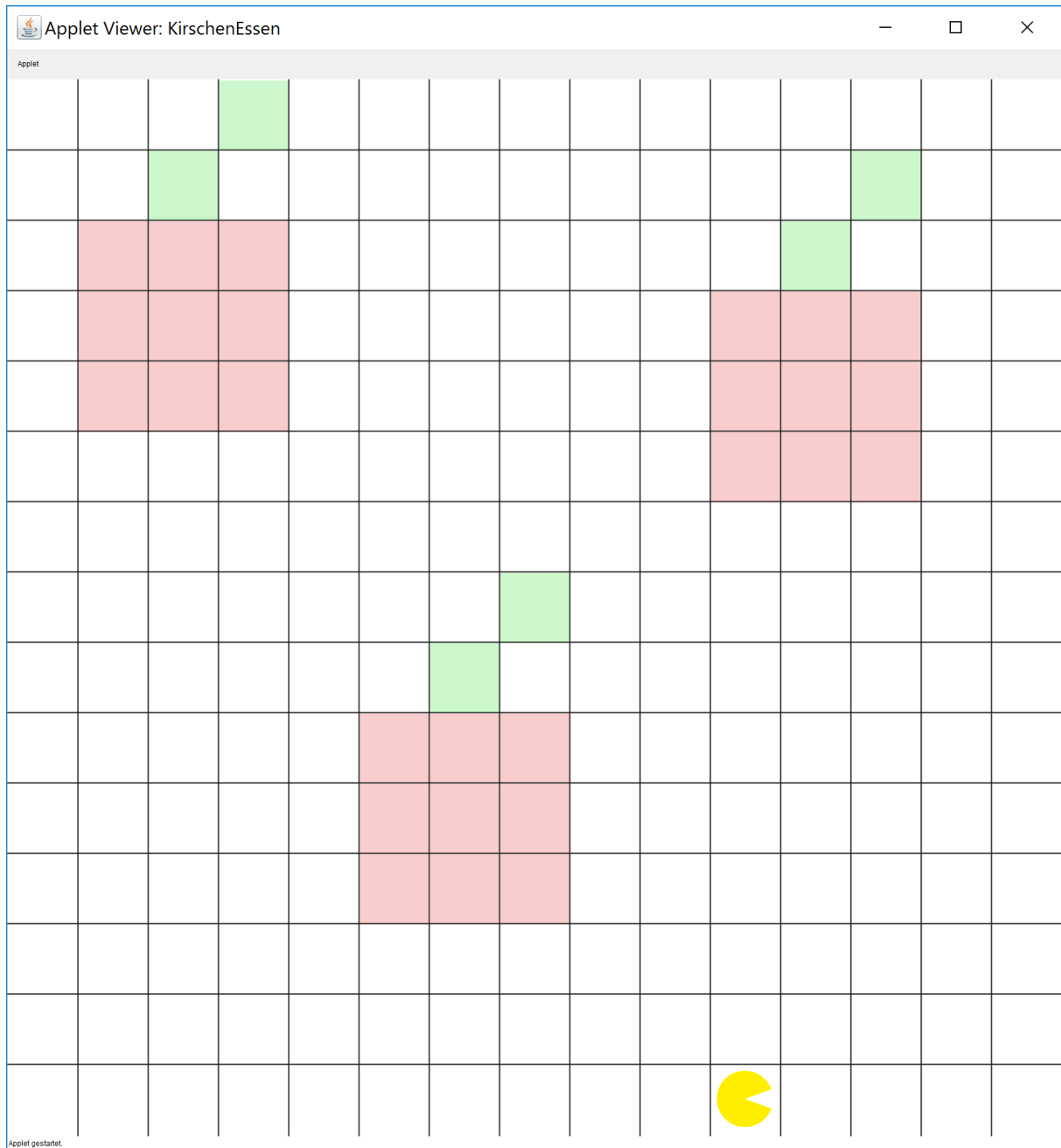


Abbildung 1: Diese Kirschen muss/will Bouncer aufessen.

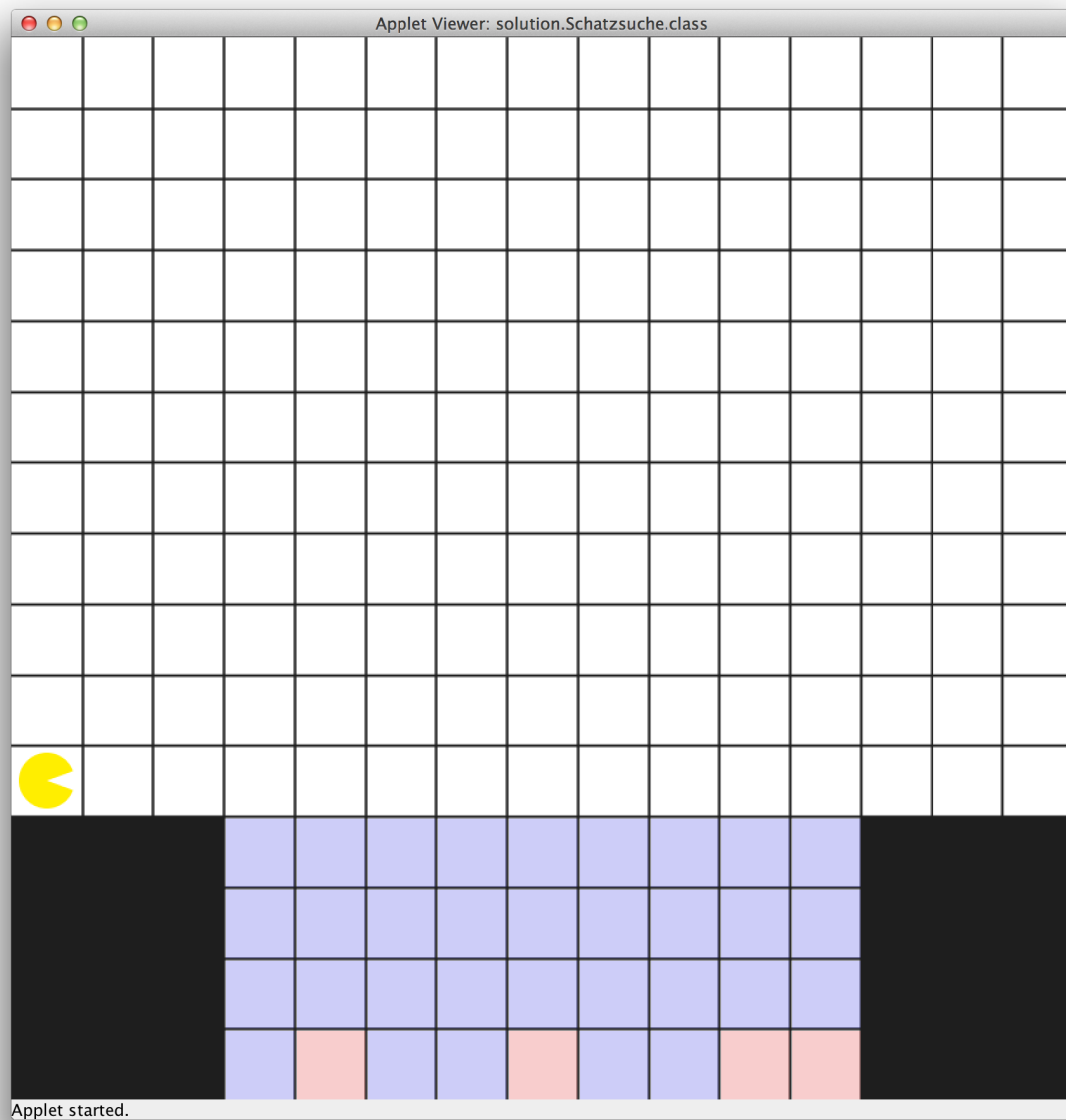


Abbildung 2: Der See bevor Bouncer alle Schätze geborgen hat.

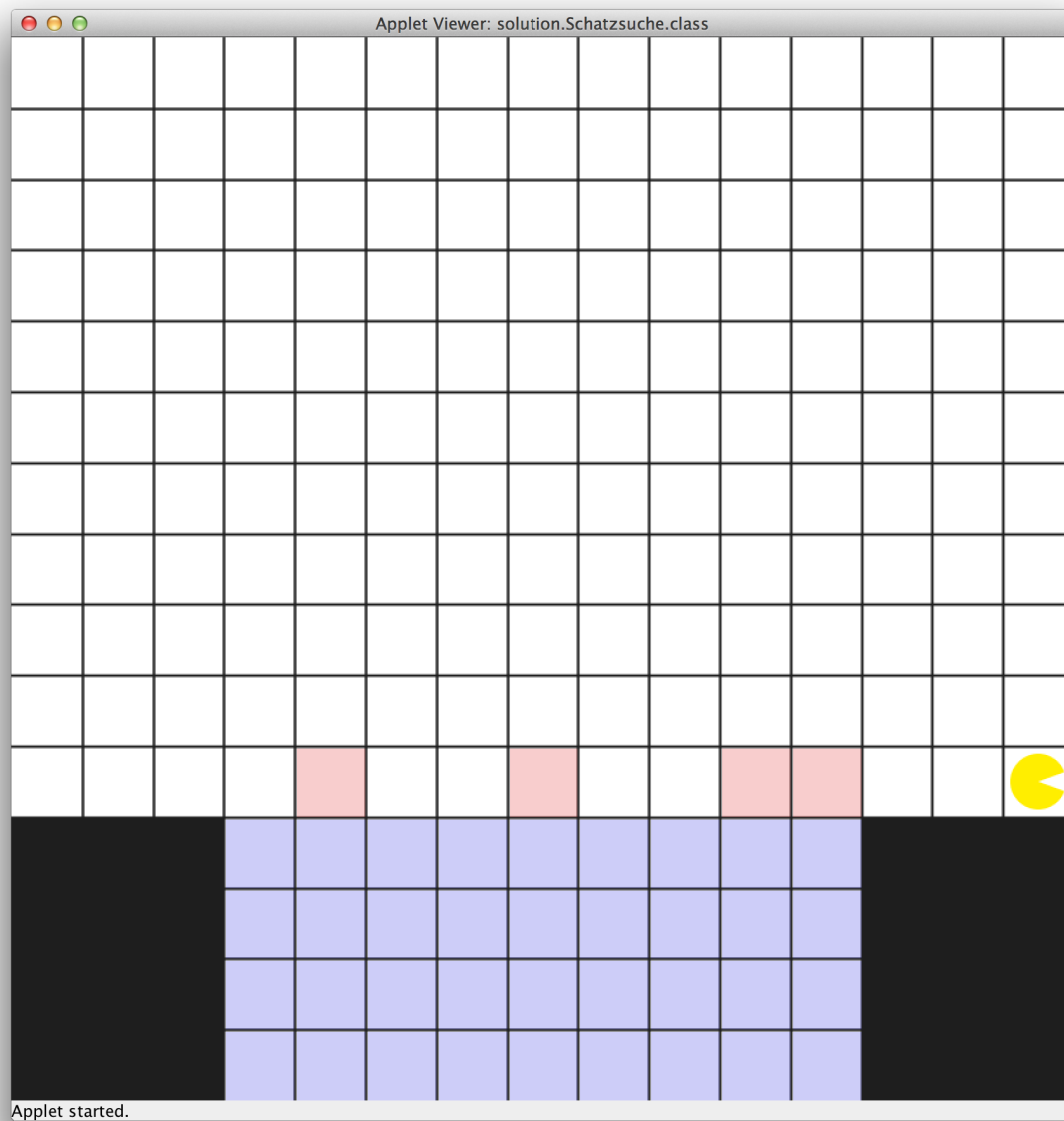


Abbildung 3: Der See nachdem Bouncer die Schätze gehoben hat.

Bouncer auf Schatzsuche

Bouncer steht in dieser Aufgabe vor einem See, in dem eine Reihe von versunkenen Schätzen auf dem Grund liegen (*rote Felder*). Bouncers Aufgabe ist es, zu diesen Schätzen zu tauchen, sie an die Oberfläche des Sees zu befördern und dort treiben zu lassen. Dazu muss Bouncer den gesamten Grund des Sees untersuchen, jeden Schatz aufnehmen (*Das rote Feld blau einzeichnen*) und mit den einzelnen Schätzen senkrecht nach oben tauchen. Über der Wasseroberfläche soll Bouncer den gefundenen Schatz ablegen (*Das entsprechende Feld rot färben*). Die Schätze liegen immer auf dem Grund des Sees, es können allerdings unterschiedliche viele sein und ihre Position ist unbekannt. Sie müssen eine Lösung programmieren, die für beliebige Karten funktioniert. Links und rechts vom See befindet sich dabei immer ein drei Felder breites Ufer - die Tiefe des Sees ist nicht bekannt, über der Wasseroberfläche ist aber immer mindestens ein Feld bis zum oberen Kartenrand frei. Zu Beginn startet Bouncer am linken Ufer und am Ende soll er den rechten Kartenrand erreichen (Siehe Grafik).

Die Aufgabe besteht daraus, die Kommandos für Bouncer zu schreiben, um die folgenden Teilaufgaben zu lösen.

1. Eintauchen in den See
2. Durchsuchen des Seeegrunds nach Schätzen
3. Bergen der einzelnen Schätze, in dem diese an die Oberfläche gebracht werden
4. Auftauchen aus dem See und erreichen des rechten Ufers.

Hinweise: Schreiben Sie eine eigene **private**-Methode für jeden der oben dargestellten Schritte. Teilen Sie die identifizierten Teilprobleme nötigen Falles auf weitere Methoden auf. Beachten Sie dabei die, in der Vorlesung angesprochenen Verfahren des Top-Down-Ansatzes sowie der Decomposition. Achten Sie darauf, sowohl den Code als auch die Kommentare (z.B. *pre-* und *post-conditions*) in Englisch zu schreiben. Verwenden Sie aussagekräftige Bezeichnungen für Ihre eigenen Methoden. Ein Tipp: Das Bergen eines einzelnen Schatzes unterbricht die größere Aufgabe des Suchens auf dem Seegrund. Nach dem erfolgreichen Bergen muss Bouncer die Suche nach den anderen Schätzen an der richtigen Stelle fortsetzen.

Bouncer repariert eine Mauer

In dieser Aufgabe soll Bouncer eine Mauer reparieren. Höhe der Mauer und Anzahl der beschädigten Felder sind dabei unbekannt. Bouncer weiß nur, dass die linke Seite der Mauer - die erste Spalte - immer intakt ist. Intakte Teile der Mauer sind grün eingefärbt, die zu reparierenden Felder rot. Zur Reparatur steht Bouncer ein ausreichend großer Stapel an *Ersatzsteinen* zur Verfügung. Bouncers Aufgabe ist es, die Mauer nach den beschädigten Felder abzusuchen. Findet er ein solches Felder, repariert er es. Dazu muss er zum Stapel mit den Ersatzteilen laufen einen Stein aufnehmen und mit diesem die beschädigte Stelle reparieren. Dabei wird immer der oberste Stein ausgewählt. Wenn Bouncer mit einem neuen Stein zur Mauer zurückkehrt, läuft er direkt in die *Zeile*, in der er die beschädigte Stelle gefunden hat.

Da wir mit Bouncer einen solchen Prozesse nur simulieren können, müssen Sie ein wenig Phantasie mitbringen: Das Reparieren eines Feldes passiert durch das Einfärben der Stelle mit grüner Farbe. Das Aufnehmen eines Steines vom Stapel können Sie durch das Löschen der grünen Farbe an dieser Stelle darstellen (`bouncer.clearFieldColor()`). Alle Arbeitsabläufe sollen sichtbar am Bildschirm dargestellt werden.

Hinweise: Wenn Sie dieses Problem gemäß der Aufgabenstellung lösen wollen, werden Sie merken, dass es sich um ein komplexes Programm handelt. Möglicherweise können Sie den nötigen Algorithmus auf Basis Ihres aktuellen Wissens nicht aufstellen. Es handelt sich explizit um eine optionale Aufgabe, an der Sie *tüfteln* können.

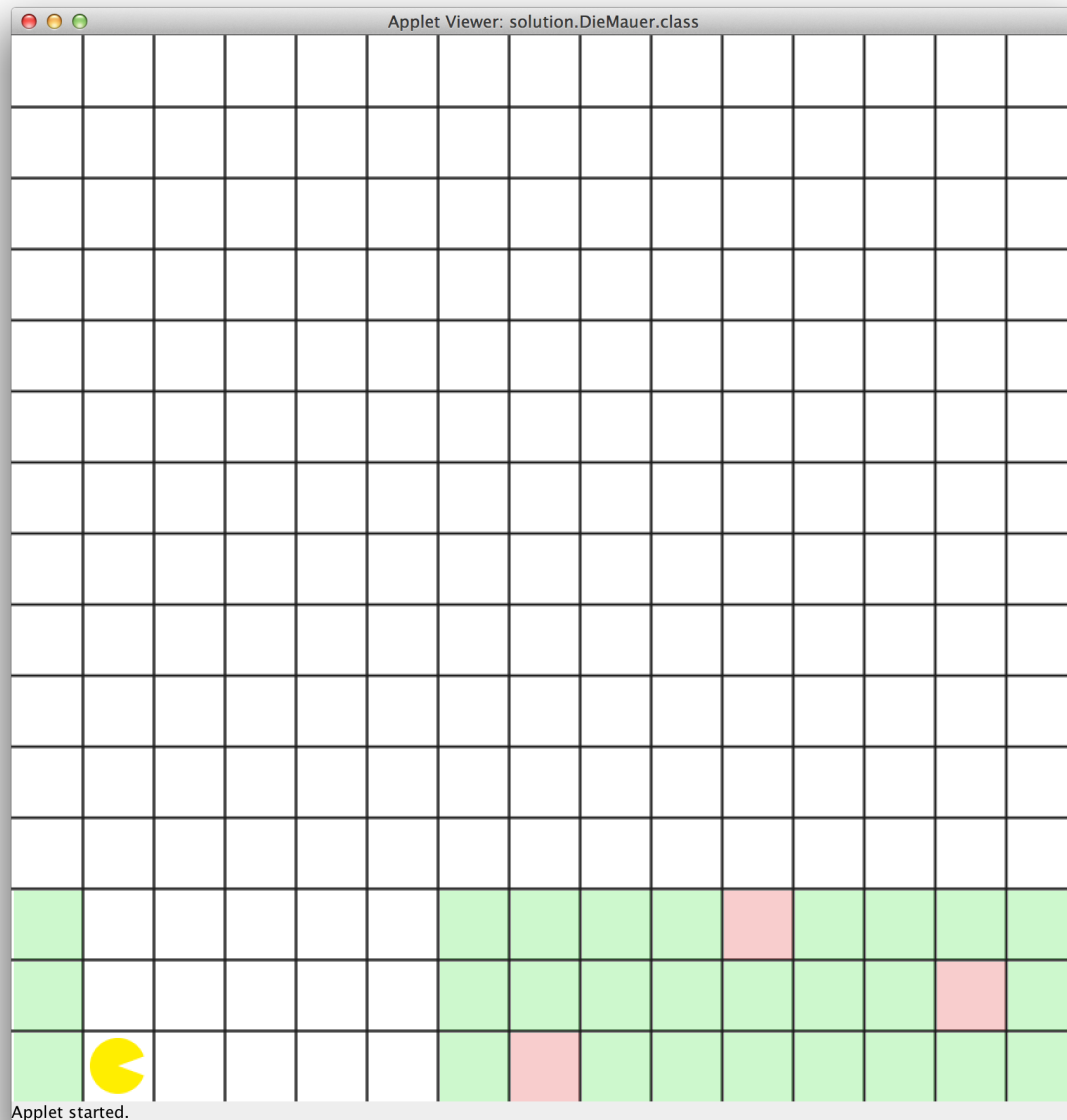


Abbildung 4: Die beschädigte Mauer zu Beginn des Programms. Am linken Rand ist der Stapel mit den Ersatzteilen zu sehen.

Als Hilfestellung können Sie von folgenden Teilproblemen ausgehen, die im Rahmen des Programms gelöst werden müssen.

1. Bouncer muss von der Startposition bis zur Mauer gelangen, diese reparieren und am Ende auf der Mauer zum stehen kommen.
2. Für die Reparatur untersucht Bouncer die Mauer *zeilenweise*. Findet er eine beschädigte Stelle, beginnt er mit der Reparatur. Anschließend setzt er die Untersuchung der Mauer

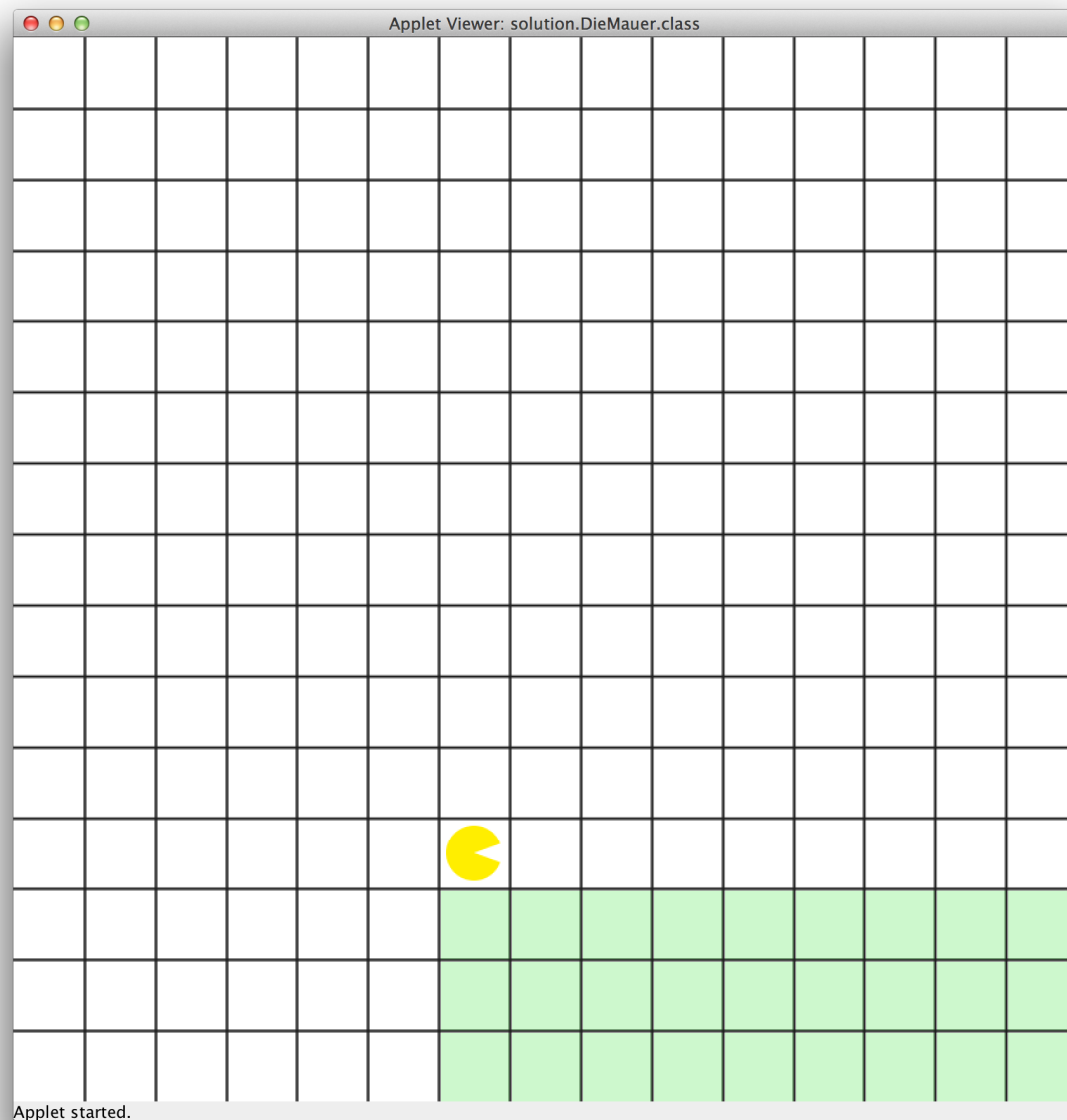


Abbildung 5: Die Mauer, nachdem Bouncer sie repariert hat.

fort.

3. Die Reparatur besteht aus mehreren Schritten: Bouncer muss zum Stapel laufen und dort einen Stein aufnehmen. Danach kehrt er in die *Zeile* der Mauer zurück, in der die beschädigte Stelle gefunden wurde und repariert diese. Dabei soll er direkt in die entsprechende Zeile zurückkehren und nicht jedes mal die komplette Mauer durchlaufen müssen.
4. Bouncer muss sich den Weg zur aktuellen Zeile merken. Denken Sie daran, dass er Felder farbig markieren und auch wieder *entfärben* kann. Versuchen Sie den jeweils korrekten Weg zwischen Mauerzeile und Stapel mit dieser Methodik zu kennzeichnen.