

# Lamb.da - Das Spiel

## Entwurfsdokument

Farid El-Haddad, Florian Fervers, Kai Fieger,  
Robert Hochweiß, Kay Schmitteckert

14. Januar 2015



# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>8</b>
<b>2</b>	<b>Grobentwurf</b>	<b>9</b>
2.1	libGDX	9
2.2	Model-View-Controller	9
2.3	Observer	9
2.4	Visitor	10
2.5	Singleton	10
2.6	Strategy	10
<b>3</b>	<b>Feinentwurf</b>	<b>11</b>
3.1	package lambda	11
3.1.1	public class <b>Observable</b> <Observer>	11
3.1.2	public class <b>LambdaGame</b> extends gdx.Game	12
3.1.3	public class <b>AssetModel</b>	14
3.2	package lambda.model.lambdaterm	17
3.2.1	public abstract class <b>LambdaTerm</b>	17
3.2.2	public interface <b>LambdaTermObserver</b>	20
3.2.3	public class <b>LambdaApplication</b> extends LambdaTerm	21
3.2.4	public abstract class <b>LambdaValue</b> extends LambdaTerm	23
3.2.5	public class <b>LambdaAbstraction</b> extends LambdaValue	24
3.2.6	public class <b>LambdaVariable</b> extends LambdaValue	25
3.2.7	public class <b>LambdaRoot</b> extends LambdaTerm implements Observable<LambdaTermObserver>	26
3.2.8	public final class <b>LambdaUtils</b>	28
3.3	package lambda.model.lambdaterm.visitor	29
3.3.1	public interface <b>LambdaTermVisitor</b> <R>	29
3.3.2	public class <b>AlphaConversionVisitor</b> implements LambdaTermVisitor<Object>	30
3.3.3	public class <b>ColorCollectionVisitor</b> implements LambdaTermVisitor<Set<Color>>	31
3.3.4	public class <b>IsColorBoundVisitor</b> implements LambdaTermVisitor<Boolean>	33
3.3.5	public class <b>ApplicationVisitor</b> implements LambdaTermVisitor<LambdaTerm>	35
3.3.6	public class <b>CopyVisitor</b> implements LambdaTermVisitor<LambdaTerm>	37
3.3.7	public class <b>RemoveTermVisitor</b> implements LambdaTermVisitor<Object>	38

3.3.8	public abstract class <b>BetaReductionVisitor</b> implements LambdaTermVisitor<LambdaTerm> . . . . .	40
3.4	package lambda.model.lambdaTerm.visitor.strategy . . . . .	41
3.4.1	public class <b>ReductionStrategyNormalOrder</b> extends BetaReductionVisitor . . . . .	41
3.4.2	public class <b>ReductionStrategyApplicativeOrder</b> extends BetaReductionVisitor . . . . .	42
3.4.3	public class <b>ReductionStrategyCallByValue</b> extends BetaReductionVisitor . . . . .	43
3.4.4	public class <b>ReductionStrategyCallByName</b> extends BetaReductionVisitor . . . . .	44
3.5	package lambda.model.reduction . . . . .	45
3.5.1	public class <b>ReductionModel</b> extends Observable<ReductionModelObserver> . . . . .	45
3.5.2	public interface <b>ReductionModelObserver</b> . . . . .	47
3.6	package lambda.model.editor . . . . .	48
3.6.1	public class <b>EditorModel</b> extends Observable<EditorModelObserver>	48
3.6.2	public interface <b>EditorModelObserver</b> . . . . .	49
3.7	package lambda.model.profiles . . . . .	50
3.7.1	public interface <b>ProfileModelObserver</b> . . . . .	50
3.7.2	public class <b>ProfileModel</b> extends Observable<ProfileModelObserver> . . . . .	50
3.7.3	public interface <b>ProfileManagerObserver</b> . . . . .	54
3.7.4	public class <b>ProfileManager</b> extends Observable<ProfileManagerObserver> . . . . .	54
3.7.5	public interface <b>ProfileEditObserver</b> . . . . .	57
3.7.6	public class <b>ProfileEditModel</b> extends Observable<ProfileEditObserver> . . . . .	57
3.8	package lambda.model.settings . . . . .	59
3.8.1	public interface <b>SettingsModelObserver</b> . . . . .	59
3.8.2	public class <b>SettingsModel</b> extends Observable<SettingsModelObserver> . . . . .	60
3.9	package lambda.model.Statistics . . . . .	62
3.9.1	public abstract class <b>StatisticModel</b> . . . . .	62
3.9.2	public abstract class <b>LevelStatisticModel</b> extends StatisticModel . . . . .	65
3.10	package lambda.model.achievements . . . . .	65
3.10.1	public interface <b>AchievementModelObserver</b> . . . . .	65
3.10.2	public abstract class <b>AchievementModel</b> implements Observable<AchievementModelObserver> . . . . .	66

3.10.3	public class <b>TimeAchievementModel</b> extends AchievementModel .....	70
3.10.4	public class <b>LevelAchievementModel</b> extends AchievementModel .....	71
3.10.5	public class <b>GemsEnchantedAchievementModel</b> extends AchievementModel .....	71
3.10.6	public class <b>LambsEnchantedAchievementModel</b> extends AchievementModel .....	72
3.10.7	public class <b>GemsPlacedAchievementModel</b> extends AchievementModel .....	73
3.10.8	public class <b>LambsPlacedAchievementModel</b> extends AchievementModel .....	74
3.10.9	public class <b>HintsAchievementModel</b> extends AchievementModel .....	75
3.10.10	public abstract class <b>PerLevelAchievementModel</b> extends AchievementModel .....	75
3.10.11	public class <b>GemsEnchantedPerLevelAchievementModel</b> extends PerLevelAchievementModel .....	76
3.10.12	public class <b>LambsEnchantedPerLevelAchievementModel</b> extends PerLevelAchievementModel .....	77
3.10.13	public class <b>GemsPlacedPerLevelAchievementModel</b> extends PerLevelAchievementModel .....	77
3.10.14	public class <b>LambsPlacedPerLevelAchievementModel</b> extends PerLevelAchievementModel .....	78
3.10.15	public class <b>AchievementManager</b> .....	79
3.11	package lambda.model.shop .....	82
3.11.1	public class <b>ShopModel</b> .....	82
3.11.2	public abstract class <b>ShopItemModel</b> .....	83
3.11.3	public class <b>MusicModel</b> extends ShopItemModel .....	85
3.11.4	public class <b>BackgroundImageModel</b> extends ShopItemModel .....	85
3.11.5	public class <b>SpriteModel</b> extends ShopItemModel .....	86
3.11.6	public class <b>ShopItemTypeModel&lt;T&gt;</b> .....	86
3.12	package lambda.model.level .....	88
3.12.1	public class <b>LevelModel</b> .....	88
3.12.2	public class <b>LevelContext</b> .....	90
3.12.3	public enum <b>ReductionStrategy</b> .....	92
3.12.4	public enum <b>ElementType</b> .....	92
3.13	package lambda.viewcontroller .....	93
3.13.1	public class <b>Controller</b> implements Screen .....	93
3.13.2	public class <b>AssetViewController</b> extends Controller ..	94

3.14	package <code>lambda.viewcontroller.lambdaterm</code> . . . . .	96
3.14.1	public class <b>LambdaTermViewController</b> extends <code>scene2d.Group</code> implements <code>LambdaTermObserver</code> . . . . .	96
3.14.2	public abstract class <b>LambdaNodeViewController</b> extends <code>scene2d.Actor</code> . . . . .	101
3.14.3	public class <b>LambdaAbstractionViewController</b> extends <code>LambdaNodeViewController</code> . . . . .	105
3.14.4	public class <b>LambdaApplicationViewController</b> extends <code>LambdaNodeViewController</code> . . . . .	106
3.14.5	public class <b>LambdaVariableViewController</b> extends <code>LambdaNodeViewController</code> . . . . .	107
3.15	package <code>lambda.viewcontroller.lambdaterm.visitor</code> . . . . .	109
3.15.1	public class <b>ViewInsertionVisitor</b> implements <code>LambdaTermVisitor&lt;Object&gt;</code> . . . . .	109
3.15.2	public class <b>NodeViewControllerCreator</b> implements <code>LambdaTermVisitor&lt;LambdaNodeViewController&gt;</code> . . . . .	111
3.15.3	public class <b>InsertionRecursionVisitor</b> implements <code>LambdaTermVisitor&lt;Object&gt;</code> . . . . .	113
3.15.4	public class <b>ViewRemovalVisitor</b> implements <code>LambdaTermVisitor&lt;Object&gt;</code> . . . . .	115
3.16	package <code>lambda.viewcontroller.reduction</code> . . . . .	116
3.16.1	public class <b>ReductionViewController</b> extends <code>Controller</code> implements <code>ReductionModelObserver</code> . . . . .	116
3.17	package <code>lambda.viewcontroller.editor</code> . . . . .	119
3.17.1	public class <b>EditorViewController</b> extends <code>Controller</code> implements <code>EditorModelObserver</code> . . . . .	119
3.18	package <code>lambda.viewcontroller.profiles</code> . . . . .	121
3.18.1	public class <b>ProfileSelection</b> extends <code>Controller</code> implements <code>ProfileManagerObserver</code> . . . . .	121
3.18.2	public class <b>ProfileEditLang</b> extends <code>Controller</code> implements <code>ProfileManagerObserver</code> , <code>ProfileEditObserver</code> . . . . .	122
3.18.3	public class <b>ProfileEditName</b> extends <code>Controller</code> implements <code>ProfileManagerObserver</code> , <code>ProfileEditObserver</code> . . . . .	124
3.18.4	public class <b>ProfileEditAvatar</b> extends <code>Controller</code> implements <code>ProfileManagerObserver</code> , <code>ProfileEditObserver</code> . . . . .	126
3.19	package <code>lambda.viewcontroller.settings</code> . . . . .	127
3.19.1	public class <b>SettingsViewController</b> extends <code>Controller</code> implements <code>ProfileManagerObserver</code> , <code>SettingsModelObserver</code> . . . . .	127
3.20	package <code>lambda.viewcontroller.mainmenu</code> . . . . .	129
3.20.1	public class <b>MainMenuViewController</b> extends <code>Controller</code> implements <code>ProfileManagerObserver</code> , <code>ProfileModelObserver</code> . . . . .	129

3.21	package lambda.viewcontroller.achievements . . . . .	131
3.21.1	public class <b>AchievementMenuViewController</b> extends Controller implements AchievementModelObserver . . . . .	131
3.22	package lambda.viewcontroller.achievements . . . . .	133
3.22.1	public class <b>AchievementMenuViewController</b> extends Controller implements AchievementModelObserver . . . . .	133
3.23	package lambda.viewcontroller.shop . . . . .	135
3.23.1	public class <b>ShopViewController</b> extends scene2d.Actor .	135
3.23.2	public class <b>ShopItemViewController</b> extends Controller implements ShopItemModelObserver . . . . .	136
3.23.3	public class <b>DropDownMenuViewController</b> . . . . .	138
3.24	package lambda.viewcontroller.level . . . . .	139
3.24.1	public class <b>LevelSelectionViewController</b> extends Controller . . . . .	139
3.24.2	public class <b>ElementUIContext</b> . . . . .	139
3.24.3	public class <b>AbstractionUIContext</b> extends ElementUIContext . . . . .	140
3.24.4	public class <b>VariableUIContext</b> extends ElementUIContext	141
3.24.5	public class <b>ParanthesisUIContext</b> extends ElementUIContext . . . . .	141
3.24.6	public class <b>ElementUIContextFamily</b> . . . . .	142
3.24.7	public class <b>TutorialMessage</b> . . . . .	144
3.24.8	public class <b>DifficultySetting</b> . . . . .	145
<b>4</b>	<b>Datenstrukturen</b>	<b>147</b>
4.1	JSON . . . . .	147
4.2	Level . . . . .	147
4.3	Profile . . . . .	150
4.4	Sprachen . . . . .	156
<b>5</b>	<b>Dynamische Modelle</b>	<b>158</b>
5.1	Profilszenarien . . . . .	158
5.1.1	Profilauswahl . . . . .	158
5.1.2	Profilbearbeitung . . . . .	159
5.1.3	Sprachänderung . . . . .	160
5.1.4	Namenswahl . . . . .	161
5.1.5	Avatarauswahl . . . . .	162
<b>6</b>	<b>Nicht entworfene Wunschkriterien</b>	<b>163</b>
6.1	Farbenblindenmodus . . . . .	163
<b>7</b>	<b>Glossar</b>	<b>164</b>



# 1 Einleitung

Die Applikation „Lamb.da“ soll Kindern im Grundschulalter auf eine spielerische Art und Weise die wesentlichen Aspekte des untypisierten Lambda-Kalküls und damit auch die Grundlage der funktionalen Programmierung vermitteln. In unserer Entwurfsdokumentation beschreiben und modellieren wir unsere Entwurfsentscheidungen und präsentieren dabei auch die Softwarearchitektur unserer Applikation.

Zunächst beschreiben wir die Funktionen der Applikation, die sich während der Entwurfsphase erst herauskristallisiert haben und deshalb noch nicht im Pflichtenheft erwähnt wurden. Anschließend wird erwähnt, welche der im Pflichtenheft genannten Wunschkriterien nicht mehr umgesetzt werden, da sich bereits in der Entwurfsphase ergab, dass wir diese aus diversen Gründen nicht umsetzen können.

Im Kapitel Grobentwurf erläutern wir dann die von uns gewählten Designentscheidungen wie beispielsweise die eingesetzten Entwurfsmusters und beschreiben die Grobstruktur unserer Klassenpakete. Der Hauptteil und dabei auch der umfassendste Teil unseres Entwurfsdokuments bildet jedoch das Kapitel Feinentwurf mit unserer Klassendokumentation, in der alle Klassen und deren Methoden sowie deren Attribute und mögliche auftretende Exceptions aufgelistet und beschrieben werden. Es werden auch unsere eigenen, verwendeten Interfaces beschrieben. Passend dazu fügen wir noch UML-Klassendiagramme zu diesem Entwurfsdokument an, in denen unsere beschriebenen Klassen und deren Komponenten als auch die Beziehungen zwischen den Klassen modelliert werden.

Des Weiteren erläutern wir im Kapitel Datenstrukturen, wie die dauerhaft zu speichernden, logischen Komponenten unserer Applikation gespeichert und verwaltet und unsere Assets, wie die Level des Spiels, geladen werden. Wichtige Programmabläufe und die daraus resultierende Interaktion der Klassen untereinander werden durch UML-Sequenzdiagramme im Kapitel dynamische Diagramme beschrieben.



## **2 Grobentwurf**

### **2.1 libGDX**

libGDX ist ein auf Java basierendes Framework allein für Spieleentwicklung und wurde gewählt um die Entwicklung des Produkts zu vereinfachen. Viele von uns benötigte Funktionalitäten sind in diesem Framework schon implementiert, wodurch wir erhebliche Implementierungsarbeit und auch Zeit einsparen. Dabei wird es beispielsweise einfach gemacht die Benutzeroberfläche oder Animationen zu erstellen und zu verwalten. Zusätzlich soll unsere Applikation auf mehreren Plattformen lauffähig sein, sodass libGDX es erlaubt durch eine einzige Code-Basis die Applikation möglichst plattformneutral zu halten und relativ einfach entsprechende, spezialisierte Programmversionen für Mobile Endgeräte oder Desktop zu erstellen.

### **2.2 Model-View-Controller**

Das Prinzip von Model-View-Controller (MVC) ist allgemein weit verbreitet und heute schon nahezu Standard für Entwurf von Softwaresystemen. MVC erlaubt uns ein gut gekapseltes Programm zu erstellen. Dies erleichtert die Implementierung bzw. den Entwurf, da Klassen teils in sich abgeschlossen sind und eine logische Einheit bilden. Durch MVC und unser dazugehöriges Beobachter-Muster (siehe Observer) erhalten Klassen eine lose Kopplung, die Flexibilität und auch die einfache Wiederverwertung von Klassen ermöglicht, sollte das Programm oder Programmteile weiterentwickelt werden. Im Gegensatz zum Standard MVC-Modell haben wir, aufgrund einer gewissen, schon von libGDX vorgegebenen Vermischung von View und Controller, auf getrennte View und Controller verzichtet. So besteht unser Modell aus Model und "ViewControllern", wie man im Feinentwurf sehen wird.

### **2.3 Observer**

Das Observer/Beobachter-Muster ist integraler Bestandteil unseres Entwurfs nach dem Model-View-Controller-Prinzip. Es erzeugt eine starke Flexibilität der Implementierung, so können beobachtete Objekte und Beobachter beliebig untereinander ausgetauscht werden. Dies erhöht die Modifizierbarkeit und Erweiterbarkeit des Programms enorm und erzwingt auch eine Abkapselung der Klassen. Ebenfalls ermöglicht uns das Observer-Pattern eine Datenkonsistenz aufrecht zu erhalten. Än-

dert sich zum Beispiel das Spielerprofil, werden automatisch alle davon betroffenen Objekte aktualisiert.

## **2.4 Visitor**

Das Visitor/Besucher-Muster ist nützlich, da die Lambda-Terme durch eine Baumstruktur dargestellt werden, auf der eine Reihe von Operationen ausgeführt werden müssen. Ohne das Besucher-Muster wäre dies extrem umständlich und die Klassen der Lambda-Terme würden unübersichtlicher werden. Durch das Besucher-Muster wird es uns erlaubt einfach neue Operationen hinzuzufügen, was wiederum die Modifizierbarkeit erhöht. Dabei muss nichts an den besuchten Klassen geändert werden und die Operationslogik liegt zentral im entsprechenden Visitor vor.

## **2.5 Singleton**

Da wir verschiedene Klassen benötigen von denen es aber nur ein Objekt geben soll und ein globaler sowie einfacher Zugriff auf diese Objekte geben soll, bietet sich das Singleton-Pattern natürlich besonders an. So gibt es beispielsweise die Klasse `AssetModel`, welche alle benötigten Ressourcen für die Applikation enthält und von mehreren Klassen gleichzeitig benutzt wird.

## **2.6 Strategy**

Das Strategie-Modell bietet sich bei unserem Entwurf besonders bei der Beta-Reduktion an, da wir an dieser Stelle mehrere Reduktionsstrategien in unsere Lernapplikation verwenden. MORE TO DO

## 3 Feinentwurf

### 3.1 package `lambda`

#### 3.1.1 `public class Observable<Observer>`

##### Beschreibung

Repräsentiert ein Objekt, das von Beobachtern überwacht werden kann. Dabei informiert das Objekt alle Beobachter, sobald Änderungen an ihm vorgenommen werden.

##### Typ-Parameter

- `<Observer>`  
Der Typ eines Beobachters.

##### Attribute

- `private List<Observer> observers`  
Die Liste der Beobachter dieses Objektes.

##### Konstruktoren

- `public Observable()`  
instanziert ein Objekt dieser Klasse.

##### Methoden

- `public void addObserver(Observer o)`  
Fügt den gegebenen Beobachter diesem Objekt hinzu, sodass dieser bei Änderungen informiert wird.

##### Parameter

- `Observer o`  
Der neue Beobachter.

##### Exceptions

- `NullPointerException`  
Falls `o == null` ist.

- `public void removeObserver(Observer o)`

Entfernt den Beobachter aus der Liste, falls dieser darin existiert, sodass dieser nicht mehr bei Änderungen informiert wird.

#### **Parameter**

- Observer o  
Der zu entfernende Beobachter.

#### **Exceptions**

- NullPointerException  
Falls o == null ist.

- public void **notify**(Consumer<Observer> notifier)  
Ruft die gegebene Funktion auf allen Beobachtern auf. Wird benutzt, um Beobachter über Änderungen am Objekt zu informieren.

#### **Parameter**

- Consumer<Observer> notifier  
Die Funktion, die auf allen Beobachtern ausgeführt wird.

#### **Exceptions**

- NullPointerException  
Falls notifier == null ist.

### **3.1.2 public class LambdaGame extends gdx.Game**

#### **Beschreibung**

Stellt die Hauptklasse der Applikation dar.

#### **Attribute**

- private AchievementMenuViewController **achievementMenuVC**  
ViewController zum Achievementmenü
- private DropDownMenuViewController **dropDownMenuVC**  
ViewController zum Drop-Downmenü
- private StatisticViewController **statisticVC**  
ViewController zum Statistikmenü

- private MainMenuViewController **mainMenuVC**  
ViewController zum Hauptmenü
- private SettingsViewController **settingsVC**  
ViewController zum Einstellungsmenü
- private ShopViewController **shopVC**  
ViewController zum Shopmenü
- private ShopItemViewController **shopItemVC**  
ViewController zu einem Shop-Item

## Methoden

- public AchievementMenuViewController **getAchievementMenuVC()**  
Gibt den ViewController zum Achievementmenü zurück

### Rückgabe

- Gibt achievementMenuVC zurück.

- public DropDownMenuViewController **achievementMenuVC()**  
Gibt den ViewController zum Drop-Downmenü zurück

### Rückgabe

- Gibt dropDownMenuVC zurück.

- public StatisticViewController **achievementMenuVC()**  
Gibt den ViewController zum Statistikmenü zurück

### Rückgabe

- Gibt statisticVC zurück.

- public MainMenuViewController **achievementMenuVC()**  
Gibt den ViewController zum Hauptmenü zurück

### Rückgabe

- Gibt mainMenuVC zurück.

- public SettingsViewController **achievementMenuVC()**  
Gibt den ViewController zum Einstellungsmenü zurück

### **Rückgabe**

- Gibt settingsVC zurück.

- `public ShopViewController achievementMenuVC()`  
Gibt den ViewController zum Shopmenü zurück

### **Rückgabe**

- Gibt shopVC zurück.

- `public ShopItemViewController achievementMenuVC()`  
Gibt den ViewController zu einem Shop-Item zurück

### **Rückgabe**

- Gibt shopItemVC zurück.

- `public void create()`  
Erstellt alle ViewController, die in dieser Klasse gehalten werden.
- `public void dispose()`  
Ruft von jedem ViewController die Methode `dispose()` auf.
- `public void resume()`  
Ruft von dem aktuell gesetzten ViewController `resume()` auf.
- `public void pause()`  
Ruft von dem aktuell gesetzten ViewController `pause()` auf.
- `public void render()`  
Ruft von dem aktuell gesetzten ViewController `render()` auf.
- `public void resize()`  
Ruft von dem aktuell gesetzten ViewController `resize()` auf.

### **3.1.3 public class AssetModel**

#### **Beschreibung**

Enthält alle erforderlichen Daten, welche für das gesamte Spiel benötigt werden. Die Ressourcen werden durch eine JSON-Datei geladen.

## Attribute

- `private static AssetModel assets`  
Statische Instanz von sich selbst, damit von jeder Klasse auf die Assets zugegriffen werden kann.
- `private Map<String, Sound> sounds`  
Map, welche alle Sounds enthält, die für das Spiel benötigt werden. Jeder Sound hat einen eindeutigen Bezeichner, welcher als Key dient.
- `private Map<String, Music> music`  
Map, welche jedes Musikstück enthält, die für das Spiel benötigt werden. Jedes Musikstück hat einen eindeutigen Bezeichner, welcher als Key dient.
- `private Map<int, DifficultySettings> difficultySettings`  
Map, welche alle Einstellungen für einen Schwierigkeitsgrad eines Levels enthält. Jede Einstellung für einen Schwierigkeitsgrad hat einen eindeutigen Identifizierer, welcher als Key dient.
- `private Map<String, Image> images`  
Map, welche alle Bilder enthält, die für das Spiel benötigt werden. Jedes Bild hat einen eindeutigen Bezeichner, welcher als Key dient.
- `private Map<String, TutorialMessage> tutorials`  
Map, welche alle Anleitungen enthält, die für alle Levels benötigt werden. Jedes Tutorial hat einen eindeutigen Bezeichner, welcher als Key dient.
- `private Map<int, LevelModel> levels`  
Map, welche alle Level-Modelle enthält, die für das Spiel benötigt werden. Jedes Level-Modell hat einen eindeutigen Identifizierer, welcher als Key dient.

## Konstruktoren

- `private AssetModel()`  
instanziert ein Objekt dieser Klasse.

## Methoden

`public AssetModel getAssets()`

## Rückgabe

- Gibt assets zurück.

```
public Sound getSoundByKey(String key)
```

#### **Parameter**

- String key  
Key, um das entsprechende Objekt aus der Map zu holen.

#### **Rückgabe**

- Gibt einen Sound-Objekt zurück, welches nach dem Parameter key aus der Map sounds geholt wird.

```
public Music getMusicByKey(String key)
```

#### **Parameter**

- String key  
Key, um das entsprechende Objekt aus der Map zu holen.

#### **Rückgabe**

- Gibt ein Music-Objekt zurück, welches nach dem Parameter key aus der Map music geholt wird.

```
public DifficultySettings getDifficultySettingByKey(int key)
```

#### **Parameter**

- int key  
Key, um das entsprechende Objekt aus der Map zu holen.

#### **Rückgabe**

- Gibt ein DifficultySetting-Objekt zurück, welches nach dem Parameter key aus der Map difficultySettings geholt wird.

```
public Image getImageByKey(String key)
```

#### **Parameter**



- String key  
Key, um das entsprechende Objekt aus der Map zu holen.

#### **Rückgabe**

- Gibt ein Image-Objekt zurück, welches nach dem Parameter key aus der Map images

```
public TutorialMessage getTutorialByKey(String key)
```

#### **Parameter**

- String key  
Key, um das entsprechende Objekt aus der Map zu holen.

#### **Rückgabe**

- Gibt eine TutorialMessage-Objekt zurück, welches nach dem Parameter key aus der Map tutorialMessages

```
public LevelModel getLevelByKey(int key)
```

#### **Parameter**

- int key  
Key, um das entsprechende Objekt aus der Map zu holen.

#### **Rückgabe**

- Gibt ein LevelModel-Objekt zurück, welches nach dem Parameter key aus der Map levels geholt wird.

## **3.2 package lambda.model.lambdaterm**

### **3.2.1 public abstract class LambdaTerm**

#### **Beschreibung**

Repräsentiert einen Term im Lambda-Kalkül bzw. ein Knoten in der Baumstruktur eines Lambda-Terms.

## Attribute

- private LambdaTerm **parent**  
Der Elternknoten dieses Terms. Kann auch null sein, falls der Knoten eine Wurzel ist.
- private boolean **locked**  
Gibt an, ob dieser Knoten im Editor verändert werden kann.

## Konstruktoren

- public **LambdaTerm**(LambdaTerm parent, boolean locked)  
instanziert ein Objekt dieser Klasse mit dem gegebenen Elternknoten.

### Parameter

- LambdaTerm parent  
Der Elternknoten dieses Terms. Kann auch null sein, falls der Knoten eine Wurzel ist.
- boolean locked  
Gibt an, ob dieser Knoten im Editor verändert werden kann.

## Methoden

- public abstract <T> T **accept**(LambdaTermVisitor<T> visitor)  
Nimmt den gegebenen Besucher entgegen und ruft dessen visit-Methode auf. Die Rückgabe des Besuchers wird auch von dieser Methode zurückgegeben.

### Typ-Parameter

- <T>  
Der Typ des Rückgabewertes des Besuchers. Wird benötigt, um verschiedene Rückgabewerte von verschiedenen Besucherklassen zu ermöglichen.

### Parameter

- LambdaTermVisitor<T> visitor  
Der Besucher, der entgegen genommen wird.

### Rückgabe

- Gibt den Rückgabewert des Besuchers zurück.

### Exceptions

- NullPointerException  
Falls visitor == null ist.

- public void **notifyRoot**(Consumer<LambdaTermObserver> notifier)  
Gibt die Nachricht weiter zur Wurzel, wo die Beobachter informiert werden.

### Parameter

- Consumer<LambdaTermObserver> notifier  
Die Funktion, die auf allen Beobachtern ausgeführt wird.

### Exceptions

- NullPointerException  
Falls notifier == null ist.

- public boolean **isValue**()  
Gibt zurück, ob dieser Term ein Wert - d.h. eine Abstraktion oder Variable - ist. Gibt in der Standard-Implementierung false zurück und wird von entsprechenden Unterklassen überschrieben.

### Rückgabe

- Gibt zurück, ob dieser Term ein Wert ist.

- public LambdaTerm **getParent**()  
Gibt den Elternknoten dieses Knotens wieder oder null, falls dieser Knoten eine Wurzel ist.

### Rückgabe

- Der Elternknoten dieses Knotens.

- public void **setParent**(LambdaTerm parent)  
Setzt den Elternknoten dieses Knotens.

### Parameter

- LambdaTerm parent  
Der neue Elternknoten dieses Knotens.

- public boolean **isLocked**()

Gibt zurück, ob dieser Knoten im Editor verändert werden kann.

#### **Rückgabe**

– Gibt zurück, ob dieser Knoten im Editor verändert werden kann.

- `public void setLocked(boolean locked)`  
Setzt, ob dieser Knoten vom Benutzer geändert werden kann.

#### **Parameter**

– `boolean locked`  
Gibt an, ob dieser Knoten vom Benutzer geändert werden kann.

- `public boolean equals(Object o)`  
Gibt zurück, ob dieses und das gegebene Element gleich sind.

#### **Rückgabe**

– Gibt zurück, ob dieses und das gegebene Element gleich sind.

### **3.2.2 public interface `LambdaTermObserver`**

#### **Beschreibung**

Repräsentiert einen Beobachter eines Lambda-Terms, welcher über Änderungen am Term informiert wird.

#### **Methoden**

- `public void replaceTerm(LambdaTerm old, LambdaTerm new)`  
Wird aufgerufen um dem Beobachter mitzuteilen, dass der gegebene alte Term durch den gegebenen neuen ersetzt wird. Einer von beiden Parametern kann null sein, niemals aber beide.

#### **Parameter**

– `LambdaTerm old`  
Der ersetzte Term.

– `LambdaTerm new`  
Der neue Term.

- `public void setColor(LambdaValue term, Color color)`

Wird aufgerufen um dem Beobachter mitzuteilen, dass die Farbe des gegebenen Terms durch die gegebene neue Farbe ersetzt wird.

#### **Parameter**

- LambdaValue term  
Der veränderte Term.
- Color color  
Die neue Farbe des Terms.

**3.2.3** public class **LambdaApplication** extends LambdaTerm

#### **Beschreibung**

Repräsentiert eine Applikation im Lambda-Kalkül.

#### **Attribute**

- private LambdaTerm **first**  
Linker bzw. erster Kindknoten der Applikation.
- private LambdaTerm **second**  
Rechter bzw. zweiter Kindknoten der Applikation.

#### **Konstruktoren**

- public **LambdaApplication**(LambdaTerm parent, boolean locked)  
instanziert ein Objekt dieser Klasse mit dem gegebenen Elternknoten.

#### **Parameter**

- LambdaTerm parent  
Der Elternknoten dieses Terms. null ist erlaubt, resultiert aber in einem ungültigen Lambda-Term.
- boolean locked  
Gibt an, ob dieser Knoten im Editor verändert werden kann.

#### **Methoden**

- public <T> T **accept**(LambdaTermVisitor<T> visitor)  
Siehe LambdaTerm.accept

- `public void setFirst(LambdaTerm first)`  
Setzt den linken bzw. ersten Kindknoten dieser Applikation und informiert alle Beobachter über diese Änderung.

#### **Parameter**

- `LambdaTerm first`  
Der neue linke Kindknoten. null ist erlaubt, resultiert aber in einem ungültigen Lambda-Term.

- `public LambdaTerm getFirst()`  
Gibt den linken bzw. ersten Kindknoten dieser Applikation zurück.

#### **Rückgabe**

- Der linke Kindknoten dieser Applikation.

- `public void setSecond(LambdaTerm second)`  
Setzt den rechten bzw. zweiten Kindknoten dieser Applikation und informiert alle Beobachter über diese Änderung.

#### **Parameter**

- `LambdaTerm second`  
Der neue rechte Kindknoten. null ist erlaubt, resultiert aber in einem ungültigen Lambda-Term.

- `public LambdaTerm getSecond()`  
Gibt den rechten bzw. zweiten Kindknoten dieser Applikation zurück.

#### **Rückgabe**

- Der rechte Kindknoten dieser Applikation.

- `public boolean equals(Object o)`  
Gibt zurück, ob dieses und das gegebene Element gleich sind. Zwei Applikationen sind gleich, wenn beide rechte Kindknoten gleich und beide linke Kindknoten gleich sind.

#### **Rückgabe**

- Gibt zurück, ob dieses und das gegebene Element gleich sind.

### 3.2.4 public abstract class **LambdaValue** extends LambdaTerm

#### **Beschreibung**

Repräsentiert einen Wert - d.h. Abstraktion oder Variable - im Lambda-Kalkül.

#### **Attribute**

- private Color **color**  
Die Farbe dieses Wertes, äquivalent zum Variablennamen.

#### **Konstruktoren**

- public **LambdaValue**(LambdaTerm parent, Color color, boolean locked)  
instanziert ein Objekt dieser Klasse mit dem gegebenen Elternknoten und der gegebenen Farbe.

#### **Parameter**

- LambdaTerm parent  
Der Elternknoten dieses Terms. null ist erlaubt, falls der Term eine Wurzel ist.
- Color color  
Die Farbe dieses Wertes.
- boolean locked  
Gibt an, ob dieser Knoten im Editor verändert werden kann.

#### **Exceptions**

- NullPointerException  
Falls color == null ist.

#### **Methoden**

- public boolean **isValue**()  
Gibt zurück, ob dieser Term ein Wert ist. Überschreibt die Funktion in LambdaTerm und gibt hier immer true zurück.

#### **Rückgabe**

- Gibt zurück, ob dieser Term ein Wert ist.
- public void **setColor**(Color color)  
Setzt die Farbe dieses Wertes und informiert alle Beobachter über diese

Änderung.

#### **Parameter**

- Color color  
Die neue Farbe.

#### **Exceptions**

- NullPointerException  
Falls color == null ist.

- public Color **getColor()**  
Gibt die Farbe dieses Wertes zurück.

#### **Rückgabe**

- Die Farbe dieses Wertes.

**3.2.5** public class **LambdaAbstraction** extends LambdaValue

#### **Beschreibung**

Repräsentiert eine Abstraktion im Lambda-Kalkül.

#### **Attribute**

- private LambdaTerm **inside**  
Der Term innerhalb der Applikation. Kann null sein, resultiert aber in einem ungültigen Term.

#### **Konstruktoren**

- public **LambdaAbstraction**(LambdaTerm parent, Color color, boolean locked)  
instanziert ein Objekt dieser Klasse mit dem gegebenen Elternknoten und der gegebenen Farbe.

#### **Parameter**

- LambdaTerm parent  
Der Elternknoten dieses Terms. Kann null sein, falls der Term eine Wurzel ist.
- Color color  
Die Farbe der in dieser Abstraktion gebundenen Variable.



- boolean `locked`  
Gibt an, ob dieser Knoten im Editor verändert werden kann.

### Exceptions

- `NullPointerException`  
Falls `color == null` ist.

### Methoden

- `public <T> T accept(LambdaTermVisitor<T> visitor)`  
Siehe `LambdaTerm.accept`
- `public void setInside(LambdaTerm inside)`  
Setzt den Term innerhalb der Abstraktion und informiert alle Beobachter über diese Änderung.

### Parameter

- `LambdaTerm inside`  
Der neue innere Term. Kann null sein, resultiert aber in einem ungültigen Term.
- `public LambdaTerm getInside()`  
Gibt den Term innerhalb der Abstraktion zurück.

### Rückgabe

- Der innere Term.
- `public boolean equals(Object o)`  
Gibt zurück, ob dieses und das gegebene Element gleich sind. Zwei Abstraktionen sind gleich, wenn beide dieselbe Farbe haben und die Kindknoten gleich sind.

### Rückgabe

- Gibt zurück, ob dieses und das gegebene Element gleich sind.

### 3.2.6 `public class LambdaVariable extends LambdaValue`

### Beschreibung

Repräsentiert eine Variable im Lambda-Kalkül.

## Konstrukturen

- `public LambdaVariable(LambdaTerm parent, Color color, boolean locked)`  
instanziert ein Objekt dieser Klasse mit dem gegebenen Elternknoten und der gegebenen Farbe.

### Parameter

- `LambdaTerm parent`  
Der Elternknoten dieses Terms. Kann null sein, falls der Term eine Wurzel ist.
- `Color color`  
Die Farbe der Variable.
- `boolean locked`  
Gibt an, ob dieser Knoten im Editor verändert werden kann.

### Exceptions

- `NullPointerException`  
Falls `color == null` ist.

## Methoden

- `public <T> T accept(LambdaTermVisitor<T> visitor)`  
Siehe `LambdaTerm.accept`

`public boolean equals(Object o)`

Gibt zurück, ob dieses und das gegebene Element gleich sind. Zwei Variablen sind gleich, wenn beide dieselbe Farbe haben.

### Rückgabe

- Gibt zurück, ob dieses und das gegebene Element gleich sind.

**3.2.7** `public class LambdaRoot extends LambdaTerm implements Observable<LambdaTermObserver>`

## Beschreibung

Repräsentiert die Wurzel eines Lambda-Terms. Die Wurzel eines gültigen Terms muss immer eine Instanz dieser Klasse sein.

## Attribute

- private LambdaTerm **child**  
Kind der Wurzel der Applikation.

## Konstruktoren

- public **LambdaRoot()**  
instanziert ein Objekt dieser Klasse ohne Elternknoten.

## Methoden

- public <T> T **accept**(LambdaTermVisitor<T> visitor)  
Siehe LambdaTerm.accept
- public void **notifyRoot**(Consumer<LambdaTermObserver> notifier)  
Überschreibt die Funktion von LambdaTerm, um die Nachricht vom Kindknoten entgegenzunehmen und notify damit aufzurufen.

### Parameter

- Consumer<LambdaTermObserver> notifier  
Die Funktion, die auf allen Beobachtern ausgeführt wird.

### Exceptions

- NullPointerException  
Falls notifier == null ist.

- public void **setChild**(LambdaTerm child)  
Setzt den Kindknoten dieser Wurzel und informiert alle Beobachter über diese Änderung.

### Parameter

- LambdaTerm child  
Der neue Kindknoten. null ist erlaubt, resultiert aber in einem ungültigen Lambda-Term.

- public LambdaTerm **getChild**()  
Gibt den Kindknoten dieser Wurzel zurück.

### Rückgabe

- Der Kindknoten dieser Wurzel.

- `public boolean equals(Object o)`  
Gibt zurück, ob dieses und das gegebene Element gleich sind. Zwei Wurzeln sind gleich, wenn beide Kindknoten gleich sind.

#### **Rückgabe**

- Gibt zurück, ob dieses und das gegebene Element gleich sind.

### **3.2.8 public final class LambdaUtils**

#### **Beschreibung**

Liefert statische Methoden zum einfachen Bearbeiten eines Lambda-Terms.

#### **Konstruktoren**

- `private LambdaUtils()`  
Um zu verhindern, dass diese Klasse instanziiert wird.

#### **Methoden**

- `public static LambdaRoot split(LambdaTerm term)`  
Entfernt den gegebenen Knoten aus seinem Elternknoten und fügt ihn in eine neue Wurzel des Typs LambdaRoot ein. Gibt die neue Wurzel zurück.

#### **Parameter**

- LambdaTerm term  
Der Term, der abgespalten werden soll.

#### **Rückgabe**

- Der abgespaltene Term in einer neuen Wurzel.

#### **Exceptions**

- NullPointerException  
Falls `term == null` ist.

### 3.3 package `lambda.model.lambdaterm.visitor`

#### 3.3.1 public interface `LambdaTermVisitor<R>`

##### **Beschreibung**

Repräsentiert einen Besucher auf einer Lambda-Term Baumstruktur. Der Besucher kann Operationen an der Datenstruktur ausführen und hat optional einen Rückgabewert.

##### **Typ-Parameter**

- `<R>`  
Der Typ des Rückgabewertes.

##### **Methoden**

- public void **visit**(`LambdaRoot node`)  
Besucht die gegebene Wurzel.

##### **Parameter**

- `LambdaRoot node`  
Die besuchte Wurzel. Ist nie null.

- public void **visit**(`LambdaApplication node`)  
Besucht die gegebene Applikation.

##### **Parameter**

- `LambdaApplication node`  
Die besuchte Applikation. Ist nie null.

- public void **visit**(`LambdaAbstraction node`)  
Besucht die gegebene Abstraktion.

##### **Parameter**

- `LambdaAbstraction node`  
Die besuchte Abstraktion. Ist nie null.

- public void **visit**(`LambdaVariable node`)  
Besucht die gegebene Variable.

### Parameter

- `LambdaVariable node`  
Die besuchte Variable. Ist nie null.

- `public R getResult()`  
Gibt das Resultat der Besucheroperation zurück. Wird nur nach einem Besuch ausgeführt. Gibt in der Standard-Implementierung null zurück.

### Rückgabe

- Das Resultat der Besucheroperation.

**3.3.2** `public class AlphaConversionVisitor implements LambdaTermVisitor<Object>`

### Beschreibung

Repräsentiert einen Besucher auf einer Lambda-Term Baumstruktur, welcher eine Alpha-Konversion auf ihr ausführt.

### Attribute

- `private Color old`  
Die zu ersetzende Farbe.
- `private Color new`  
Die neue Farbe.

### Konstruktoren

- `public AlphaConversionVisitor(Color old, Color new)`  
instanziert ein Objekt dieser Klasse mit der gegebenen ersetzten und ersetzenden Farbe.

### Parameter

- `Color old`  
Die zu ersetzende Farbe.
- `Color new`  
Die neue Farbe.

### Methoden

- `public void visit(LambdaRoot node)`  
Besucht die gegebene Wurzel und traversiert wenn möglich weiter zum Kindknoten.

**Parameter**

- `LambdaRoot node`  
Die besuchte Wurzel.

- `public void visit(LambdaApplication node)`  
Besucht die gegebene Applikation und traversiert wenn möglich weiter zu beiden Kindknoten.

**Parameter**

- `LambdaApplication node`  
Die besuchte Applikation.

- `public void visit(LambdaAbstraction node)`  
Besucht die gegebene Abstraktion. Dabei wird die Farbe wenn nötig ersetzt und wenn möglich weiter zum Kindknoten traversiert.

**Parameter**

- `LambdaAbstraction node`  
Die besuchte Abstraktion.

- `public void visit(LambdaVariable node)`  
Besucht die gegebene Variable und ersetzt die Farbe wenn nötig.

**Parameter**

- `LambdaVariable node`  
Die besuchte Variable.

**3.3.3** `public class ColorCollectionVisitor implements  
LambdaTermVisitor<Set<Color>>`

**Beschreibung**

Repräsentiert einen Besucher auf einer Lambda-Term Baumstruktur, der die Menge der benutzten Farben in diesem Term zurückgibt.

## Attribute

- `private Set<Color> result`  
Die Menge aller benutzten Farben.

## Konstruktoren

- `public ColorCollectionVisitor()`  
instanziert ein Objekt dieser Klasse.

## Methoden

- `public void visit(LambdaRoot node)`  
Besucht die gegebene Wurzel und traversiert wenn möglich weiter zum Kindknoten.

### Parameter

- `LambdaRoot node`  
Die besuchte Wurzel.

- `public void visit(LambdaApplication node)`  
Besucht die gegebene Applikation und traversiert wenn möglich weiter zu beiden Kindknoten.

### Parameter

- `LambdaApplication node`  
Die besuchte Applikation.

- `public void visit(LambdaAbstraction node)`  
Besucht die gegebene Abstraktion. Dabei wird die Farbe zur Menge hinzugefügt und wenn möglich weiter zum Kindknoten traversiert.

### Parameter

- `LambdaAbstraction node`  
Die besuchte Abstraktion.

- `public void visit(LambdaVariable node)`  
Besucht die gegebene Variable und fügt die Farbe zur Menge hinzu.

### Parameter

- `LambdaVariable node`  
Die besuchte Variable.



- `public Set<Color> getResult()`  
Gibt die Menge der Farben zurück, die in dem besuchten Term benutzt werden.

#### **Rückgabe**

- Die Menge der benutzten Farben.

**3.3.4** `public class IsColorBoundVisitor implements LambdaTermVisitor<Boolean>`

#### **Beschreibung**

Repräsentiert einen Besucher auf einer Lambda-Term Baumstruktur, der zurückgibt, ob eine Variable mit der gegebenen Farbe in diesem Term gebunden ist.

#### **Attribute**

- `private Color color`  
Die zu überprüfende Farbe.
- `private boolean result`  
Der Rückgabewert des Besuchs.

#### **Konstruktoren**

- `public IsColorBoundVisitor(Color color)`  
instanziert ein Objekt dieser Klasse mit der zu überprüfenden Farbe.

#### **Parameter**

- `Color color`  
Die zu überprüfende Farbe.

#### **Exceptions**

- `NullPointerException`  
Falls `color == null` ist.

#### **Methoden**

- `public void visit(LambdaRoot node)`  
Besucht die gegebene Wurzel und beendet die Traversierung hier.

### Parameter

- LambdaRoot node  
Die besuchte Wurzel.

- public void **visit**(LambdaApplication node)  
Besucht die gegebene Applikation und traversiert wenn möglich weiter zum Elternknoten.

### Parameter

- LambdaApplication node  
Die besuchte Applikation.

- public void **visit**(LambdaAbstraction node)  
Besucht die gegebene Abstraktion und überprüft, ob die Farbe hier gebunden ist. Traversiert wenn nötig und möglich weiter zum Elternknoten.

### Parameter

- LambdaAbstraction node  
Die besuchte Abstraktion.

- public void **visit**(LambdaVariable node)  
Besucht die gegebene Variable und traversiert weiter zum Elternknoten.

### Parameter

- LambdaVariable node  
Die besuchte Variable.

- public Boolean **getResult**()  
Gibt zurück, ob die Variable mit der gegebenen Farbe im Term gebunden ist.

### Rückgabe

- Gibt zurück, ob die Variable mit der gegebenen Farbe gebunden ist.

**3.3.5** public class **ApplicationVisitor** implements  
LambdaTermVisitor<LambdaTerm>

### **Beschreibung**

Repräsentiert einen Besucher auf einer Lambda-Term Baumstruktur, welcher eine Applikation ausführt.

### **Attribute**

- private Color **color**  
Die Farbe der zu ersetzenden Variablen.
- private LambdaTerm **applicant**  
Das Argument der Applikation.
- private LambdaTerm **result**  
Der Term nach der Applikation.
- private boolean **hasCheckedAlphaConversion**  
Initialisiert mit false. Speichert, ob bereits überprüft wurde, ob eine Alpha-Konversion vor der Applikation notwendig ist.

### **Konstruktoren**

- public **ApplicationVisitor**(Color color, LambdaTerm applicant)  
instanziert ein Objekt dieser Klasse mit der gegebenen Variablenfarbe und dem gegebenen Argument.

### **Parameter**

- Color color  
Die Farbe der zu ersetzenden Variablen.
- LambdaTerm applicant  
Das Argument der Applikation.

### **Exceptions**

- NullPointerException  
Falls color == null oder applicant == null ist.

### **Methoden**

- `public void visit(LambdaRoot node)`  
Kann nie aufgerufen werden, da der besuchte Knoten keinen Elternknoten hat, von wo aus eine Applikation ausgeführt werden könnte.

#### **Parameter**

- `LambdaRoot node`  
Die besuchte Wurzel.

- `public void visit(LambdaApplication node)`  
Besucht die gegebene Applikation und traversiert weiter zu beiden Kindknoten. Dabei werden die Kindknoten auf die Rückgabewerte beider Besuche gesetzt. Speichert als Rückgabewert den besuchten Term.

#### **Parameter**

- `LambdaApplication node`  
Die besuchte Applikation.

- `public void visit(LambdaAbstraction node)`  
Besucht die gegebene Abstraktion und traversiert weiter zum Kindknoten. Dabei wird der Kindknoten auf den Rückgabewert des Besuchs gesetzt. Speichert als Rückgabewert den besuchten Term.

#### **Parameter**

- `LambdaAbstraction node`  
Die besuchte Abstraktion.

- `public void visit(LambdaVariable node)`  
Besucht die gegebene Variable und speichert wenn nötig als Rückgabewert applicant.

#### **Parameter**

- `LambdaVariable node`  
Die besuchte Variable.

- `public LambdaTerm getResult()`  
Gibt den Term nach der Applikation zurück.

#### **Rückgabe**

- Der besuchte Term.

- private void **checkAlphaConversion()**  
Überprüft, ob eine Alpha-Konversion notwendig ist, falls dies noch nicht getan wurde, und führt diese wenn nötig aus. Entfernt danach das Argument der Applikation aus dem LambdaTerm.

**3.3.6** public class **CopyVisitor** implements  
LambdaTermVisitor<LambdaTerm>

### Beschreibung

Repräsentiert einen Besucher auf einer Lambda-Term Baumstruktur, welcher die Datenstruktur kopiert und die Kopie zurückgibt.

### Attribute

- private LambdaTerm **result**  
Die Kopie.

### Konstruktoren

- public **CopyVisitor()**  
instanziert ein Objekt dieser Klasse.

### Methoden

- public void **visit**(LambdaRoot node)  
Besucht die gegebene Wurzel und erstellt eine Kopie. Traversiert zum Kindknoten und speichert den Rückgabewert dieses Besuchs im Kindknoten der Kopie.

#### Parameter

- LambdaRoot node  
Die besuchte Wurzel.

- public void **visit**(LambdaApplication node)  
Besucht die gegebene Applikation und erstellt eine Kopie. Traversiert zu beiden Kindknoten und speichert die Rückgabewerte dieser Besuche in den Kindknoten der Kopie.

#### Parameter

- LambdaApplication node  
Die besuchte Applikation.

- `public void visit(LambdaAbstraction node)`  
Besucht die gegebene Abstraktion und erstellt eine Kopie. Traversiert zum Kindknoten und speichert den Rückgabewert dieses Besuchs im Kindknoten der Kopie.

#### **Parameter**

- `LambdaAbstraction node`  
Die besuchte Abstraktion.

- `public void visit(LambdaVariable node)`  
Besucht die gegebene Variable und speichert als Rückgabewert eine Kopie dieser Variable.

#### **Parameter**

- `LambdaVariable node`  
Die besuchte Variable.

- `public LambdaTerm getResult()`  
Gibt die Kopie zurück.

#### **Rückgabe**

- Die Kopie.

**3.3.7** `public class RemoveTermVisitor implements  
LambdaTermVisitor<Object>`

#### **Beschreibung**

Repräsentiert einen Besucher auf einer Lambda-Term Baumstruktur, welcher den besuchten Term aus der Datenstruktur entfernt.

#### **Attribute**

- `private LambdaTerm removed`  
Der zu entfernende Term. Initialisiert mit null.

#### **Konstruktoren**

- `public RemoveTermVisitor()`  
instanziert ein Objekt dieser Klasse.

## Methoden

- `public void visit(LambdaRoot node)`  
Falls ein zu entfernender Term - Kindknoten der Wurzel - gespeichert ist, setze den Kindknoten auf null.

### Parameter

- `LambdaRoot node`  
Die besuchte Wurzel.

- `public void visit(LambdaApplication node)`  
Besucht die gegebene Applikation. Falls noch kein zu entfernender Term gespeichert ist, speichere diese Applikation und traversiere zum Elternknoten, falls dieser nicht null ist. Ansonsten ist der Term bereits aus der Baumstruktur entfernt. Falls ein zu entfernender Term - Kindknoten in der Applikation - gespeichert ist, ersetze diesen durch null.

### Parameter

- `LambdaApplication node`  
Die besuchte Applikation.

- `public void visit(LambdaAbstraction node)`  
Besucht die gegebene Abstraktion. Falls noch kein zu entfernender Term gespeichert ist, speichere diese Abstraktion und traversiere zum Elternknoten, falls dieser nicht null ist. Ansonsten ist der Term bereits aus der Baumstruktur entfernt. Falls ein zu entfernender Term - Kindknoten der Abstraktion - gespeichert ist, ersetze diesen durch null.

### Parameter

- `LambdaAbstraction node`  
Die besuchte Abstraktion.

- `public void visit(LambdaVariable node)`  
Speichere die Variable als zu entfernenden Term und traversiere zum Elternknoten, falls dieser nicht null ist. Ansonsten ist der Term bereits aus der Baumstruktur entfernt.

### Parameter

- `LambdaVariable node`  
Die besuchte Variable.

**3.3.8** public abstract class **BetaReductionVisitor** implements  
LambdaTermVisitor<LambdaTerm>

### **Beschreibung**

Repräsentiert einen Besucher auf einer Lambda-Term Baumstruktur, der eine einzelne Beta-Reduktion gemäß einer Reduktionsstrategie durchführt. Dabei sind Strategien durch Unterklassen dieses Besuchers gegeben.

### **Attribute**

- protected LambdaTerm **result**  
Der Term nach der Beta-Reduktion.
- protected boolean **hasReduced**  
Speichert, ob von diesem Besucher bereits eine Reduktion durchgeführt wurde. Initialisiert mit false.
- protected LambdaTerm **applicant**  
Falls der Elternknoten des aktuell besuchten Knotens eine Applikation ist, speichert diese Variable das Argument der Applikation. Initialisiert mit null.

### **Konstruktoren**

- public **BetaReductionVisitor()**  
instanziert ein Objekt dieser Klasse.

### **Methoden**

- public void **visit**(LambdaRoot node)  
Traversiere weiter zum Kindknoten und setze diesen auf das Resultat des Besuchs. Speichere als Rückgabewert die besuchte Wurzel.

#### **Parameter**

- LambdaRoot node  
Die besuchte Wurzel.

- public abstract void **visit**(LambdaApplication node)  
Implementiert von der Reduktionsstrategie. Führt entsprechende Operationen zur Reduktion am Term aus (siehe Unterklassen). Gibt in der Standard-Implementierung nur den besuchten Knoten zurück.

#### **Parameter**



- LambdaApplication node  
Die besuchte Applikation.

- public abstract void **visit**(LambdaAbstraction node)  
Implementiert von der Reduktionsstrategie. Führt entsprechende Operationen zur Reduktion am Term aus (siehe Unterklassen). Gibt in der Standard-Implementierung nur den besuchten Knoten zurück.

#### **Parameter**

- LambdaAbstraction node  
Die besuchte Abstraktion.

- public abstract void **visit**(LambdaVariable node)  
Implementiert von der Reduktionsstrategie. Führt entsprechende Operationen zur Reduktion am Term aus (siehe Unterklassen). Gibt in der Standard-Implementierung nur den besuchten Knoten zurück.

#### **Parameter**

- LambdaVariable node  
Die besuchte Variable.

- public LambdaTerm **getResult**()  
Gibt das Resultat der Reduktion zurück.

#### **Rückgabe**

- Der reduzierte Term.

### **3.4 package lambda.model.lambdaterm.visitor.strategy**

#### **3.4.1 public class ReductionStrategyNormalOrder extends BetaReductionVisitor**

##### **Beschreibung**

Repräsentiert einen Besucher auf einer Lambda-Term Baumstruktur, der eine einzelne Beta-Reduktion gemäß der Normal-Order Strategie durchführt.

##### **Konstruktoren**

- `public ReductionStrategyNormalOrder()`  
instanziert ein Objekt dieser Klasse.

## Methoden

- `public void visit(LambdaApplication node)`  
Falls noch keine Applikation ausgeführt wurde, traversiert erst zum linken Kind mit rechtem Kind als Argument und dann, falls dort keine Applikation ausgeführt wurde, zum rechten Kind ohne Argument. Rückgabewert ist der linke Kindknoten, falls dort die Applikation ausgeführt wurde, ansonsten der besuchte Knoten.

### Parameter

- `LambdaApplication node`  
Die besuchte Applikation.

- `public void visit(LambdaAbstraction node)`  
Falls bereits eine Applikation ausgeführt wurde, gibt nur den besuchten Knoten zurück. Ansonsten, falls ein Argument gegeben ist, führt damit eine Applikation auf dieser Abstraktion aus. Rückgabewert ist das Resultat der Applikation. Traversiert ansonsten zum Kindknoten und gibt den besuchten Knoten zurück.

### Parameter

- `LambdaAbstraction node`  
Die besuchte Abstraktion.

**3.4.2** `public class ReductionStrategyApplicativeOrder` extends `BetaReductionVisitor`

## Beschreibung

Repräsentiert einen Besucher auf einer Lambda-Term Baumstruktur, der eine einzelne Beta-Reduktion gemäß der Applicative-Order Strategie durchführt.

## Konstruktoren

- `public ReductionStrategyApplicativeOrder()`  
instanziert ein Objekt dieser Klasse.

## Methoden

- `public void visit(LambdaApplication node)`  
Falls bereits eine Applikation ausgeführt wurde, gibt den besuchten Knoten zurück. Traversiert ansonsten erst zum linken Kind mit rechtem Kind als Argument und dann, falls dort keine Applikation ausgeführt wurde, zum rechten Kind ohne Argument. Rückgabewert ist der linke Kindknoten, falls dort die Applikation ausgeführt wurde, ansonsten der besuchte Knoten.

#### **Parameter**

- `LambdaApplication node`  
Die besuchte Applikation.

- `public void visit(LambdaAbstraction node)`  
Falls bereits eine Applikation ausgeführt wurde, gibt den besuchten Knoten zurück. Traversiert ansonsten zum Kindknoten und gibt den besuchten Knoten zurück. Falls danach noch keine Applikation ausgeführt wurde und ein Argument gegeben ist, führt damit eine Applikation auf dieser Abstraktion aus. Rückgabewert ist dann das Resultat der Applikation.

#### **Parameter**

- `LambdaAbstraction node`  
Die besuchte Abstraktion.

**3.4.3** `public class ReductionStrategyCallByValue extends BetaReductionVisitor`

#### **Beschreibung**

Repräsentiert einen Besucher auf einer Lambda-Term Baumstruktur, der eine einzelne Beta-Reduktion gemäß der Call-By-Value Strategie durchführt.

#### **Konstruktoren**

- `public ReductionStrategyCallByValue()`  
instanziert ein Objekt dieser Klasse.

#### **Methoden**

- `public void visit(LambdaApplication node)`  
Falls bereits eine Applikation ausgeführt wurde, gibt den besuchten Knoten zurück. Traversiert ansonsten erst zum rechten Kind ohne Argument und dann, falls dort keine Applikation ausgeführt wurde, zum linken Kind

mit rechtem Kind als Argument. Rückgabewert ist der linke Kindknoten, falls dort die Applikation ausgeführt wurde, ansonsten der besuchte Knoten.

#### **Parameter**

- LambdaApplication node  
Die besuchte Applikation.

- public void **visit**(LambdaAbstraction node)  
Falls bereits eine Applikation ausgeführt wurde, gibt den besuchten Knoten zurück. Falls ansonsten ein Argument gegeben und ein Wert - d.h. Abstraktion oder Variable - ist, führt damit eine Applikation auf dieser Abstraktion aus. Rückgabewert ist dann das Resultat der Applikation, ansonsten der besuchte Knoten.

#### **Parameter**

- LambdaAbstraction node  
Die besuchte Abstraktion.

**3.4.4** public class **ReductionStrategyCallByName** extends  
BetaReductionVisitor

#### **Beschreibung**

Repräsentiert einen Besucher auf einer Lambda-Term Baumstruktur, der eine einzelne Beta-Reduktion gemäß der Call-By-Name Strategie durchführt.

#### **Konstruktoren**

- public **ReductionStrategyCallByName**()  
instanziert ein Objekt dieser Klasse.

#### **Methoden**

- public void **visit**(LambdaApplication node)  
Falls noch keine Applikation ausgeführt wurde, traversiert erst zum linken Kind mit rechtem Kind als Argument und dann, falls dort keine Applikation ausgeführt wurde, zum rechten Kind ohne Argument. Rückgabewert ist der linke Kindknoten, falls dort die Applikation ausgeführt wurde, ansonsten der besuchte Knoten.

#### Parameter

- `LambdaApplication node`  
Die besuchte Applikation.

- `public void visit(LambdaAbstraction node)`  
Falls bereits eine Applikation ausgeführt wurde, gibt nur den besuchten Knoten zurück. Ansonsten, falls ein Argument gegeben ist, führt damit eine Applikation auf dieser Abstraktion aus. Rückgabewert ist das Resultat der Applikation. Traversiert nicht weiter zum Kindknoten.

#### Parameter

- `LambdaAbstraction node`  
Die besuchte Abstraktion.

### 3.5 package `lambda.model.reduction`

**3.5.1** `public class ReductionModel extends Observable<ReductionModelObserver>`

#### Beschreibung

Führt die vollständige Reduktion eines Lambda Terms aus.

#### Attribute

- `private Stack<LambdaRoot> history`  
Speichert alle Lambda Terme vor und nach jedem Reduktionsschritt, so dass solche Schritte wieder rückgängig gemacht werden können.
- `private boolean paused`  
Gibt an, ob das automatische Reduzieren gerade pausiert ist.
- `private boolean pauseRequested`  
Gibt an, ob eine Anfrage vorliegt, wonach das automatische Reduzieren pausiert werden soll.
- `private BetaReductionVisitor strategy`  
Die Strategie, die bei der Reduktion verwendet wird.
- `private LambdaRoot current`

Der aktuelle Term.

- `private boolean busy`  
Gibt an, ob gerade ein Reduktionsschritt ausgeführt wird.
- `private LevelContext context`  
Enthält alle wichtige Daten für das Spielen des aktuellen Levels.

### Konstrukturen

- `public ReductionModel(LambdaRoot term, BetaReductionVisitor strategy, LevelCo`  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse mit dem gegebenen Anfangsterm, der Strategie und dem Level-Kontext.

### Parameter

- `LambdaRoot term`  
Der Term, der reduziert werden soll.
- `BetaReductionVisitor strategy`  
Die Reduktionsstrategie.
- `LevelContext context`  
Der Level-Kontext.

### Methoden

- `public void play()`  
Startet das automatische Reduzieren, falls das Reduzieren pausiert ist und gerade kein Schritt ausgeführt, indem erst mit Hilfe von `setPaused` das Pausieren ausgeschaltet wird und dann per `step` die Schritte ausgeführt werden.
- `public void pause()`  
Setzt `pauseRequested` auf `true`, falls das Reduzieren nicht bereits pausiert ist.
- `public void step()`  
Tut nichts, wenn gerade ein Schritt ausgeführt wird oder eine Pause-Anfrage vorliegt. Startet sonst einen neuen Thread und setzt dabei erst `busy` auf `true` und führt solange Schritte aus, bis eine Pause-Anfrage vorliegt. Setzt am Ende `busy` auf `false` und `paused` auf `true` mit Hilfe von `setBusy` und `setPaused`. Ein Schritt wird ausgeführt, indem erst der aktuelle Term kopiert und im Stack gespeichert wird, und dann eine Kopie der

aktuellen Strategie zur Wurzel des aktuellen Terms geschickt wird. Falls kein Reduktionsschritt ausgeführt wurde, ist die Reduktion zu Ende. Sendet dann eine entsprechende Nachricht an alle Observer und beendet die Schleife.

- `public void stepRevert()`  
Falls der Stack nicht leer ist und gerade kein Reduktionsschritt ausgeführt wird, ersetzt dann das erste Kind der aktuellen Wurzel durch das erste Kind der Wurzel des obersten Elements auf dem Stack. Ruft vor und nach dem Schritt entsprechend `setBusy` auf.
- `public void setPaused(boolean paused)`  
Speichert, ob das automatische Reduzieren pausiert ist, und benachrichtigt alle Observer, falls daran eine Änderung vorliegt.

#### **Parameter**

- `boolean paused`  
Gibt an, ob das automatische Reduzieren pausiert ist.

- `public void setBusy(boolean busy)`  
Speichert, ob gerade ein Reduktionsschritt ausgeführt wird, und benachrichtigt alle Observer, falls daran eine Änderung vorliegt.

#### **Parameter**

- `boolean busy`  
Gibt an, ob gerade ein Reduktionsschritt ausgeführt wird.

- `public LevelContext getLevelContext()`  
Gibt den Level-Kontext zurück, mit dem diese Reduktion ausgeführt wird.

#### **Rückgabe**

- Der Level-Kontext, mit dem diese Reduktion ausgeführt wird.

### **3.5.2 public interface ReductionModelObserver**

#### **Beschreibung**

Stellt Methoden zur Verfügung, die von einem `ReductionModel` als Nachrichten an seine Observer aufgerufen werden.

## Methoden

- `public void pauseChanged(boolean paused)`  
Aufgerufen, falls das automatische Reduzieren pausiert oder fortgesetzt wird.

### Parameter

- `boolean paused`  
Gibt an, ob das automatische Reduzieren pausiert ist.

- `public void busyChanged(boolean busy)`  
Aufgerufen, falls sich der Zustand, ob gerade ein Reduktionsschritt ausgeführt wird, ändert.

### Parameter

- `boolean paused`  
Gibt an, ob gerade ein Reduktionsschritt ausgeführt wird.

- `public void reductionFinished(boolean levelComplete)`  
Aufgerufen, wenn die Reduktion abgeschlossen ist.

### Parameter

- `boolean levelComplete`  
Gibt an, ob der finale Term mit dem Level-Ziel übereinstimmt.

## 3.6 package `lambda.model.editor`

**3.6.1** `public class EditorModel extends Observable<EditorModelObserver`

### Beschreibung

Hält Informationen über den Editor-Modus.

### Attribute

- `private ReductionStrategy strategy`  
Speichert die aktuell ausgewählte Reduktionsstrategie.
- `private LambdaRoot current`  
Speichert den aktuellen Term.



- `private LevelContext context`  
Enthält alle wichtige Daten für das Spielen des aktuellen Levels.

### Konstrukturen

- `public EditorModel(LevelContext context)`  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse mit dem gegebenen Level-Kontext.

#### Parameter

- `LevelContext context`  
Der Level-Kontext.

### Methoden

- `public void setStrategy(ReductionStrategy strategy)`  
Setzt die Reduktionsstrategie und benachrichtigt alle Observer, falls daran eine Änderung vorliegt.

#### Parameter

- `ReductionStrategy strategy`  
Die neue Reduktionsstrategie.

- `public ReductionModel createReductionModel()`  
Erstellt das Reduktions-Model zum aktuellen Zustand, in dem sich der Editor befindet.

#### Rückgabe

- Ein Reduktions-Model zum aktuellen Editor-Zustand.

- `public LevelContext getLevelContext()`  
Gibt den Level-Kontext zurück, mit dem diese Reduktion ausgeführt wird.

#### Rückgabe

- Der Level-Kontext, mit dem diese Reduktion ausgeführt wird.

### 3.6.2 `public interface EditorModelObserver`

#### Beschreibung

Stellt Methoden zur Verfügung, die von einem `EditorModel` als Nachrichten an seine Observer aufgerufen werden.

## Methoden

- `public void strategyChanged(ReductionStrategy strategy)`  
Aufgerufen, falls die aktuelle Reduktionsstrategie geändert wird.

### Parameter

- `ReductionStrategy strategy`  
Die neue Reduktionsstrategie.

## 3.7 package `lambda.model.profiles`

### 3.7.1 `public interface ProfileModelObserver`

#### Beschreibung

Stellt einen Beobachter eines ProfileModels dar, welcher über Änderungen informiert wird.

#### Methoden

- default `public void changedAvatar()`  
Wird aufgerufen um dem Beobachter mitzuteilen, dass sich die ID des Avatars, durch den sich das Avatarbild unter den Assets finden lässt, geändert hat. Die Standard-Implementierung ist leer.
- default `public void changedLevelIndex()`  
Wird aufgerufen um dem Beobachter mitzuteilen, dass sich der Level-Fortschritt des Spielers geändert hat. Die Standard-Implementierung ist leer.
- default `public void changedCoins()`  
Wird aufgerufen um dem Beobachter mitzuteilen, dass die Anzahl an Münzen geändert hat. Die Standard-Implementierung ist leer.

### 3.7.2 `public class ProfileModel extends Observable<ProfileModelObserver>`

#### Beschreibung

Repräsentiert ein komplettes Benutzerprofil.

## Attribute

- private String **name**  
Gibt den Name des Profils an, wodurch es eindeutig zu identifizieren ist.
- private String **avatar**  
Gibt die ID des Avatars an, durch den sich das Avatarbild unter den Assets finden lässt.
- private String **language**  
Gibt die ID der Sprache an, durch den sich das Sprachpaket unter den Assets finden lässt.
- private int **levelIndex**  
Gibt die Nummer des ersten, noch nicht bestandenen Levels an.
- private int **coins**  
Gibt die Anzahl an Münzen des Spielers an.
- private SettingsModel **settings**  
Stellt eine Referenz zu den, zum Profil gehörenden, Einstellungen dar.
- private ShopModel **shop**  
Stellt eine Referenz zu dem, zum Profil gehörenden, Shop dar.
- private StatisticsModel **statistics**  
Stellt eine Referenz zu den, zum Profil gehörenden, Statistiken dar.

## Konstruktoren

- public **ProfileModel**(String name)  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse.

### Parameter

- String name  
Der Name des neuen Profils. null ist erlaubt, resultiert in einem -String als Name.

## Methoden

- public String **getName**()  
Gibt den Profil-Name zurück.

### **Rückgabe**

- Gibt den Profil-Name zurück.

- `public String getAvatar()`  
Gibt die ID des Avatars zurück.

### **Rückgabe**

- Gibt die ID des Avatars zurück.

- `public void setAvatar(String avatar)`  
Setzt die Avatar-ID neu und informiert alle Beobachter über diese Änderung.

### **Parameter**

- String avatar  
Die ID unter dem der neue Avatar zu finden ist.

- `public String getLanguage()`  
Gibt die ID des Sprachpakets zurück.

### **Rückgabe**

- Gibt die ID des Sprachpakets zurück.

- `public void setLanguage(String language)`  
Setzt die Sprachpaket-ID neu.

### **Parameter**

- String language  
Die ID unter dem das neue Sprachpaket zu finden ist.

- `public int getLevelIndex()`  
Gibt die Nummer des ersten, noch nicht bestandenen Levels zurück.

### **Rückgabe**

- Gibt die Nummer des ersten, noch nicht bestandenen Levels zurück.

- `public void setLevelIndex(int levelIndex)`  
Setzt die Nummer des ersten, noch nicht bestandenen Levels und informiert alle Beobachter über diese Änderung.

### Parameter

- `int levelIndex`  
Den Wert auf den der Level-Index gesetzt werden soll.

### Exceptions

- `IllegalArgumentException`  
Falls `levelIndex < 1` ist.

- `public int getCoins()`  
Gibt die Anzahl an Münzen zurück.

### Rückgabe

- Gibt die Anzahl an Münzen zurück.

- `public void setCoins(int coins)`  
Setzt die Anzahl der Münzen und informiert alle Beobachter über diese Änderung.

### Parameter

- `int coins`  
Die neue Anzahl an Münzen.

### Exceptions

- `IllegalArgumentException`  
Falls `coins < 0` ist.

- `public SettingsModel getSettings()`  
Gibt die Referenz auf die Einstellungen zurück.

### Rückgabe

- Gibt die Referenz auf die Einstellungen zurück.

- `public ShopModel getShop()`  
Gibt die Referenz auf den Shop zurück.

### Rückgabe

- Gibt die Referenz auf den Shop zurück.

- `public StatisticsModel getStatistics()`

Gibt die Referenz auf die Statistiken zurück.

### **Rückgabe**

- Gibt die Referenz auf die Statistiken zurück.

### **3.7.3 public interface ProfileManagerObserver**

#### **Beschreibung**

Stellt einen Beobachter eines ProfileManagers dar, welcher über Änderungen informiert wird.

#### **Methoden**

- default public void **changedProfile()**  
Wird aufgerufen um dem Beobachter mitzuteilen, dass der ProfileManager ein anderes Profil ausgewählt hat. Die Standard-Implementierung ist leer.
- default public void **changedProfileList()**  
Wird aufgerufen um dem Beobachter mitzuteilen, dass es eine Änderung der Profile gab, wie das Löschen/Erstellen/Umbenennen eines Profils. Die Standard-Implementierung ist leer.

### **3.7.4 public class ProfileManager extends Observable<ProfileManagerObserver>**

#### **Beschreibung**

Verwaltet alle Profile des Spiels.

#### **Attribute**

- private static final int **MAX\_NUMBER\_OF\_PROFILES**  
Gibt die maximal erlaubte Anzahl an Profilen an.
- private static ProfileManager **manager**  
Stellt die einzige Instanz dar, die vom ProfileManager gleichzeitig existieren darf.
- private ProfileEditModel **profileEdit**  
Model, das von der Profileeditierung/erstellung verwendet wird.

- `private ProfileModel currentProfile`  
Gibt das momentan im Spiel ausgewählte Profil an.
- `private List<ProfileModel> profiles`  
Stellt eine Liste aller im Spiel vorhandenen Profile dar.

### Konstrukturen

- `private ProfileManager()`  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse, lädt alle gespeicherten ProfileModels und erstellt das ProfileEditModel.

### Methoden

- `public static ProfileManager getManager()`  
Nimmt die existierende ProfileManager-Instanz oder erstellt eine Neue und gibt diese zurück.

#### Rückgabe

- Nimmt die existierende ProfileManager-Instanz oder erstellt eine Neue und gibt diese zurück.

- `public ProfileModel getCurrentProfile()`  
Gibt das ausgewählte Profil zurück.

#### Rückgabe

- Gibt das ausgewählte Profil zurück.

- `public boolean setCurrentProfile(String name)`  
Setzt das ausgewählte Profil neu und informiert alle Beobachter über diese Änderung.

#### Parameter

- `String name`  
Name des neuen Profils.

#### Rückgabe

- Gibt zurück, ob der ProfileManager das gegebene Profil finden konnte.

- `public boolean changeCurrentName(String newName)`

Ersetzt das ausgewählte Profil durch ein Profil mit dem Namen `newName`", aber sonst identischen Werten. Beobachter werden nicht über einen Profilwechsel informiert.

#### Parameter

- `String newName`  
Neuer Namen des Profils

#### Rückgabe

- Gibt zurück, ob die Methode erfolgreich war (d.h. ob es noch kein anderes Profil gibt das ebenfalls `newName` heißt)

- `public List<String> getNames()`  
Gibt eine Liste aller Profil-Namen zurück.

#### Rückgabe

- Gibt eine Liste aller Profil-Namen zurück.

- `public ProfileModel createProfile()`  
Erstellt ein neues Profil mit einem leeren String als Namen, gibt dieses zurück und informiert alle Beobachter über diese Änderung.

#### Rückgabe

- Neues Profil. null falls **MAX\_NUMBER\_OF\_PROFILES** erreicht wurde oder als Name schon vorkommt, was nicht passieren sollte.

- `public void save(String name)`  
Sichert das angegebene Profil als Datei.

#### Parameter

- `String name`  
Der Name des Profils, das gespeichert werden soll.

- `public void delete(String name)`  
Löscht das angegebene Profil komplett (auch Datei) und informiert alle Beobachter über diese Änderung.

#### Parameter



- String name  
Der Name des Profils, das gelöscht werden soll.

- public ProfileEditModel **getProfileEdit()**  
Gibt das ProfileEditModel zurück, das von der Profilbearbeitung verwendet werden sollte.

#### **Rückgabe**

- Gibt das ProfileEditModel zurück, das von der Profilbearbeitung verwendet werden sollte.

### **3.7.5 public interface ProfileEditObserver**

#### **Beschreibung**

Stellt einen Beobachter eines ProfileEditModels dar, welcher über Änderungen der Sprach- und Avataorauswahl informiert wird.

#### **Methoden**

- default public void **changedLanguage()**  
Wird aufgerufen um dem Beobachter mitzuteilen, dass im ProfileEditModel eine andere Sprache ausgewählt wurde. Die Standard-Implementierung ist leer.
- default public void **changedAvatar()**  
Wird aufgerufen um dem Beobachter mitzuteilen, dass im ProfileEditModel ein anderer Avatar ausgewählt wurde. Die Standard-Implementierung ist leer.

### **3.7.6 public class ProfileEditModel extends Observable<ProfileEditObserver>**

#### **Beschreibung**

Repräsentiert die Logik hinter der Sprach- und Avataorauswahl für die Profilbearbeitung

#### **Attribute**

- `private List<String> lang`  
Stellt eine Liste an IDs dar, durch die alle Sprachpakete des Spiels gefunden werden können.
- `private List<String> langpic`  
Stellt eine, zu **lang** passende, Liste an IDs dar, durch die alle Bilder der Landesflaggen gefunden werden können.
- `private int selectedLang`  
Die aktuelle Position in der **lang**- und **langpic**-List.
- `private List<String> avatar`  
Stellt eine Liste an IDs dar, durch die alle Avatarbilder des Spiels gefunden werden können.
- `private int selectedAvatar`  
Die aktuelle Position in der **avatar**-Liste.

### Konstrukturen

- `public ProfileEditLangModel()`  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse und dessen Attribute.

### Methoden

- `public void setLang(String lang)`  
Setzt die Sprachauswahl neu.

#### Parameter

- String name  
ID der entsprechenden Sprache.

- `public void nextLang()`  
Wählt die nächste Sprache aus und informiert alle Beobachter über diese Änderung.
- `public void previousLang()`  
Wählt die vorherige Sprache aus und informiert alle Beobachter über diese Änderung.
- `public String getLang()`  
Gibt die ID des Sprachpakets der gewählten Sprache zurück.

### **Rückgabe**

- Gibt die ID des Sprachpakets der gewählten Sprache zurück.

- `public String getLangPic()`  
Gibt die ID des Bildes der gewählten Sprache zurück.

### **Rückgabe**

- Gibt die ID des Bildes der gewählten Sprache zurück.

- `public void setAvatar(String avatar)`  
Setzt die Avatarauswahl neu.

### **Parameter**

- `String avatar`  
ID des entsprechenden Avatars.

- `public void nextAvatar()`  
Wählt den nächsten Avatar aus und informiert alle Beobachter über diese Änderung.
- `public void previousAvatar()`  
Wählt den vorherige Avatar aus und informiert alle Beobachter über diese Änderung.
- `public String getAvatar()`  
Gibt die gewählte Avatar-ID zurück.

### **Rückgabe**

- Gibt die gewählte Avatar-ID zurück.

## **3.8 package `lambda.model.settings`**

### **3.8.1 public interface `SettingsModelObserver`**

#### **Beschreibung**

Stellt einen Beobachter eines SettingModels dar, welcher über geänderte Einstellungen informiert wird.

## Methoden

- default public void **changedMusicOn()**  
Wird aufgerufen um dem Beobachter mitzuteilen, dass sich der Status, ob Musik gespielt werden soll oder nicht, geändert hat. Die Standard-Implementierung ist leer.
- default public void **changedMusicVolume()**  
Wird aufgerufen um dem Beobachter mitzuteilen, dass sich die Musikk Lautstärke geändert hat. Die Standard-Implementierung ist leer.
- default public void **changedSoundVolume()**  
Wird aufgerufen um dem Beobachter mitzuteilen, dass sich die Geräuschk Lautstärke geändert hat. Die Standard-Implementierung ist leer.

**3.8.2** public class **SettingsModel** extends  
Observable<SettingsModelObserver>

## Beschreibung

Repräsentiert Einstellungen eines Profils bezüglich der Tonausgabe.

## Attribute

- private boolean **musicOn**  
Gibt an, ob die Hintergrundmusik laufen soll oder nicht.
- private float **musicVolume**  
Gibt die Musikk Lautstärke in Prozent an. (0 bis 100)
- private float **soundVolume**  
Gibt die Lautstärke von Geräuschen in Prozent an. (0 bis 100)

## Konstruktoren

- public **SettingsModel()**  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse und initialisiert Attribute mit Standardwerten.

## Methoden

- public boolean **isMusicOn()**  
Gibt zurück, ob Musik abgespielt werden soll.

### **Rückgabe**

- Gibt zurück, ob Musik abgespielt werden soll.

- `public void setMusicOn(boolean musicOn)`  
Setzt den Status, ob Musik abgespielt werden soll und informiert alle Beobachter über diese Änderung.

### **Parameter**

- `boolean musicOn`  
Gibt an, ob Musik abgespielt werden soll.

- `public float getMusicVolume()`  
Gibt die Musiklautstärke in Prozent zurück.

### **Rückgabe**

- Gibt die Musiklautstärke in Prozent zurück.

- `public void setMusicVolume(float musicVolume)`  
Setzt die Musiklautstärke und informiert alle Beobachter über diese Änderung.

### **Parameter**

- `float musicVolume`  
Die neue Lautstärke der Musik. Sollte zwischen 0 und 100 liegen.

- `public float getSoundVolume()`  
Gibt die Geräuschlautstärke in Prozent zurück.

### **Rückgabe**

- Gibt die Geräuschlautstärke in Prozent zurück.

- `public void setSoundVolume(float soundVolume)`  
Setzt die Geräuschlautstärke und informiert alle Beobachter über diese Änderung.

### **Parameter**

- `float soundVolume`  
Die neue Lautstärke der Geräusche. Sollte zwischen 0 und 100 liegen.

### 3.9 package `lambda.model.Statistics`

#### 3.9.1 public abstract class `StatisticModel`

##### **Beschreibung**

Repräsentiert eine Statistik.

##### **Attribute**

- private int **OwnerID**  
Die kennzeichnende ID des Profils zu dem Die Statistik gehört .
- private int **playedTime**  
die gespielte Zeit in Sekunden .
- private String **solved**  
die Anzahl der gelösten Levels .
- private String **played**  
die Anzahl der gespielten Levels .
- private String **successRate**  
die Erfolgsquote
- private String **usedHints**  
die Anzahl der levels, die ohne Hinweise Freigeschaltet wurden .
- private boolean **gemsEnchanted**  
Anzahl der Verzauberten Edelsteinen
- private boolean **gemsPlaced**  
Anzahl der gesamt benutzten Edelsteinen .

##### **Methoden**

- public String **getOwnerId()**  
gibt die ID des Statistischesiters zurück .

##### **Rückgabe**

- OwnerID  
Die ID des Statistischesitzers

- `public long getPlayedTime()`  
gibt die gesamt gespielte Zeit in secunden zurück .

#### **Rückgabe**

- `playedTime`  
die gesamt gespielte Zeit in secunden

- `public int getPlayed()`  
gibt die Anzahl der gespielten Levels zurück .

#### **Rückgabe**

- `played`  
Die Anzahl der gespielten Levels

- `public int getSolved()`  
gibt die Anzahl der gelösten Levels zurück .

#### **Rückgabe**

- `Solved`  
Die Anzahl der gelösten Levels

- `public float getSuccessRate()`  
gibt die Erfolgsquote zurück .

#### **Rückgabe**

- `successRate`  
Die Erfolgsquote

- `public int getusedHints()`  
gibt die Anzahl der Benötigten Hinweise zurück .

#### **Rückgabe**

- `usedHints`  
Anzahl der Benötigten Hinweise

- `public int getGemsEnchanted()()`  
gibt die Anzahl der verzauberten Edelsteine zurück .

#### **Rückgabe**

- GemsEnchanted  
Anzahl der verzauberten Edelsteine

- public int **getGemsPlaced()** ()  
gibt die Anzahl der gespielten Edelsteine zurück .

### **Rückgabe**

- GemsPlaced  
Anzahl der gespielten Edelsteine

- public void **setPlayedTime**(PlayedTime : long)  
setzt die Anzahl der gespielten Sekunden .

### **Parameter**

- GemsPlaced  
Anzahl der gespielten Sekunden

- public void **setPlayed**( int played )  
Stzt die Anzahl der gespielten Levels .

### **Parameter**

- played  
Die Anzahl der gespielten Levels

- public void **setSolved**( int solved)  
gibt die Anzahl der gelösten Levels zurück .

### **Parameter**

- Solved  
Die Anzahl der gelösten Levels

- public void **setSuccessRate**()  
Berechnet die neue Erfolgsquote aus der Anzahl der gespielte und gelöste Levels und setzt sie .

### **Exeption**

- ArithmeticExeption  
falls die Anzahl der gespielten Levels gleich 0 ist

- public void **setusedHints**(int usedHints)



setzt die Anzahl der Benötigten Hinweise .

**Parameter**

- usedHints  
Anzahl der Benötigten Hinweise

- public void **setGemsEnchanted**(GemsEnchanted : int)  
setzt die Anzahl der verzauberten Edelsteine .

**Parameter**

- GemsEnchanted  
Anzahl der verzauberten Edelsteine

- public void **setGemsPlaced**(GemsPlaced : int)  
gibt die Anzahl der gespielten Edelsteine zurück .

**Parameter**

- GemsPlaced  
Anzahl der gespielten Edelsteine

**3.9.2** public abstract class **LevelStatisticModel** extends StatisticModel

**Beschreibung**

Repräsentiert ein Levelstatistik.

**Attribute**

- private int **LevelID**  
Die kennzeichnende ID des Levels zu dem Die Statistik gehört . zu jedem Spieler wir für die von Ihm gespielten Levels eine Statistic gespeichert.

**3.10** package **lambda.model.achievements**

**3.10.1** public interface **AchievementModelObserver**

**Beschreibung**

Stellt einen Beobachter eines AchievementModels dar, welcher über Änderungen informiert wird.

## Methoden

- default public void **changedLockedState**(int id)  
Wird aufgerufen um dem Beobachter mitzuteilen, dass sich der Zustand des Erfolgs, also ob dieser freigeschaltet ist oder nicht, geändert hat. Die Standard-Implementierung ist leer.

### Parameter

- int id  
Die ID des Erfolgs mit dem geänderten Zustand.

**3.10.2** public abstract class **AchievementModel** implements  
Observable<AchievementModelObserver>

## Beschreibung

Repräsentiert einen Erfolg.

## Attribute

- private int **id**  
Die kennzeichnende ID des Erfolgs.
- private int **index**  
Der Index des Erfolgs der dessen Platz in einer geordneten Auflistung bestimmt.
- private String **description**  
Die Beschreibung des freigeschalteten Erfolgs.
- private String **requirementDescription**  
Die Beschreibung der Bedingungen des Erfolgs.
- private String **iconPathAchievementLocked**  
Der Pfad zum Piktogramm des nicht freigeschalteten Erfolgs, der beim Laden des jeweiligen Piktogramms hilft.
- private String **iconPathAchievementUnlocked**  
Der Pfad zum Piktogramm der nicht freigeschalteten Erfolgs, der beim Laden des jeweiligen Piktogramms hilft.
- private boolean **locked**

Gibt an, ob die Bedingungen des Erfolgs erfüllt sind und der Erfolgs damit freigeschaltet ist oder nicht.

### Konstrukturen

- `public AchievementModel()`  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse. Setzt `locked` auf `false`.

### Methoden

- `public abstract void initialize()`  
Initialisiert den Erfolg.
- `public abstract boolean meetRequirements(StatisticModel statistic)`  
Prüft anhand der übergebenen Statistik, ob die Bedingungen dieses Erfolgs erfüllt sind.

### Parameter

- `StatisticModel statistic`  
Die Statistik anhand derer die Überprüfung geschieht.

### Rückgabe

- Gibt `true` zurück, falls die Bedingungen dieses Erfolgs erfüllt sind und ansonsten `false`.

### Exceptions

- `NullPointerException`  
Falls `statistic == null` ist.

- `public int getId()`  
Gibt die ID dieses Erfolgs zurück.

### Rückgabe

- Die ID des Erfolgs.

- `public int getIndex()`  
Gibt den Index des Erfolgs zurück.

### Rückgabe

- Der Index des Erfolgs.

- `public String getDescription()`  
Gibt die Beschreibung für den freigeschalteten Erfolg zurück.

#### **Rückgabe**

- Die Beschreibung des freigeschalteten Erfolgs.

- `public String getRequirementsDescription()`  
Gibt die Beschreibung der Bedingungen dieses Erfolgs zurück.

#### **Rückgabe**

- Die Beschreibung der Bedingungen dieses Erfolgs.

- `public String getIconPathAchievementLocked()`  
Gibt den Pfad zum Piktogramm des nicht freigeschalteten Erfolgs zurück.

#### **Rückgabe**

- Der Pfad zum Piktogramm des nicht freigeschalteten Erfolgs.

- `public String getIconPathAchievementUnlocked()`  
Gibt den Pfad zum Piktogramm des freigeschalteten Erfolgs zurück.

#### **Rückgabe**

- Der Pfad zum Piktogramm des freigeschalteten Erfolgs.

- `public boolean isLocked()`  
Gibt an, ob der Erfolg freigeschaltet ist oder nicht.

#### **Rückgabe**

- Gibt `true` zurück, falls der Erfolg nicht freigeschaltet ist und `false` falls der Erfolg freigeschaltet ist.

- `public void setId(int id)`  
Setzt eine neue ID für diesen Erfolg.

#### **Parameter**

- `int id`  
Die neue ID.

- `public void setIndex(int index)`  
Setzt einen neuen Index für diesen Erfolg

#### **Parameter**

- int id  
Der neue Index.

- public void **setDescription**(String description)  
Setzt eine neue Beschreibung für den freigeschalteten Erfolg.

#### **Parameter**

- String description  
Die neue Beschreibung des freigeschalteten Erfolgs.

- public void **setRequirementsDescription**(String requirementsDescription)  
Setzt eine neue Beschreibung für die Bedingungen dieses Erfolgs.

#### **Parameter**

- String requirementsDescription  
Die neue Beschreibung für die Bedingungen dieses Erfolgs.

- public void **setIconPathAchievementLocked**(String iconPathAchievementLocked)  
Setzt einen neuen Pfad zum Piktogramm des nicht freigeschalteten Erfolgs.

#### **Parameter**

- String iconPathAchievementLocked  
Der neue Pfad zum Piktogramm des nicht freigeschalteten Erfolgs.

- public void **setIconPathAchievementUnlocked**(String iconPathAchievementUnlocked)  
Setzt einen neuen Pfad zum Piktogramm des freigeschalteten Erfolgs.

#### **Parameter**

- String iconPathAchievementUnlocked  
Der neue Pfad zum Piktogramm des freigeschalteten Erfolgs.

- public void **setLocked**(boolean locked)  
Setzt diesen Erfolg auf den Zustand freigeschaltet oder nicht freigeschaltet.

#### **Parameter**

- boolean `locked`  
Bei `true` wird der Erfolg auf nicht freigeschaltet und bei `false` auf freigeschaltet gesetzt.

**3.10.3** `public class TimeAchievementModel extends AchievementModel`

### **Beschreibung**

Repräsentiert einen Erfolg, der nach dem Spielen einer bestimmten Zeitspanne freigeschaltet wird.

### **Konstruktoren**

- `public TimeAchievementModel()`  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse. Setzt `locked` auf `false`.

### **Methoden**

- `public void initialize()`  
Initialisiert den Erfolg.
- `public boolean meetRequirements(StatisticModel statistic)`  
Prüft anhand der übergebenen Statistik, ob die Bedingungen dieses Erfolgs erfüllt sind.

### **Parameter**

- `StatisticModel statistic`  
Die Statistik anhand derer die Überprüfung geschieht.

### **Rückgabe**

- Gibt `true` zurück, falls die Bedingungen dieses Erfolgs erfüllt sind und ansonsten `false`.

### **Exceptions**

- `NullPointerException`  
Falls `statistic == null` ist.

**3.10.4** `public class LevelAchievementModel extends AchievementModel`

### **Beschreibung**

Repräsentiert einen Erfolg, der nach dem erfolgreichen ersten Abschluss einer bestimmten Mindestanzahl von Level freigeschaltet wird.

### **Konstruktoren**

- `public LevelAchievementModel()`  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse. Setzt `locked` auf `false`.

### **Methoden**

- `public void initialize()`  
Initialisiert den Erfolg.
- `public boolean meetRequirements(StatisticModel statistic)`  
Prüft anhand der übergebenen Statistik, ob die Bedingungen dieses Erfolgs erfüllt sind.

### **Parameter**

- `StatisticModel statistic`  
Die Statistik anhand derer die Überprüfung geschieht.

### **Rückgabe**

- Gibt `true` zurück, falls die Bedingungen dieses Erfolgs erfüllt sind und ansonsten `false`.

### **Exceptions**

- `NullPointerException`  
Falls `statistic == null` ist.

**3.10.5** `public class GemsEnchantedAchievementModel extends AchievementModel`

### **Beschreibung**

Repräsentiert einen Erfolg, der nach dem Verzaubern einer bestimmten Mindestanzahl von Edelsteinen freigeschaltet wird.

### Konstrukturen

- `public GemsEnchantedAchievementModel()`  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse. Setzt `locked` auf `false`.

### Methoden

- `public void initialize()`  
Initialisiert den Erfolg.
- `public boolean meetRequirements(StatisticModel statistic)`  
Prüft anhand der übergebenen Statistik, ob die Bedingungen dieses Erfolgs erfüllt sind.

#### Parameter

- `StatisticModel statistic`  
Die Statistik anhand derer die Überprüfung geschieht.

#### Rückgabe

- Gibt `true` zurück, falls die Bedingungen dieses Erfolgs erfüllt sind und ansonsten `false`.

#### Exceptions

- `NullPointerException`  
Falls `statistic == null` ist.

**3.10.6** `public class LambsEnchantedAchievementModel extends AchievementModel`

### Beschreibung

Repräsentiert einen Erfolg, der nach dem Verzaubern einer bestimmten Mindestanzahl von Lämmern freigeschaltet wird.

### Konstrukturen

- `public LambsEnchantedAchievementModel()`  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse. Setzt `locked` auf `false`.

### Methoden

- `public void initialize()`  
Initialisiert den Erfolg.



- `public boolean meetRequirements(StatisticModel statistic)`  
Prüft anhand der übergebenen Statistik, ob die Bedingungen dieses Erfolgs erfüllt sind.

#### **Parameter**

- `StatisticModel statistic`  
Die Statistik anhand derer die Überprüfung geschieht.

#### **Rückgabe**

- Gibt `true` zurück, falls die Bedingungen dieses Erfolgs erfüllt sind und ansonsten `false`.

#### **Exceptions**

- `NullPointerException`  
Falls `statistic == null` ist.

**3.10.7** `public class GemsPlacedAchievementModel extends AchievementModel`

#### **Beschreibung**

Repräsentiert einen Erfolg, der nach dem Platzieren einer bestimmten Mindestanzahl von Edelsteinen auf dem Spielfeld freigeschaltet wird.

#### **Konstruktoren**

- `public GemsPlacedAchievementModel()`  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse. Setzt `locked` auf `false`.

#### **Methoden**

- `public void initialize()`  
Initialisiert den Erfolg.
- `public boolean meetRequirements(StatisticModel statistic)`  
Prüft anhand der übergebenen Statistik, ob die Bedingungen dieses Erfolgs erfüllt sind.

#### **Parameter**

- `StatisticModel statistic`  
Die Statistik anhand derer die Überprüfung geschieht.

### **Rückgabe**

- Gibt true zurück, falls die Bedingungen dieses Erfolgs erfüllt sind und ansonsten false.

### **Exceptions**

- NullPointerException  
Falls statistic == null ist.

**3.10.8** public class **LambsPlacedAchievementModel** extends AchievementModel

### **Beschreibung**

Repräsentiert einen Erfolg, der nach dem Platzieren einer bestimmten Mindestanzahl von Lämmern auf dem Spielfeld freigeschaltet wird.

### **Konstruktoren**

- public **LambsPlacedAchievementModel()**  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse. Setzt locked auf false.

### **Methoden**

- public void **initialize()**  
Initialisiert den Erfolg.
- public boolean **meetRequirements**(StatisticModel statistic)  
Prüft anhand der übergebenen Statistik, ob die Bedingungen dieses Erfolgs erfüllt sind.

### **Parameter**

- StatisticModel statistic  
Die Statistik anhand derer die Überprüfung geschieht.

### **Rückgabe**

- Gibt true zurück, falls die Bedingungen dieses Erfolgs erfüllt sind und ansonsten false.

### **Exceptions**

- NullPointerException  
Falls statistic == null ist.

**3.10.9** `public class HintsAchievementModel extends AchievementModel`

### **Beschreibung**

Repräsentiert einen Erfolg, der freigeschaltet wird, nachdem eine bestimmte Mindestanzahl von Level erfolgreich ohne Nutzung des Hinweises abgeschlossen wurden.

### **Konstruktoren**

- `public HintsAchievementModel()`  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse. Setzt `locked` auf `false`.

### **Methoden**

- `public void initialize()`  
Initialisiert den Erfolg.
- `public boolean meetRequirements(StatisticModel statistic)`  
Prüft anhand der übergebenen Statistik, ob die Bedingungen dieses Erfolgs erfüllt sind.

### **Parameter**

- `StatisticModel statistic`  
Die Statistik anhand derer die Überprüfung geschieht.

### **Rückgabe**

- Gibt `true` zurück, falls die Bedingungen dieses Erfolgs erfüllt sind und ansonsten `false`.

### **Exceptions**

- `NullPointerException`  
Falls `statistic == null` ist.

**3.10.10** `public abstract class PerLevelAchievementModel extends AchievementModel`

### **Beschreibung**

Repräsentiert einen Erfolg, dessen Freischaltung eine bestimmte Mindestanzahl von Ereignissen in einem Level erfordert.

## Konstrukturen

- `public PerLevelAchievementModel()`  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse. Setzt `locked` auf `false`.

**3.10.11** `public class GemsEnchantedPerLevelAchievementModel extends PerLevelAchievementModel`

## Beschreibung

Repräsentiert einen Erfolg, der freigeschaltet wird, falls eine bestimmte Mindestanzahl von Edelsteinen in einem Level verzaubert werden.

## Konstrukturen

- `public GemsEnchantedPerLevelAchievementModel()`  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse. Setzt `locked` auf `false`.

## Methoden

- `public void initialize()`  
Initialisiert den Erfolg.
- `public boolean meetRequirements(StatisticModel statistic)`  
Prüft anhand der übergebenen Statistik, ob die Bedingungen dieses Erfolgs erfüllt sind.

### Parameter

- `StatisticModel statistic`  
Die Statistik anhand derer die Überprüfung geschieht.

### Rückgabe

- Gibt `true` zurück, falls die Bedingungen dieses Erfolgs erfüllt sind und ansonsten `false`.

### Exceptions

- `NullPointerException`  
Falls `statistic == null` ist.

**3.10.12** `public class LambsEnchantedPerLevelAchievementModel extends PerLevelAchievementModel`

### **Beschreibung**

Repräsentiert einen Erfolg, der freigeschaltet wird, wenn eine bestimmte Mindestanzahl Lämmern in einem Level verzaubert werden.

### **Konstruktoren**

- `public LambsEnchantedPerLevelAchievementModel()`  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse. Setzt `locked` auf `false`.

### **Methoden**

- `public void initialize()`  
Initialisiert den Erfolg
- `public boolean meetRequirements(StatisticModel statistic)`  
Prüft anhand der übergebenen Statistik, ob die Bedingungen dieses Erfolgs erfüllt sind.

### **Parameter**

- `StatisticModel statistic`  
Die Statistik anhand derer die Überprüfung geschieht.

### **Rückgabe**

- Gibt `true` zurück, falls die Bedingungen dieses Erfolgs erfüllt sind und ansonsten `false`.

### **Exceptions**

- `NullPointerException`  
Falls `statistic == null` ist.

**3.10.13** `public class GemsPlacedPerLevelAchievementModel extends PerLevelAchievementModel`

### **Beschreibung**

Repräsentiert einen Erfolg, der freigeschaltet wird, falls eine bestimmte Mindestanzahl von Edelsteinen in einem Level auf dem Spielfeld platziert wird.

### Konstrukturen

- `public GemsPlacedPerLevelAchievementModel()`  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse. Setzt `locked` auf `false`.

### Methoden

- `public void initialize()`  
Initialisiert den Erfolg.
- `public boolean meetRequirements(StatisticModel statistic)`  
Prüft anhand der übergebenen Statistik, ob die Bedingungen dieses Erfolgs erfüllt sind.

#### Parameter

- `StatisticModel statistic`  
Die Statistik anhand derer die Überprüfung geschieht.

#### Rückgabe

- Gibt `true` zurück, falls die Bedingungen dieses Erfolgs erfüllt sind und ansonsten `false`.

#### Exceptions

- `NullPointerException`  
Falls `statistic == null` ist.

**3.10.14** `public class LambsPlacedPerLevelAchievementModel` extends `PerLevelAchievementModel`

### Beschreibung

Repräsentiert einen Erfolg, der freigeschaltet wird, wenn eine bestimmte Mindestanzahl von Lämmern in einem Level auf dem Spielfeld platziert wird.

### Konstrukturen

- `public LambsPlacedPerLevelAchievementModel()`  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse. Setzt `locked` auf `false`.

### Methoden

- `public void initialize()`  
Initialisiert den Erfolg.

- `public boolean meetRequirements(StatisticModel statistic)`  
Prüft anhand der übergebenen Statistik, ob die Bedingungen dieses Erfolgs erfüllt sind.

#### **Parameter**

- `StatisticModel statistic`  
Die Statistik anhand derer die Überprüfung geschieht.

#### **Rückgabe**

- Gibt `true` zurück, falls die Bedingungen dieses Erfolgs erfüllt sind und ansonsten `false`.

#### **Exceptions**

- `NullPointerException`  
Falls `statistic == null` ist.

### **3.10.15 public class AchievementManager**

#### **Beschreibung**

Diese Klasse dient zur Verwaltung aller Erfolge.

#### **Attribute**

- `private Map<int, AchievementModel> unlockedAchievements`  
Ansammlung aller freigeschalteten Erfolge.
- `private Map<int, AchievementModel> lockedAchievements`  
Ansammlung aller nicht freigeschalteten Erfolge.

#### **Konstruktoren**

- `public AchievementManager()`  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse.

#### **Methoden**

- `public void initializeAchievements()`  
Initialisiert alle Erfolge.
- `public void checkUnlockedAchievements(StatisticModel statistic)`  
Überprüft alle nicht freigeschalteten Erfolge anhand der übergebenen

und aktuellen Statistik, ob deren Bedingungen erfüllt sind und sortiert sie gegebenenfalls in die Ansammlung der freigeschalteten Erfolge ein.

#### **Parameter**

- `StatisticModel statistic`  
Die Statistik anhand derer die Überprüfung aller nicht freigeschalteter Erfolge geschieht.

#### **Exceptions**

- `NullPointerException`  
Falls `statistic == null` ist.

- `public Map<int, AchievementModel> getUnlockedAchievements()`  
Gibt die Ansammlung aller freigeschalteter Erfolge zurück.

#### **Rückgabe**

- Die Ansammlung aller freigeschalteter Erfolge.

- `public Map<int, AchievementModel> getLockedAchievements()`  
Gibt die Ansammlung aller nicht freigeschalteter Erfolge zurück.

#### **Rückgabe**

- Die Ansammlung aller nicht freigeschalteten Erfolge.

- `public boolean addAchievement(AchievementModel achievement)`  
Überprüft, ob der Erfolg freigeschaltet ist oder nicht und fügt ihn anschließend der entsprechenden Ansammlung hinzu.

#### **Parameter**

- `AchievementModel achievement`  
Der zu hinzufügende Erfolg.

#### **Rückgabe**

- Gibt `true` zurück, falls das Hinzufügen in einer der Ansammlungen erfolgreich war oder `false`, falls der Erfolg schon in einer der Ansammlungen vorhanden ist und das Hinzufügen damit nicht erfolgreich war.

#### **Exceptions**



- `NullPointerException`  
Falls `achievement == null` ist.

- `public boolean moveToUnlockedAchievements(int id)`  
Verschiebt den bereits vorhandenen Erfolg von der Ansammlung der nicht freigeschalteten Erfolge zu der Ansammlung der freigeschalteten Erfolge.

#### **Parameter**

- `int id`  
Die ID des zu verschiebenden Erfolgs.

#### **Rückgabe**

- Gibt `true` zurück, falls das Verschieben des Erfolgs erfolgreich war und `false`, falls sich der Erfolg bereits in der Ansammlung der freigeschalteten Erfolge befand und damit das Verschieben nicht erfolgreich war.

#### **Exceptions**

- `IllegalArgumentException`  
Falls `id` in keiner der beiden Ansammlungen von Erfolgen vorhanden ist.

- `public boolean moveToLockedAchievements(int id)`  
Verschiebt die bereits vorhandenen Erfolge von der Ansammlung der freigeschalteten Erfolge zu der Ansammlung der nicht freigeschalteten Erfolge.

#### **Parameter**

- `int id`  
Die ID des zu verschiebenden Erfolgs.

#### **Rückgabe**

- Gibt `true` zurück, falls das Verschieben des Erfolgs erfolgreich war und `false`, falls sich der Erfolg bereits in der Ansammlung der nicht freigeschalteten Erfolge befand und damit das Verschieben nicht erfolgreich war.

#### **Exceptions**

- `IllegalArgumentException`  
Falls `id` in keiner der beiden Ansammlungen von Erfolgen vorhanden ist.

### 3.11 package `lambda.model.shop`

#### 3.11.1 public class `ShopModel`

##### **Beschreibung**

Repräsentiert einen Shop, der es dem Benutzer ermöglicht seine erspielten Münzen gegen Belohnungen einzutauschen.

##### **Attribute**

- `private ShopItemTypeModel<Music> musics`  
Stellt im Shop die zu kaufenden Items des Typs `Music` dar.
- `private ShopItemTypeModel<Image> images`  
Stellt im Shop die zu kaufenden Items des Typs `Image` dar.
- `private ShopItemTypeModel<ElementUIContextFamily> elementUIContextFamilies`  
Stellt im Shop die zu kaufenden Items des Typs `ElementUIContextFamily` dar.

##### **Konstruktoren**

- `public ShopModel()`  
instanziert ein Objekt dieser Klasse.

##### **Methoden**

- `public ShopItemTypeModel<Music> getMusics()`  
Gibt das Attribut `musics` zurück.

##### **Rückgabe**

- Gibt `musics` zurück.

- `public ShopItemTypeModel<Image> getImages()`  
Gibt das Attribut `images` zurück.

### **Rückgabe**

- Gibt images zurück.

- `public ShopItemTypeModel<ElementUIContextFamily> getElementUIContextFamily()`  
Gibt das Attribut `elementUIContextFamilies` zurück.

### **Rückgabe**

- Gibt `elementUIContextFamilies` zurück.

### **3.11.2 public abstract class ShopItemModel**

#### **Beschreibung**

Repräsentiert ein allgemeines Item, welches man im Shop erwerben kann.

#### **Attribute**

- `private final String ID`  
Gibt den eindeutigen Bezeichner des Items an.
- `private int price`  
Gibt an für wie viele Münzen dieses Item erworben werden kann.
- `private ShopModel shop`  
Hält die Referenz auf das ShopModel.
- `private ShopItemTypeModel shopItemType`  
Hält eine Referenz auf ein ShopItemTypeModel, um das aktivierte Item zu setzen.
- `private boolean purchased`  
Gibt an, ob das Item erworben wurde oder nicht und wird mit `false` initialisiert. Bei dem Wert `true` wurde das Item bereits erworben, bei `false` nicht.

#### **Konstruktoren**

- `public ShopItemModel()`  
instanziert ein Objekt dieser Klasse.

#### **Methoden**

- `public String getID()`  
Gibt den Bezeichner des Items zurück.

#### **Rückgabe**

- Gibt ID zurück.

- `public int getPRICE()`  
Gibt zurück für welche Anzahl an Münzen dieses Item erworben werden kann.

#### **Rückgabe**

- Gibt PRICE zurück.

- `public int getShop()`  
Gibt das ShopModel zurück.

#### **Rückgabe**

- Gibt shop zurück.

- `public int getShopItemType()`  
Gibt das ShopItemTypeModel zurück.

#### **Rückgabe**

- Gibt shopItemType zurück.

- `public int getPurchased()`  
Gibt über den boolean zurück, ob das Item erworben wurde oder nicht (bei true erworben, bei false noch nicht erworben).

- `public void buy()`  
Vergleicht die Anzahl der Münzen des Benutzerprofils mit price und falls diese Anzahl größer oder gleich groß ist, wird purchased von false auf true gesetzt.

- `public void activate()`  
Prüft, ob das Item schon erworben wurde (`purchased == true`) und setzt dann, insofern dies geschehen ist, das Item als aktuell aktiviertes Item in der entsprechenden Kategorie.

#### **Rückgabe**

- Gibt purchased zurück.

**3.11.3** `public class MusicModel extends ShopItemModel`

#### **Beschreibung**

Repräsentiert ein Musik-Item, welches im Shop erworben werden kann.

#### **Attribute**

- `private Music music`  
Enthält ein Musikstück, welches im Shop erworben werden kann.

#### **Konstruktoren**

- `public MusicModel()`  
instanziert ein Objekt dieser Klasse.

#### **Methoden**

- `public Music getMusic()`  
Gibt das Musik-File zurück.

#### **Rückgabe**

- Gibt music zurück.

**3.11.4** `public class BackgroundImageModel extends ShopItemModel`

#### **Beschreibung**

Repräsentiert ein Hintergrundbild-Item, welches im Shop erworben werden kann.

#### **Attribute**

- `private Music music`  
Enthält ein Hintergrundbild, welches im Shop erworben werden kann.

#### **Konstruktoren**

- `public ImageModel()`  
instanziert ein Objekt dieser Klasse.

## Methoden

- public Image **getBackgroundImage()**  
Gibt das Image-File zurück.

### Rückgabe

- Gibt image zurück.

**3.11.5** public class **SpriteModel** extends ShopItemModel

## Beschreibung

Repräsentiert ein Sprite-Item, welches ein Teil eines ElementUIContextFamily-Objektes ist, welches im Shop erworben werden kann.

## Attribute

- private Sprite **sprite**  
Enthält ein Sprite, welches Teil eines ElementUIConext-Objektes ist.

## Konstruktoren

- public **ImageModel()**  
instanziert ein Objekt dieser Klasse.

## Methoden

- public Image **getSprite()**  
Gibt das Sprite-File zurück.

### Rückgabe

- Gibt sprite zurück.

**3.11.6** public class **ShopItemTypeModel<T>**

## Beschreibung

Repräsentiert eine ganze Kategorie von erwerbbaaren Items.

## Typ-Parameter

- <Tr>  
Der Typ einer Kategorie.

## Attribute

- `private String typeName`  
Gibt den Namen des Item-Typs an.
- `private List<T> items`  
Enthält alle Items vom Typ des Typ-Parameters.
- `private T activatedItem`  
Enthält das aktuell aktivierte Item vom Typ des Typ-Parameters.

## Konstruktoren

- `public ShopItemTypeModel()`  
instanziert ein Objekt dieser Klasse.

## Methoden

- `public String getTypeName()`  
Gibt den Namen der Kategorie zurück.

### Rückgabe

- Gibt `typeName` zurück.

- `public List<T> getItems()`  
Gibt die Liste zurück, welche alle Items des gesetzten Typ-Parameters enthält.

### Rückgabe

- Gibt `items` zurück.

- `public T getActivatedItems()`  
Gibt das Item vom gesetzten Typ zurück, welches aktuell aktiviert ist.

### Rückgabe

- Gibt `activatedItem` zurück.

## 3.12 package `lambda.model.level`

### 3.12.1 public class `LevelModel`

#### Beschreibung

Repräsentiert ein Level mit allen erforderlichen Daten.

#### Attribute

- private final int **ID**  
Ist der eindeutige Identifizierer eines Levels.
- private LambdaRoot **start**  
Enthält den Startterm eines Levels.
- private LambdaRoot **goal**  
Enthält den Zielterm eines Levels.
- private LambdaRoot **hint**  
Enthält einen Lösungshinweis für ein Levels.
- private List<TutorialMessage> **tutorials**  
Enthält alle Tutorials, die für das Level benötigt werden.
- private List<ReductionStrategy> **availableRedStrats**  
Enthält alle Reduktionsstrategien, welche man für das Level verwenden darf.
- private List<ElementType> **usableElements**  
Enthält alle Elementtypen, die im Level in der Elementen-Leiste im Editormodus für das Level verfügbar sind.
- private int **difficulty**  
Beschreibt den Schwierigkeitsgrad des Levels aufsteigend von 1.
- private boolean **standardMode**  
Beschreibt, ob man die Anfangs- oder Endkonstellation bestimmen muss, um das Level erfolgreich abzuschließen.

#### Konstruktoren



- `public LevelModel()`  
instanziert ein Objekt dieser Klasse.

## Methoden

- `public int getID()`  
Gibt die ID des Levels zurück.

### Rückgabe

- Gibt ID zurück.

- `public LambdaRoot getStart()`  
Gibt den Starterterm des Levels zurück.

### Rückgabe

- Gibt start zurück.

- `public LambdaRoot getGoal()`  
Gibt den Zielterm des Levels zurück.

### Rückgabe

- Gibt goal zurück.

- `public LambdaRoot getHint()`  
Gibt einen Hinweis zum Level.

### Rückgabe

- Gibt hint zurück.

- `public List<TutorialMessage> getTutorials()`  
Gibt eine Liste mit allen Anleitungen zurück, welche zum Level gehören.

### Rückgabe

- Gibt tutorials zurück.

- `public List<ReductionStrategy> getAvailableRedStrats()`  
Gibt eine Liste zurück mit allen Reduktionsstrategien, welche man für dieses Level verwenden darf.

### Rückgabe

- Gibt availableRedStrats zurück.

- `public List<ElementType> getUsableElements()`  
Gibt eine Liste mit Elementtypen zurück, welche zum Lösen des Levels benutzt werden dürfen.

#### **Rückgabe**

- Gibt usableElements zurück.

- `public int getDifficulty()`  
Gibt den Schwierigkeitsgrad in Form einer Zahl zurück.

#### **Rückgabe**

- Gibt difficulty zurück.

- `public boolean isStandardMode()`  
Gibt in Form eines Wahrheitswertes zurück, ob man die Anfangs- oder Entkonstellation bestimmen muss, um das Level erfolgreich abzuschließen.

#### **Rückgabe**

- Gibt true zurück, falls man die Endkonstellation bestimmen muss, false sonst

### **3.12.2 public class LevelContext**

#### **Beschreibung**

Repräsentiert einen vollständigen Level-Kontext mit allen Daten vom LevelModel, sowie weiteren Angaben zur Hintergrundmusik, Hintergrundbild und der ElementUIContextFamily.

#### **Attribute**

- `private LevelModel levelModel`  
LevelModel, welches alle weiteren Daten enthält, die für den LevelContext ausgelesen werden müssen.
- `private String music`  
Musik, welche während des Levels im Editor- und Reduktionsmodus im Hintergrund abläuft.

- private String **image**  
Bild, welches während des Levels im Editor- und Reduktionsmodus im Hintergrund angezeigt wird.
- private List<String> **tutorials**  
Liste, welche alle Bezeichner für Anleitungen enthält, welche für das Level abgespielt werden müssen.
- private ElementUIContextFamily **elementUIContextFamily**  
Familie von Sprites, welche im Editormodus die Spielelemente für die Lambda-Abstraktion, die Lambda-Variable und die Lambda-Klammerung darstellen.

### Konstrukturen

- public **LevelContext()**  
instanziert ein Objekt dieser Klasse.

### Methoden

- public LevelModel **levelModel**  
Gibt die ID des Levels zurück.

#### Rückgabe

- Gibt levelModel zurück.

- public String **music**  
Gibt den Startterm des Levels zurück.

#### Rückgabe

- Gibt music zurück.

- public String **image**  
Gibt den Zielterm des Levels zurück.

#### Rückgabe

- Gibt image zurück.

- public List<String> **tutorials**  
Gibt einen Hinweis zum Level.

#### Rückgabe

- Gibt tutorials zurück.

- `public ElementUIContextFamily` **elementUIContextFamily**  
Gibt eine Liste mit allen Anleitungen zurück, welche zum Level gehören.

#### **Rückgabe**

- Gibt `elementUIContextFamily` zurück.

### **3.12.3 public enum ReductionStrategy**

#### **Beschreibung**

Aufzählung von den verschiedenen Reduktionsstrategien. Man benötigt diese Enumeration, um anzugeben welche Strategien zum Lösen des Levels zur Verfügung stehen.

#### **Attribute**

- **NORMAL\_ORDER**  
Steht für die Reduktionsstrategie normal order".
- **APPLICATIVE\_ORDER**  
Steht für die Reduktionsstrategie applicative order".
- **CALL\_BY\_NAME**  
Steht für die Reduktionsstrategie call by name".
- **CALL\_BY\_VALUE**  
Steht für die Reduktionsstrategie call by value".

### **3.12.4 public enum ElementType**

#### **Beschreibung**

Aufzählung von den verschiedenen Elementtypen. Man benötigt diese Enumeration, um anzugeben welche Elementtypen zum Lösen des Levels zur Verfügung stehen.

#### **Attribute**

- **VARIABLE**  
Steht für die Lambda-Variable bzw. dem Edelstein auf dem Spielfeld.
- **ABSTRACTION**  
Steht für die Lambda-Abstraktion bzw. dem Lamm mit Zauberstab auf dem Spielfeld.
- **PARANTHESIS**  
Steht für die Lambda-Klammerung bzw. dem Lamm mit Zauberstab auf dem Spielfeld.

### 3.13 package `lambda.viewcontroller`

#### 3.13.1 public class **Controller** implements Screen

##### **Beschreibung**

Eine Oberklasse für alle ViewController, die einen Bildschirm darstellen.

##### **Attribute**

- LambdaGame **game**  
Eine Referenz zur Hauptklasse.

##### **Methoden**

- public void **setGame**(LambdaGame game)  
Setzt die Referenz zur Hauptklasse.

##### **Parameter**

- LambdaGame game  
Die Referenz zur Hauptklasse

- public LambdaGame **getGame**()  
Gibt die Referenz zur Hauptklasse zurück.

##### **Rückgabe**

- Die Referenz zur Hauptklasse.

- public void **dispose**()  
Wird aufgerufen, wenn der Screen all seine Ressourcen freigeben soll.

- `public void show()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn der Screen als aktueller Screen für das Spiel gesetzt wird.
- `public void hide()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn der Screen nicht mehr der aktuelle Screen des Spiels ist.
- `public void resume()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn die Applikation nach einem pausierten Zustand fortgesetzt wird.
- `public void pause()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn die Applikation pausiert wird.
- `public void render(float delta)`  
Wird automatisch zum Zeichnen und Darstellen des Screens aufgerufen.

#### **Parameter**

- `float delta`  
Die Zeit in Sekunden seit dem letzten Aufruf dieser Methode.

- `public void resize(int width, int height)`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn sich die Bildschirmgröße geändert hat.

#### **Parameter**

- `int width`  
Die neue Breite in Pixel.
- `int height`  
Die neue Höhe in Pixel.

### **3.13.2 public class `AssetViewController` extends `Controller`**

#### **Beschreibung**

Ein Ladebildschirm, der beim Starten der Applikation erscheint solange alle Ressourcen geladen werden.

## Attribute

- `private scene2d.Stage stage`  
2D-Scene-Graph, der die Hierarchie der gesamten grafischen Komponenten (Akteure mit Typ `scene2d.Actor` des Screens (der aktuell angezeigte Bildschirm) enthält.
- `private Image loadingImage`  
Das Image, welches im Ladebildschirm angezeigt werden soll.

## Methoden

- `public Image getLoadingImage()`  
Gibt das Image für den Ladebildschirm zurück.

### Rückgabe

- Das Image, welches im Ladebildschirm angezeigt wird.

- `public void loadProgressChanged(float percentage)`  
Aktualisiert nach Laden von immer mehr Ressourcen die Anzeige auf dem Bildschirm bis alle Assets geladen wurden.

### Parameter

- `float percentage`  
Prozentuale Angabe wie viele Assets schon geladen wurden.
- `public void dispose()`  
Wird aufgerufen, wenn der Screen all seine Ressourcen freigeben soll.
- `public void show()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn der Screen als aktueller Screen für das Spiel gesetzt wird.
- `public void hide()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn der Screen nicht mehr der aktuelle Screen des Spiels ist.
- `public void resume()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn die Applikation nach einem pausierten Zustand fortgesetzt wird.
- `public void pause()`

Wird automatisch aufgerufen, wenn die Applikation pausiert wird.

- `public void render(float delta)`  
Wird automatisch zum Zeichnen und Darstellen des Screens aufgerufen.

#### **Parameter**

- `float delta`  
Die Zeit in Sekunden seit dem letzten Aufruf dieser Methode.

- `public void resize(int width, int height)`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn sich die Bildschirmgröße geändert hat.

#### **Parameter**

- `int width`  
Die neue Breite in Pixel.
- `int height`  
Die neue Höhe in Pixel.

### **3.14 package `lambda.viewcontroller.lambdaterm`**

**3.14.1** `public class LambdaTermViewController extends scene2d.Group  
implements LambdaTermObserver`

#### **Beschreibung**

Kontrolliert die Darstellung von und Benutzerinteraktion mit einem Lambda-Term.

#### **Attribute**

- `private scene2d.ClickListener inputListener`  
Empfängt und bearbeitet UI-Events.
- `private boolean editable`  
Gibt an, ob Änderungen am Term durch den Benutzer zugelassen sind.
- `private LambdaNodeViewController selection`  
Enthält den Term, den der Benutzer per Drag&Drop-Geste auswählt. In-



initialisiert mit null.

- private Map<LambdaTerm, LambdaNodeViewController **nodeViewMap**  
Speichert alle View-Knoten als Wert zum verknüpften Lambda-Term als Schlüssel. Dabei wird die Identität der Schlüssel per Referenzvergleich anstatt deren inhaltlicher Gleichheit per LambdaTerm.equals-Vergleich zum Abbilden benutzt.
- private LambdaRoot **term**  
Der angezeigte Lambda-Term.

## Konstrukturen

- public **LambdaTermViewController**(LambdaRoot root, boolean editable)  
instanziert ein Objekt dieser Klasse mit dem gegebenen Lambda-Term. Fügt sich selber dem gegebenen Lambda-Term als Beobachter hinzu. Erstellt die Wurzel des View-Baumes vom Typ LambdaNodeViewController und fügt dann rekursiv alle Knoten des gegebenen Lambda-Terms per ViewInsertionVisitor dieser Wurzel hinzu.

## Parameter

- LambdaRoot root  
Der dargestellte Lambda-Term.
- boolean editable  
Gibt an, ob Änderungen am Term durch den Benutzer zugelassen sind.

## Exceptions

- NullPointerException  
Falls root == null ist.

## Methoden

- public void **replaceTerm**(LambdaTerm old, LambdaTerm new)  
Wird vom Lambda-Term aufgerufen um mitzuteilen, dass der gegebene alte Term durch den gegebenen neuen ersetzt wird. Löscht den View-Knoten zum alten Term per ViewRemovalVisitor aus dem View-Baum und fügt den View-Knoten des neuen Terms per ViewInsertionVisitor dem View-Baum hinzu. Wenn einer der beiden Terme null ist, wird der entsprechende Schritt übersprungen.

### Parameter

- LambdaTerm old  
Der ersetzte Term.
- LambdaTerm new  
Der neue Term.

- public void **setColor**(LambdaValue term, Color color)  
Wird vom Lambda-Term aufgerufen um mitzuteilen, dass die Farbe des gegebenen Terms durch die gegebene neue Farbe ersetzt wird. Setzt dabei die Farbe des View-Knotens zum gegebenen Term auf die gegebene Farbe.

### Parameter

- LambdaValue term  
Der veränderte Term.
- Color color  
Die neue Farbe des Terms.

- protected LambdaNodeViewController **getNodeView**(LambdaTerm term)  
Gibt den View-Knoten zum gegebenen Lambda-Term zurück oder null, falls zum Term kein View-Knoten existiert.

### Parameter

- LambdaValue term  
Der Lambda-Term.

### Rückgabe

- Der View-Knoten zum gegebenen Lambda-Term zurück oder null, falls zum Term kein View-Knoten existiert.

### Exceptions

- NullPointerException  
Falls term == null ist.

- protected boolean **hasNodeView**(LambdaTerm term)  
Gibt zurück, ob zum gegebenen Lambda-Term ein View-Knoten existiert.

### Parameter

- LambdaValue term  
Der Lambda-Term.

### **Rückgabe**

- Gibt zurück, ob zum gegebenen Lambda-Term ein View-Knoten existiert.

### **Exceptions**

- NullPointerException  
Falls term == null ist.

- protected void **addNodeView**(LambdaNodeViewController nodeView)  
Fügt den gegebenen View-Knoten zur nodeViewMap und zur scene2d.Group hinzu.

### **Parameter**

- LambdaNodeViewController nodeView  
Der View-Knoten, der hinzugefügt wird.

### **Exceptions**

- NullPointerException  
Falls nodeView == null ist.

- protected void **removeNodeView**(LambdaNodeViewController nodeView)  
Löscht den gegebenen View-Knoten aus der nodeViewMap und der scene2d.Group.

### **Parameter**

- LambdaNodeViewController nodeView  
Der View-Knoten, der gelöscht wird.

### **Exceptions**

- NullPointerException  
Falls nodeView == null ist.

- public boolean **isEditable**()  
Gibt zurück, ob Änderungen am Lambda-Term durch den Benutzer zugelassen sind.

### **Rückgabe**

- Gibt zurück, ob Änderungen am Lambda-Term durch den Benutzer zugelassen sind.

- `public void setSelection(LambdaTerm term)`  
Falls nicht `term == null` ist, erstellt einen neuen, nicht editierbaren `LambdaTermViewController` und speichert diesen in `selection`. Fügt den neuen ViewController der View-Hierarchie hinzu. Fügt außerdem dem neuen ViewController Event-Handler hinzu: Mit dem `touchUp` Event wird der ausgewählte Term an der aktuellen Zeigerposition mit Hilfe von `getParentFromPosition` und `getChildIndexFromPosition` eingefügt. Ansonsten wird der aktuell ausgewählte ViewController gelöscht und aus der View-Hierarchie entfernt.

#### **Parameter**

- `LambdaTerm term`  
Der Term, zu dem ein View-Knoten erstellt wird.

- `public LambdaTermViewController getSelection()`  
Gibt den aktuell ausgewählten Knoten als ViewController zurück oder `null`, falls kein Knoten ausgewählt ist.

#### **Rückgabe**

- Der aktuell ausgewählte View-Knoten oder `null`, falls kein Element ausgewählt ist.

- `public LambdaNodeViewController getParentFromPosition(float x, float y)`  
Hilfsfunktion um Elemente an der Zeigerposition einzufügen. Gibt dabei das Element zurück, welches der Elternknoten zum eingefügten Knoten wäre, falls das Element an der gegebenen Position eingefügt würde. Falls die Position über dem Wurzel-Knoten ist, wird die Wurzel zurückgegeben.

#### **Parameter**

- `float x`  
Die X-Koordinate der Einfügeposition.
- `float y`  
Die Y-Koordinate der Einfügeposition.

#### **Rückgabe**

- Der Elternknoten zur gegebenen Einfügeposition.

- `public LambdaNodeViewController getChildIndexFromPosition(float x, float y)`  
Hilfsfunktion um Elemente an der Zeigerposition einzufügen. Gibt den Kindindex zurück, den ein Knoten hätte, welcher an dieser Position in den Baum unter dem Elternknoten `getParentFromPosition(x, y)` eingefügt würde. Ein Kind an erster Stelle hat Index 0, ein Kind an letzter Stelle hat Index `children.size()`.

#### Parameter

- `float x`  
Die X-Koordinate der Einfügeposition.
- `float y`  
Die Y-Koordinate der Einfügeposition.

#### Rückgabe

- Der Kindindex an der gegebenen Einfügeposition.

- `public gdx.math.Rectangle getGapRectangle(float x, float y)`  
Gibt das Rechteck zurück, an welchem ein Knoten eingefügt wird, wenn der Zeiger an der gegebenen Position losgelassen wird. Die Breite des Rechtecks entspricht der Lücke zwischen zwei horizontal nebeneinanderliegenden Knoten. Dient zum Markieren der Stelle, an der ein Knoten eingefügt werden kann.

#### Parameter

- `float x`  
Die X-Koordinate der Einfügeposition.
- `float y`  
Die Y-Koordinate der Einfügeposition.

#### Rückgabe

- Das Einfügerechteck an der gegebenen Zeigerposition.

**3.14.2** `public abstract class LambdaNodeViewController` extends `scene2d.Actor`

#### Beschreibung

Repräsentiert einen View-Knoten im View-Baum eines Lambda-Terms. Im Ge-

gensatz zur Lambda-Term Datenstruktur kann ein View-Knoten beliebig viele Kindknoten haben.

### Attribute

- private LambdaTerm **linkedTerm**  
Der Lambda-Term Knoten, der durch diesen View-Knoten angezeigt wird.
- private LambdaTermViewController **viewController**  
Der ViewController, in dem dieser View-Knoten angezeigt wird.
- private LambdaNodeViewController **parent**  
Der View-Elternknoten dieses Knotens.
- private List<LambdaNodeViewController> **children**  
Die Liste der View-Kindknoten dieses Knotens.

### Konstruktoren

- public **LambdaNodeViewController**(LambdaTerm linkedTerm, LambdaNodeViewControll  
instanziert ein Objekt dieser Klasse, das den gegebenen Lambda-Term Knoten auf der gegebenen View anzeigt, mit dem gegebenen Elternknoten. Falls der ViewController durch den Spieler editierbar ist, werden diesem Actor Event-Handler hinzugefügt, die das Model entsprechend der Benutzerevents verändern: Mit dem longPress Event wird der angezeigte Lambda-Term mit Hilfe von LambdaUtils.split aus dem Baum entfernt im ViewController als aktuell ausgewählter Term gesetzt. Mit dem tap Event wird ein Popup zur Auswahl der Farbe für den angezeigten Lambda-Term aufgerufen.

### Parameter

- LambdaTerm **linkedTerm**  
Der Lambda-Term, der durch diesen View-Knoten angezeigt wird.
- LambdaTermViewController **viewController**  
Der ViewController, in dem dieser View-Knoten angezeigt wird.
- LambdaNodeViewController **parent**  
Der View-Elternknoten dieses Knotens.

### Exceptions

- `NullPointerException`  
Falls `linkedTerm == null` oder `view == null` ist.

## Methoden

- `public LambdaNodeViewController getParent()`  
Gibt den View-Elternknoten dieses View-Knotens zurück.

### Rückgabe

- Der View-Elternknoten dieses View-Knotens.

- `public boolean isRoot()`  
Gibt zurück, ob dieser View-Knoten eine Wurzel ist. Ein View-Knoten ist eine Wurzel, falls `parent == null` ist.

### Rückgabe

- Gibt zurück, ob dieser View-Knoten eine Wurzel ist.

- `public LambdaTerm getLinkedTerm()`  
Gibt den Lambda-Term Knoten zurück, der von diesem View-Knoten angezeigt wird.

### Rückgabe

- Gibt den Lambda-Term Knoten zurück, der von diesem View-Knoten angezeigt wird.

- `public void updateWidth()`  
Berechnet und setzt die eigene Breite mit Hilfe der Breiten seiner View-Kindknoten. Ruft rekursiv `updateWidth` des View-Elternknotens auf, falls dieser Knoten keine Wurzel ist. Im Falle einer Wurzel wird die Position mit Hilfe von `updatePosition` mit dem Ursprung als Argument aktualisiert.
- `public void updatePosition(float x, float y)`  
Setzt die eigene Position auf die gegebenen Koordinaten. Berechnet die Positionen der View-Kindknoten und ruft rekursiv deren `updatePosition` auf.

### Parameter

- `float x`  
Die neue X-Koordinate des View-Knotens.

- float `y`  
Die neue Y-Koordinate des View-Knotens.

- public abstract float **getMinWidth()**  
Gibt die minimale Breite dieses View-Knotens zurück. Wird von Unterklassen überschrieben.

### Rückgabe

- Die minimale Breite dieses View-Knotens.

- public void **insertChild**(LambdaNodeViewController child, LambdaTerm rightSibling)  
Fügt den gegebenen View-Kindknoten links neben dem Knoten, der den gegebenen Lambda-Term anzeigt, ein. Falls `rightSibling == null` ist, wird der Term an letzter Stelle in der Liste *ganzrechts* eingefügt. Teilt dem Lambda-Term ViewController über `addNodeView` mit, dass der gegebene View-Kindknoten neu hinzugefügt wurde. Ruft `updateWidth` des eigenen Knotens auf und animiert die Veränderung. Blockiert den Prozessfaden, bis die Animation beendet wurde.

### Parameter

- LambdaNodeViewController `child`  
Der neue View-Kindknoten.
- LambdaTerm `rightSibling`  
Der Term, neben dem der neue Kindknoten links eingefügt wird.

### Exceptions

- NullPointerException  
Falls `child == null` ist.

- public void **removeChild**(LambdaNodeViewController child)  
Entfernt den gegebenen View-Kindknoten.

### Parameter

- LambdaNodeViewController `child`  
Der zu entfernende View-Kindknoten. Teilt dem Lambda-Term ViewController über `removeNodeView` mit, dass der gegebene View-Kindknoten entfernt wurde. Ruft `updateWidth` des eigenen Knotens auf und animiert die Veränderung. Blockiert den Prozessfaden, bis die Animation beendet wurde.



### Exceptions

- `NullPointerException`  
Falls `child == null` ist.

**3.14.3** `public class LambdaAbstractionViewController extends LambdaNodeViewController`

### Beschreibung

Repräsentiert einen View-Knoten einer Lambda-Abstraktion im View-Baum eines Lambda-Terms.

### Attribute

- `private Color color`  
Die Farbe der Abstraktion.

### Konstruktoren

- `public LambdaAbstractionViewController(LambdaAbstraktion linkedTerm, LambdaNode parent)`  
instanciiert ein Objekt dieser Klasse, das den gegebenen Abstraktions-Knoten auf der gegebenen View anzeigt, mit dem gegebenen Elternknoten. Ruft dabei den Elternkonstruktor mit genau diesen Argumenten auf.

### Parameter

- `LambdaAbstraktion linkedTerm`  
Die Lambda-Abstraktion, die durch diesen View-Knoten angezeigt wird.
- `LambdaTermViewController viewController`  
Der ViewController, in dem dieser View-Knoten angezeigt wird.
- `LambdaNodeViewController parent`  
Der View-Elternknoten dieses Knotens.

### Exceptions

- `NullPointerException`  
Falls `linkedTerm == null` oder `view == null` ist. Wird vom Elternkonstruktor aus kontrolliert.

### Methoden

- `public void draw(Batch batch, float parentAlpha)`  
Zeichnet diesen View-Knoten auf dem gegebenen Batch mit dem gegebenen Alpha-Wert.

#### **Parameter**

- `Batch batch`  
Der Batch, auf dem gezeichnet wird.
- `float parentAlpha`  
Der Alpha-Wert, mit dem gezeichnet wird.
- `public float getMinWidth()`  
Gibt die minimale Breite zurück, die der View-Knoten einer Abstraktion haben kann.

#### **Rückgabe**

- Die minimale Breite dieses View-Knotens.

**3.14.4** `public class LambdaApplicationViewController extends LambdaNodeViewController`

#### **Beschreibung**

Repräsentiert einen View-Knoten einer Lambda-Applikation im View-Baum eines Lambda-Terms.

#### **Konstruktoren**

- `public LambdaApplicationViewController(LambdaApplication linkedTerm, LambdaNo`  
instanziert ein Objekt dieser Klasse, das den gegebenen Applikations-Knoten auf der gegebenen View anzeigt, mit dem gegebenen Elternknoten. Ruft dabei den Elternkonstruktor mit genau diesen Argumenten auf.

#### **Parameter**

- `LambdaApplication linkedTerm`  
Die Lambda-Applikation, die durch diesen View-Knoten angezeigt wird.
- `LambdaTermViewController viewController`  
Der ViewController, in dem dieser View-Knoten angezeigt wird.

- `LambdaNodeViewController parent`  
Der View-Elternknoten dieses Knotens.

### Exceptions

- `NullPointerException`  
Falls `linkedTerm == null` oder `view == null` ist. Wird vom Elternkonstruktor aus kontrolliert.

### Methoden

- `public void draw(Batch batch, float parentAlpha)`  
Zeichnet diesen View-Knoten auf dem gegebenen Batch mit dem gegebenen Alpha-Wert.

### Parameter

- `Batch batch`  
Der Batch, auf dem gezeichnet wird.
- `float parentAlpha`  
Der Alpha-Wert, mit dem gezeichnet wird.
- `public float getMinWidth()`  
Gibt die minimale Breite zurück, die der View-Knoten einer Applikation haben kann.

### Rückgabe

- Die minimale Breite dieses View-Knotens.

**3.14.5** `public class LambdaVariableViewController extends LambdaNodeViewController`

### Beschreibung

Repräsentiert einen View-Knoten einer Lambda-Variable im View-Baum eines Lambda-Terms.

### Attribute

- `private Color color`  
Die Farbe der Variable.

## Konstrukturen

- `public LambdaVariableViewController(LambdaVariable linkedTerm, LambdaNodeView`  
instanziert ein Objekt dieser Klasse, das den gegebenen Variablen-Knoten auf der gegebenen View anzeigt, mit dem gegebenen Elternknoten. Ruft dabei den Elternkonstruktor mit genau diesen Argumenten auf.

### Parameter

- `LambdaVariable linkedTerm`  
Die Lambda-Variable, die durch diesen View-Knoten angezeigt wird.
- `LambdaTermViewController viewController`  
Der ViewController, in dem dieser View-Knoten angezeigt wird.
- `LambdaNodeViewController parent`  
Der View-Elternknoten dieses Knotens.

### Exceptions

- `NullPointerException`  
Falls `linkedTerm == null` oder `view == null` ist. Wird vom Elternkonstruktor aus kontrolliert.

## Methoden

- `public void draw(Batch batch, float parentAlpha)`  
Zeichnet diesen View-Knoten auf dem gegebenen Batch mit dem gegebenen Alpha-Wert.

### Parameter

- `Batch batch`  
Der Batch, auf dem gezeichnet wird.
- `float parentAlpha`  
Der Alpha-Wert, mit dem gezeichnet wird.

- `public float getMinWidth()`  
Gibt die minimale Breite zurück, die der View-Knoten einer Variable haben kann.

### Rückgabe

- Die minimale Breite dieses View-Knotens.

### 3.15 package `lambda.viewcontroller.lambdaterm.visitor`

**3.15.1** public class **ViewInsertionVisitor** implements  
LambdaTermVisitor<Object>

#### Beschreibung

Repräsentiert einen Besucher auf einer Lambda-Term Baumstruktur, welcher rekursiv View-Knoten eines gegebenen Lambda-Terms erstellt und in einen Lambda-Term ViewController einfügt. Dabei traversiert der Besucher so lange nach oben, bis ein Elternknoten gefunden ist, zu dem ein View-Knoten im Lambda-Term ViewController existiert. Dort wird ein neuer View-Kindknoten erstellt und eingefügt. Der zuerst besuchte Knoten muss der Elternknoten des einzufügenden Knotens sein.

#### Attribute

- private LambdaTerm **inserted**  
Der Lambda-Term, zu dem View-Knoten erstellt werden.
- private LambdaTermViewController **viewController**  
Der Lambda-Term ViewController, in den die erstellen View-Knoten eingefügt werden.
- private LambdaTerm **rightSibling**  
Der Knoten rechts neben inserted, falls der Elternknoten eine Applikation ist. Initialisiert mit null.
- private LambdaTerm **lastVisited**  
Der zuletzt besuchte Term. Initialisiert mit inserted.
- private boolean **isSecondApplicationChild**  
Gibt ab, ob inserted das rechte Kind einer Applikation ist. Nur dann, inserted selber eine Applikation ist, kann dazu ein Klammer View-Knoten erstellt werden. Initialisiert mit false.

#### Konstruktoren

- public **ViewInsertionVisitor**(LambdaTerm inserted, LambdaTermViewController viewController)  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse, der rekursiv zum gegebenen Term View-Knoten erstellt und in die gegebene View einfügt.

#### Parameter

- `LambdaTerm inserted`  
Der Knoten, zu dem View-Knoten erstellt und in die View eingefügt werden.
- `LambdaTermViewController view`  
Die View, in die Knoten eingefügt werden.

### Exceptions

- `NullPointerException`  
Falls `inserted == null` oder `view == null` ist.

### Methoden

- `private void insert(LambdaNodeViewController parent)`  
Erstellt einen neuen `LambdaNodeViewController` zu `inserted` mit Hilfe des Besuchers `NodeViewControllerCreator` und fügt diesen als Kind in den gegebenen Elternknoten ein. Traversiert dann mit Hilfe des Besuchers `InsertionRecursionVisitor` weiter zu den Kindknoten von `inserted`.

### Parameter

- `LambdaNodeViewController parent`  
Der Elternknoten, unter dem der neue View-Knoten eingefügt wird.

- `public void visit(LambdaRoot node)`  
Fügt mit Hilfe von `insert()` einen neuen View-Knoten unter den View-Knoten zu `node` ein.

### Parameter

- `LambdaRoot node`  
Die besuchte Wurzel.

- `public void visit(LambdaApplication node)`  
Falls der zuletzt besuchte Knoten das linke Kind der besuchten Applikation ist und bisher `rightSibling` noch leer ist, speichert darin das rechte Kind der besuchten Applikation. Falls der einzufügende Knoten das rechte Kind der besuchten Applikation ist, setzt `isSecondApplicationChild` auf `true`. Wenn zum Schluss noch kein View-Knoten zum besuchten Knoten existiert, wird weiter zum Elternknoten traversiert. Sonst wird mit Hilfe von `insert()` ein neuer View-Knoten unter den View-Knoten zu `node` eingefügt, falls `isSecondApplicationChild == true` ist, oder zu den Kindknoten von `inserted` mit Hilfe des Besuchers `InsertionRecursionVisitor`

traversiert, falls `isSecondApplicationChild == false` ist.

#### **Parameter**

- `LambdaApplication node`  
Die besuchte Applikation.

- `public void visit(LambdaAbstraction node)`  
Fügt mit Hilfe von `insert()` einen neuen View-Knoten unter den View-Knoten zu `node` ein.

#### **Parameter**

- `LambdaAbstraction node`  
Die besuchte Abstraktion.

- `public void visit(LambdaVariable node)`  
Kann nicht eintreten, da eine Variable keine Kindknoten hat.

#### **Parameter**

- `LambdaVariable node`  
Die besuchte Variable.

**3.15.2** `public class NodeViewControllerCreator implements  
LambdaTermVisitor<LambdaNodeViewController>`

#### **Beschreibung**

Repräsentiert einen Besucher auf einer LambdaTerm Baumstruktur, der einen neuen `LambdaNodeViewController` zum besuchten Knoten erstellt.

#### **Attribute**

- `private LambdaNodeViewController result`  
Der erstellte `LambdaNodeViewController`. Initialisiert mit `null`.
- `private LambdaNodeViewController parent`  
Der View-Elternknoten des erstellten View-Knotens.
- `private LambdaTermViewController view`  
Der `ViewController`, zu dem der View-Knoten erstellt wird.

## Konstrukturen

- **public NodeViewControllerCreator**(LambdaNodeViewController parent, LambdaTermView  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse, das einen neuen LambdaNodeViewController  
unter dem gegebenen View-Elternknoten zum gegebenen ViewController  
erstellt.

### Parameter

- LambdaNodeViewController parent  
Der View-Elternknoten, unter dem der erstellte View-Knoten eingefügt wird.
- LambdaTermViewController view  
Die View, zu dem der View-Knoten erstellt wird.

### Exceptions

- NullPointerException  
Falls parent == null oder view == null ist.

## Methoden

- **public void visit**(LambdaRoot node)  
Kann nicht eintreten, da zur Wurzel nie ein LambdaNodeViewController  
erstellt wird.

### Parameter

- LambdaRoot node  
Die besuchte Wurzel.

- **public void visit**(LambdaApplication node)  
Erstellt einen neuen LambdaParanthesisViewController zum besuchten  
Knoten mit den gegebenen Parametern und speichert diesen als Rückgabewert des Besuchs ab.

### Parameter

- LambdaApplication node  
Die besuchte Applikation.

- **public void visit**(LambdaAbstraction node)  
Erstellt einen neuen LambdaAbstractionViewController zum besuchten  
Knoten mit den gegebenen Parametern und speichert diesen als Rückgabewert des Besuchs ab.



bewert des Besuchs ab.

#### **Parameter**

- LambdaAbstraction node  
Die besuchte Abstraktion.

- public void **visit**(LambdaVariable node)  
Erstellt einen neuen LambdaVariableViewController zum besuchten Knoten mit den gegebenen Parametern und speichert diesen als Rückgabewert des Besuchs ab.

#### **Parameter**

- LambdaVariable node  
Die besuchte Variable.

- public LambdaNodeViewController **getResult**()  
Gibt den zuvor erstellten LambdaNodeViewController als Resultat des Besuchs zurück.

#### **Rückgabe**

- Das Resultat des Besuchs.

**3.15.3** public class **InsertionRecursionVisitor** implements  
LambdaTermVisitor<Object>

#### **Beschreibung**

Repräsentiert einen Besucher auf einer LambdaTerm Baumstruktur, der zu allen Kindern des besuchten Knotens neue InsertionVisitor schickt und so durch den Baum traversiert.

#### **Attribute**

- private LambdaTermViewController **view**  
Der ViewController, in den View-Knoten eingefügt werden.

#### **Konstruktoren**

- public **InsertionRecursionVisitor**(LambdaTermViewController view)  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse, das zu jedem Kind eines besuchten Knoten neue InsertionVisitor schickt.

### Parameter

- LambdaTermViewController view  
Der ViewController, in den View-Knoten eingefügt werden.

### Exceptions

- NullPointerException  
Falls view == null ist.

### Methoden

- public void **visit**(LambdaRoot node)  
Kann nicht eintreten, da zur Wurzel nie ein LambdaNodeViewController erstellt wird.

### Parameter

- LambdaRoot node  
Die besuchte Wurzel.

- public void **visit**(LambdaApplication node)  
Schickt einen neuen InsertionVisitor zu beiden Kindknoten, falls diese nicht null sind.

### Parameter

- LambdaApplication node  
Die besuchte Applikation.

- public void **visit**(LambdaAbstraction node)  
Schickt einen neuen InsertionVisitor zum Kindknoten, falls dieser nicht null ist.

### Parameter

- LambdaAbstraction node  
Die besuchte Abstraktion.

- public void **visit**(LambdaVariable node)  
Leere Methode. Beendet hier die Traversierung.

### Parameter

- LambdaVariable node  
Die besuchte Variable.

**3.15.4** public class **ViewRemovalVisitor** implements  
LambdaTermVisitor<Object>

### **Beschreibung**

Repräsentiert einen Besucher auf einer Lambda-Term Baumstruktur, welcher den gegebenen zuerst die Kindknoten des besuchten View-Knotens, und dann denn besuchten Knoten selber aus der View-Baumstruktur entfernt.

### **Attribute**

- private LambdaTermViewController **view**  
Der Lambda-Term ViewController, aus dem View-Knoten entfernt werden.

### **Konstruktoren**

- public **ViewRemovalVisitor**(LambdaTermViewController view)  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse, das den besuchten Knoten und alle Kindknoten rekursiv aus der Baumstruktur entfernt.

#### **Parameter**

- LambdaTermViewController view  
Der Lambda-Term ViewController, aus dem View-Knoten entfernt werden.

#### **Exceptions**

- NullPointerException  
Falls view == null ist.

### **Methoden**

- public void **visit**(LambdaRoot node)  
Kann nicht eintreten, da die Wurzel keinen Elternknoten hat.

#### **Parameter**

- LambdaRoot node  
Die besuchte Wurzel.
- public void **visit**(LambdaApplication node)  
Traversiert zu beiden Kindknoten, falls diese nicht null sind, und entfernt dann den View-Knoten zum besuchten Knoten aus dessen View-Elternknoten, falls ein View-Knoten zum besuchten Knoten existiert.

#### **Parameter**

- `LambdaApplication node`  
Die besuchte Applikation.

- `public void visit(LambdaAbstraction node)`  
Traversiert zum Kindknoten, falls dieser nicht null ist, und entfernt dann den View-Knoten zum besuchten Knoten aus dessen View-Elternknoten.

#### **Parameter**

- `LambdaAbstraction node`  
Die besuchte Abstraktion.

- `public void visit(LambdaVariable node)`  
Entfernt dann den View-Knoten zum besuchten Knoten aus dessen View-Elternknoten.

#### **Parameter**

- `LambdaVariable node`  
Die besuchte Variable.

### **3.16 package `lambda.viewcontroller.reduction`**

**3.16.1** `public class ReductionViewController extends Controller`  
`implements ReductionModelObserver`

#### **Beschreibung**

Der ViewController zum Reduktions-Modus.

#### **Attribute**

- `ReductionModel model`  
Die Daten und Logik einer Reduktion.
- `scene2d.Stage stage`  
Enthält alle anzuzeigenden Elemente.
- `LambdaTermViewController lambdaTerm`  
Zeigt und animiert den aktuellen Lambda Term. Initialisiert mit null.

- InputMultiplexer **inputProcessor**  
Nimmt UI-Events entgegen und behandelt diese.

## Konstrukturen

- public **ReductionViewController()**  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse und initialisiert dabei stage, inputProcessor und alle UI-Elemente.

## Methoden

- public void **update**(ReductionModel model)  
Aktualisiert den ViewController, sodass dieser das gegebene Reduktions-Model anzeigt.

### Parameter

- ReductionModel model  
Das neue Reduktions-Model.

- public void **pauseChanged**(boolean paused)  
Aufgerufen, falls das automatische Reduzieren pausiert oder fortgesetzt wird. Passt entsprechend die Reduktions-Buttons an.

### Parameter

- boolean paused  
Gibt an, ob das automatische Reduzieren pausiert ist.

- public void **busyChanged**(boolean busy)  
Aufgerufen, falls sich der Zustand, ob gerade ein Reduktionsschritt ausgeführt wird, ändert. Passt entsprechend die Reduktions-Buttons an.

### Parameter

- boolean paused  
Gibt an, ob gerade ein Reduktionsschritt ausgeführt wird.

- public void **reductionFinished**(boolean levelComplete)  
Aufgerufen, wenn die Reduktion abgeschlossen ist. Zeigt den Levelabschluss-Dialog an.

### Parameter

- boolean **levelComplete**  
Gibt an, ob der finale Term mit dem Level-Ziel übereinstimmt.

- public void **dispose()**  
Wird aufgerufen, wenn der Screen all seine Ressourcen freigeben soll.
- public void **show()**  
Wird automatisch aufgerufen, wenn der Screen als aktueller Screen für das Spiel gesetzt wird.
- public void **hide()**  
Wird automatisch aufgerufen, wenn der Screen nicht mehr der aktuelle Screen des Spiels ist.
- public void **resume()**  
Wird automatisch aufgerufen, wenn die Applikation nach einem pausierten Zustand fortgesetzt wird.
- public void **pause()**  
Wird automatisch aufgerufen, wenn die Applikation pausiert wird.
- public void **render(float delta)**  
Wird automatisch zum Zeichnen und Darstellen des Screens aufgerufen.

#### **Parameter**

- float **delta**  
Die Zeit in Sekunden seit dem letzten Aufruf dieser Methode.

- public void **resize(int width, int height)**  
Wird automatisch aufgerufen, wenn sich die Bildschirmgröße geändert hat.

#### **Parameter**

- int **width**  
Die neue Breite in Pixel.
- int **height**  
Die neue Höhe in Pixel.

### 3.17 package `lambda.viewcontroller.editor`

**3.17.1** public class **EditorViewController** extends Controller implements EditorModelObserver

#### Beschreibung

Der ViewController zum Editor-Modus.

#### Attribute

- EditorModel **model**  
Die Daten und Logik des Editors.
- scene2d.Stage **stage**  
Enthält alle anzuzeigenden Elemente.
- LambdaTermViewController **lambdaTerm**  
Zeigt und animiert den aktuellen Lambda Term. Bietet außerdem Funktionen zum Editieren des Terms. Initialisiert mit null.
- InputMultiplexer **inputProcessor**  
Nimmt UI-Events entgegen und behandelt diese.

#### Konstruktoren

- public **EditorViewController()**  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse und initialisiert dabei stage, inputProcessor und alle UI-Elemente.

#### Methoden

- public void **update**(LevelContext context)  
Aktualisiert den ViewController, sodass dieser den Editor im gegebenen Level-Kontext anzeigt.

##### Parameter

- LevelContext context  
Der neue Level-Kontext.
- public void **strategyChanged**(ReductionStrategy strategy)  
Aufgerufen, falls die aktuelle Reduktionsstrategie geändert wird. Passt entsprechend den Reduktionsstrategie-Button an.

### Parameter

- ReductionStrategy strategy  
Die neue Reduktionsstrategie.

- public void **dispose**()  
Wird aufgerufen, wenn der Screen all seine Ressourcen freigeben soll.
- public void **show**()  
Wird automatisch aufgerufen, wenn der Screen als aktueller Screen für das Spiel gesetzt wird.
- public void **hide**()  
Wird automatisch aufgerufen, wenn der Screen nicht mehr der aktuelle Screen des Spiels ist.
- public void **resume**()  
Wird automatisch aufgerufen, wenn die Applikation nach einem pausierten Zustand fortgesetzt wird.
- public void **pause**()  
Wird automatisch aufgerufen, wenn die Applikation pausiert wird.
- public void **render**(float delta)  
Wird automatisch zum Zeichnen und Darstellen des Screens aufgerufen.

### Parameter

- float delta  
Die Zeit in Sekunden seit dem letzten Aufruf dieser Methode.

- public void **resize**(int width, int height)  
Wird automatisch aufgerufen, wenn sich die Bildschirmgröße geändert hat.

### Parameter

- int width  
Die neue Breite in Pixel.
- int height  
Die neue Höhe in Pixel.



### 3.18 package `lambda.viewcontroller.profiles`

**3.18.1** public class **ProfileSelection** extends Controller implements ProfileManagerObserver

#### Beschreibung

Kontrolliert und regelt die Darstellung der Profilauswahl.

#### Attribute

- private scene2d.Stage **stage**  
2D-Scene-Graph, der die Hierarchie der gesamten grafischen Komponenten (Akteure mit Typ scene2d.Actor des Screens (der aktuell angezeigte Bildschirm) enthält.
- private InputMultiplexer **inputProcessor**  
Delegiert die Eingabe-Ereignisse an die geordnete Liste der InputProcessor, die die Ereignisse empfangen und weiterverarbeiten.

#### Konstruktoren

- public **ProfileSelection()**  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse.

#### Methoden

- public void **changedProfileList()**  
Aktualisiert die Profilauswahl.
- public void **dispose()**  
Wird aufgerufen, wenn der Screen all seine Ressourcen freigeben soll.
- public void **show()**  
Wird automatisch aufgerufen, wenn der Screen als aktueller Screen für das Spiel gesetzt wird.
- public void **hide()**  
Wird automatisch aufgerufen, wenn der Screen nicht mehr der aktuelle Screen des Spiels ist.
- public void **resume()**  
Wird automatisch aufgerufen, wenn die Applikation nach einem pausier-

ten Zustand fortgesetzt wird.

- `public void pause()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn die Applikation pausiert wird.
- `public void render(float delta)`  
Wird automatisch zum Zeichnen und Darstellen des Screens aufgerufen.

#### **Parameter**

- `float delta`  
Die Zeit in Sekunden seit dem letzten Aufruf dieser Methode.

- `public void resize(int width, int height)`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn sich die Bildschirmgröße geändert hat.

#### **Parameter**

- `int width`  
Die neue Breite in Pixel.
- `int height`  
Die neue Höhe in Pixel.

**3.18.2** `public class ProfileEditLang extends Controller implements ProfileManagerObserver, ProfileEditObserver`

#### **Beschreibung**

Kontrolliert und regelt die Darstellung der Sprachauswahl in der Profilbearbeitung.

#### **Attribute**

- `private scene2d.Stage stage`  
2D-Scene-Graph, der die Hierarchie der gesamten grafischen Komponenten (Akteure mit Typ `scene2d.Actor` des Screens (der aktuell angezeigte Bildschirm) enthält.
- `private InputMultiplexer inputProcessor`  
Delegiert die Eingabe-Ereignisse an die geordnete Liste der `InputProcessor`, die die Ereignisse empfangen und weiterverarbeiten.

## Konstrukturen

- `public ProfileEditLang()`  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse und fügt sich selbst dem ProfileManager und dessen ProfileEditModels als Beobachter/Observer hinzu.

## Methoden

- `public void changedProfile()`  
Aktualisiert nach einem Profilwechsel die Textausgabe und Landesflagge auf dem Bildschirm nach Profilvorgaben.
- `public void changedLanguage()`  
Aktualisiert die Textausgabe und Landesflagge auf dem Bildschirm nach einer Sprachänderung während der Profilbearbeitung.
- `public void dispose()`  
Wird aufgerufen, wenn der Screen all seine Ressourcen freigeben soll.
- `public void show()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn der Screen als aktueller Screen für das Spiel gesetzt wird.
- `public void hide()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn der Screen nicht mehr der aktuelle Screen des Spiels ist.
- `public void resume()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn die Applikation nach einem pausierten Zustand fortgesetzt wird.
- `public void pause()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn die Applikation pausiert wird.
- `public void render(float delta)`  
Wird automatisch zum Zeichnen und Darstellen des Screens aufgerufen.

### Parameter

- `float delta`  
Die Zeit in Sekunden seit dem letzten Aufruf dieser Methode.

- `public void resize(int width, int height)`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn sich die Bildschirmgröße geändert

hat.

#### **Parameter**

- int width  
Die neue Breite in Pixel.
- int height  
Die neue Höhe in Pixel.

**3.18.3** public class **ProfileEditName** extends Controller implements ProfileManagerObserver, ProfileEditObserver

#### **Beschreibung**

Kontrolliert und regelt die Darstellung der Namenswahl in der Profilbearbeitung.

#### **Attribute**

- private scene2d.Stage **stage**  
2D-Scene-Graph, der die Hierarchie der gesamten grafischen Komponenten (Akteure mit Typ scene2d.Actor des Screens (der aktuell angezeigte Bildschirm) enthält.
- private InputMultiplexer **inputProcessor**  
Delegiert die Eingabe-Ereignisse an die geordnete Liste der InputProcessor, die die Ereignisse empfangen und weiterverarbeiten.

#### **Konstruktoren**

- public **ProfileEditName()**  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse und fügt sich selbst dem ProfileManager und dessen ProfileEditModels als Beobachter/Observer hinzu.

#### **Methoden**

- public void **changedProfile()**  
Aktualisiert nach einem Profilwechsel die Textausgabe und den Namen auf dem Bildschirm nach Profilvergaben.
- public void **changedLanguage()**  
Aktualisiert die Textausgabe nach einer Sprachänderung während der Profilbearbeitung.

- `public void dispose()`  
Wird aufgerufen, wenn der Screen all seine Ressourcen freigeben soll.
- `public void show()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn der Screen als aktueller Screen für das Spiel gesetzt wird.
- `public void hide()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn der Screen nicht mehr der aktuelle Screen des Spiels ist.
- `public void resume()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn die Applikation nach einem pausierten Zustand fortgesetzt wird.
- `public void pause()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn die Applikation pausiert wird.
- `public void render(float delta)`  
Wird automatisch zum Zeichnen und Darstellen des Screens aufgerufen.

#### **Parameter**

- `float delta`  
Die Zeit in Sekunden seit dem letzten Aufruf dieser Methode.

- `public void resize(int width, int height)`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn sich die Bildschirmgröße geändert hat.

#### **Parameter**

- `int width`  
Die neue Breite in Pixel.
- `int height`  
Die neue Höhe in Pixel.

**3.18.4** public class **ProfileEditAvatar** extends Controller implements ProfileManagerObserver, ProfileEditObserver

### Beschreibung

Kontrolliert und regelt die Darstellung der Avatarwahl in der Profilbearbeitung.

### Attribute

- private scene2d.Stage **stage**  
2D-Scene-Graph, der die Hierarchie der gesamten grafischen Komponenten (Akteure mit Typ scene2d.Actor des Screens (der aktuell angezeigte Bildschirm) enthält.
- private InputMultiplexer **inputProcessor**  
Delegiert die Eingabe-Ereignisse an die geordnete Liste der InputProcessor, die die Ereignisse empfangen und weiterverarbeiten.

### Konstruktoren

- public **ProfileEditAvatar()**  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse und fügt sich selbst dem ProfileManager und dessen ProfileEditModels als Beobachter/Observer hinzu.

### Methoden

- public void **changedProfile()**  
Aktualisiert nach einem Profilwechsel die Textausgabe und das Avatarbild auf dem Bildschirm nach Profilvergaben.
- public void **changedLanguage()**  
Aktualisiert die Textausgabe nach einer Sprachänderung während der Profilbearbeitung.
- public void **changedAvatar()**  
Aktualisiert das Avatarbild auf dem Bildschirm nach einer Änderung während der Profilbearbeitung.
- public void **dispose()**  
Wird aufgerufen, wenn der Screen all seine Ressourcen freigeben soll.
- public void **show()**  
Wird automatisch aufgerufen, wenn der Screen als aktueller Screen für

das Spiel gesetzt wird.

- `public void hide()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn der Screen nicht mehr der aktuelle Screen des Spiels ist.
- `public void resume()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn die Applikation nach einem pausierten Zustand fortgesetzt wird.
- `public void pause()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn die Applikation pausiert wird.
- `public void render(float delta)`  
Wird automatisch zum Zeichnen und Darstellen des Screens aufgerufen.

#### **Parameter**

- `float delta`  
Die Zeit in Sekunden seit dem letzten Aufruf dieser Methode.

- `public void resize(int width, int height)`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn sich die Bildschirmgröße geändert hat.

#### **Parameter**

- `int width`  
Die neue Breite in Pixel.
- `int height`  
Die neue Höhe in Pixel.

### **3.19 package `lambda.viewcontroller.settings`**

**3.19.1** `public class SettingsViewController extends Controller`  
`implements ProfileManagerObserver, SettingsModelObserver`

#### **Beschreibung**

Kontrolliert und regelt die Darstellung der (Ton-)Einstellungen.

## Attribute

- `private SettingsModel settings`  
SettingsModel das aktuell verwendet wird. Die **SettingsViewController**-Instanz ist immer ihr Beobachter/Observer.
- `private scene2d.Stage stage`  
2D-Scene-Graph, der die Hierarchie der gesamten grafischen Komponenten (Akteure mit Typ `scene2d.Actor` des Screens (der aktuell angezeigte Bildschirm) enthält.
- `private InputMultiplexer inputProcessor`  
Delegiert die Eingabe-Ereignisse an die geordnete Liste der InputProcessor, die die Ereignisse empfangen und weiterverarbeiten.

## Konstruktoren

- `public SettingsViewController()`  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse und fügt sich selbst dem ProfileManager als Beobachter/Observer hinzu.

## Methoden

- `public void changedProfile()`  
Aktualisiert nach einem Profilwechsel das SettingsModel, Sprache der Textausgabe und die Regler auf dem Bildschirm.
- `public void changedMusicOn()`  
Stellt die Musik im Spiel entweder an oder aus.
- `public void changedMusicVolume()`  
Aktualisiert die Lautstärke mit der die Musik abgespielt wird (falls diese an ist).
- `public void changedSoundVolume()`  
Aktualisiert die Lautstärke sonstiger Geräusche im Spiel.
- `public void dispose()`  
Wird aufgerufen, wenn der Screen all seine Ressourcen freigeben soll.
- `public void show()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn der Screen als aktueller Screen für das Spiel gesetzt wird.



- `public void hide()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn der Screen nicht mehr der aktuelle Screen des Spiels ist.
- `public void resume()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn die Applikation nach einem pausierten Zustand fortgesetzt wird.
- `public void pause()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn die Applikation pausiert wird.
- `public void render(float delta)`  
Wird automatisch zum Zeichnen und Darstellen des Screens aufgerufen.

#### **Parameter**

- `float delta`  
Die Zeit in Sekunden seit dem letzten Aufruf dieser Methode.
- `public void resize(int width, int height)`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn sich die Bildschirmgröße geändert hat.

#### **Parameter**

- `int width`  
Die neue Breite in Pixel.
- `int height`  
Die neue Höhe in Pixel.

### **3.20 package `lambda.viewcontroller.mainmenu`**

**3.20.1** `public class MainMenuViewController extends Controller`  
`implements ProfileManagerObserver, ProfileModelObserver`

#### **Beschreibung**

Kontrolliert und regelt die Darstellung der Sprachauswahl in der Profilbearbeitung.

## Attribute

- `private ProfileModel profile`  
Aktuelles Profil. Die **MainMenuViewController**-Instanz ist immer ihr Beobachter/Observer.
- `private scene2d.Stage stage`  
2D-Scene-Graph, der die Hierarchie der gesamten grafischen Komponenten (Akteure mit Typ `scene2d.Actor` des Screens (der aktuell angezeigte Bildschirm) enthält.
- `private InputMultiplexer inputProcessor`  
Delegiert die Eingabe-Ereignisse an die geordnete Liste der `InputProcessor`, die die Ereignisse empfangen und weiterverarbeiten.

## Konstruktoren

- `public MainMenuViewController()`  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse und fügt sich selbst dem `ProfileManager` als Beobachter/Observer hinzu.

## Methoden

- `public void changedProfile()`  
Aktualisiert nach einem Profilwechsel die Sprache der Textausgabe, Avatar, Name und Münzenzahl auf dem Bildschirm nach Profilvorgaben.
- `public void changedCoins()`  
Aktualisiert die Anzahl der Münzen auf dem Bildschirm.
- `public void dispose()`  
Wird aufgerufen, wenn der Screen all seine Ressourcen freigeben soll.
- `public void show()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn der Screen als aktueller Screen für das Spiel gesetzt wird.
- `public void hide()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn der Screen nicht mehr der aktuelle Screen des Spiels ist.
- `public void resume()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn die Applikation nach einem pausierten Zustand fortgesetzt wird.

- `public void pause()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn die Applikation pausiert wird.
- `public void render(float delta)`  
Wird automatisch zum Zeichnen und Darstellen des Screens aufgerufen.

#### **Parameter**

- `float delta`  
Die Zeit in Sekunden seit dem letzten Aufruf dieser Methode.

- `public void resize(int width, int height)`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn sich die Bildschirmgröße geändert hat.

#### **Parameter**

- `int width`  
Die neue Breite in Pixel.
- `int height`  
Die neue Höhe in Pixel.

### **3.21 package `lambda.viewcontroller.achievements`**

**3.21.1** `public class AchievementMenuViewController extends Controller`  
`implements AchievementModelObserver`

#### **Beschreibung**

Ladet Speichert aktualisiert und zeigt Statistiken des aktuellen Spielers allgemein und Levelsweise an.

#### **Attribute**

- `private CurentStatistic:`  
Die allgemeine Statistiken des aktuellen Spielers
- `private AchievementManager CurentLevelStatistic:`  
Die Statistiken des Spielers zu einem Level

#### **Methoden**

- `public StatisticModel getCurentStatistic()`  
Gibt die Aktuelle Statistik des Spielers zurück.

#### **Rückgabe**

- Die Aktuelle Statistik des Spielers.

- `public void setCurentStatistic(statistic : StatisticModel)`  
setzt die Aktuelle Statistik des letzten gespielten Levels .

#### **Parameter**

- Die Aktuelle Statistik des letzten gespielten Levels .

- `public void setCurentLevelStatistic(levelStatistic :LevelStatistic)`  
setzt die Aktuelle Statistik eines gespielten Levels .

#### **Parameter**

- Die Aktuelle Statistik des gespielten Levels.

- `public void load(levelStatisticID : String , OwnerID : String)`  
ladet die gespeicherten Statistiken .

#### **Parameter**

- die Id des Spielers .
- die Id des Levels .

- `public void load(OwnerID : String)`  
ladet die gespeicherten Statistiken des Spielers.

#### **Parameter**

- die Id des Spielers .

- `public void update()`  
aktualisiert die Statistiken .

## 3.22 package `lambda.viewcontroller.achievements`

**3.22.1** `public class AchievementMenuViewController` extends `Controller`  
implements `AchievementModelObserver`

### Beschreibung

Kontrolliert und regelt die Darstellung des Erfolgsmenüs und damit der einzelnen Erfolge und die Benutzerinteraktion mit dem Menü.

### Attribute

- `private Map<int, String> renderAchievementsMap`  
Die Repräsentation aller Erfolge, die dargestellt werden. Gespeichert wird der Pfad zum Piktogramm des jeweiligen Erfolgs, abhängig davon, ob der Erfolg freigeschaltet ist oder nicht. Als Key wird der jeweilige Index verwendet, der auch die Anzeigereihenfolge bestimmt.
- `private AchievementManager achievementManager`  
Verwaltet und kontrolliert alle Erfolge.
- `private scene2d.Stage stage`  
2D-Scene-Graph, der die Hierarchie der gesamten grafischen Komponenten (Akteure mit Typ `scene2d.Actor` des Screens (der aktuell angezeigte Bildschirm) enthält.
- `private InputMultiplexer inputProcessor`  
Delegiert die Eingabe-Ereignisse an die geordnete Liste der `InputProcessor`, die die Ereignisse empfangen und weiterverarbeiten.

### Konstruktoren

- `public AchievementMenuViewController()`  
Instanziert ein Objekt dieser Klasse.

### Methoden

- `public void changedLockedState(int id)`  
Wird aufgerufen um dem Beobachter mitzuteilen, dass sich der Zustand des Erfolgs, also ob dieser freigeschaltet ist oder nicht, geändert hat.

### Parameter

- int id  
Die ID des Erfolgs mit dem geänderten Zustand.

### Exceptions

- IllegalArgumentException  
Falls id nicht bei den Erfolgen vorhanden ist.

- public void **update**(int index)  
Aktualisiert den entsprechenden repräsentierten Erfolg der den übergebenen Index besitzt in renderAchievementMap.

### Parameter

- int index  
Der Index des zu aktualisierenden Erfolgs.

### Exceptions

- IllegalArgumentException  
Falls index nicht in renderAchievementMap vorhanden ist.

- public AchievementManager **getAchievementManager**()  
Gibt eine Referenz auf achievementManager und damit auf die Verwaltung der Erfolge zurück.

### Rückgabe

- Der Manager der Erfolge.

- public void **dispose**()  
Wird aufgerufen, wenn der Screen all seine Ressourcen freigeben soll.
- public void **show**()  
Wird automatisch aufgerufen, wenn der Screen als aktueller Screen für das Spiel gesetzt wird.
- public void **hide**()  
Wird automatisch aufgerufen, wenn der Screen nicht mehr der aktuelle Screen des Spiels ist.
- public void **resume**()  
Wird automatisch aufgerufen, wenn die Applikation nach einem pausierten Zustand fortgesetzt wird.

- `public void pause()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn die Applikation pausiert wird.
- `public void render(float delta)`  
Wird automatisch zum Zeichnen und Darstellen des Screens aufgerufen.

#### **Parameter**

- `float delta`  
Die Zeit in Sekunden seit dem letzten Aufruf dieser Methode.

- `public void resize(int width, int height)`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn sich die Bildschirmgröße geändert hat.

#### **Parameter**

- `int width`  
Die neue Breite in Pixel.
- `int height`  
Die neue Höhe in Pixel.

### **3.23 package `lambda.viewcontroller.shop`**

#### **3.23.1 public class `ShopViewController` extends `scene2d.Actor`**

#### **Beschreibung**

Kontrolliert und regelt die Darstellung des Shopmenüs und damit der einzelnen erwerbbaaren Items und die Benutzerinteraktion mit dem Menü.

#### **Attribute**

- `private ShopModel model`
- `private scene2d.Stage stage`  
2D-Scene-Graph, der die Hierarchie der gesamten grafischen Komponenten (Akteure mit Typ `scene2d.Actor` des Screens (der aktuell angezeigte Bildschirm) enthält.

- `private InputMultiplexer inputProcessor`  
Delegiert die Eingabe-Ereignisse an die geordnete Liste der InputProcessor, die die Ereignisse empfangen und weiterverarbeiten.
- `private List<DropDownMenuViewController> items`

### Konstrukturen

- `public ShopViewController()`  
instanciiert ein Objekt dieser Klasse.

### Methoden

- `public List<DropDownMenuViewController> getItems()`  
Gibt eine Liste mit DropDownViewControllern zurück, welche für den Shop benötigt werden, um die Items anzuzeigen.

#### Rückgabe

– Gibt items zurück.

- `public void update()`  
.

**3.23.2** `public class ShopItemViewController extends Controller`  
`implements ShopItemModelObserver`

### Beschreibung

Kontrolliert und regelt die Darstellung des Items innerhalb des Shops und damit die Benutzerinteraktion mit dem Item.

### Attribute

- `private ShopItemModel model`
- `private scene2d.Stage stage`  
2D-Scene-Graph, der die Hierarchie der gesamten grafischen Komponenten (Akteure mit Typ `scene2d.Actor` des Screens (der aktuell angezeigte Bildschirm) enthält.
- `private InputMultiplexer inputProcessor`



Delegiert die Eingabe-Ereignisse an die geordnete Liste der InputProcessor, die die Ereignisse empfangen und weiterverarbeiten.

### Konstrukturen

- **public ShopItemViewController()**  
instanziert ein Objekt dieser Klasse.

### Methoden

- **public void purchasedChanged(boolean purchased)**  
Aktualisiert die Anzeige eines Items im Shop nach einem erfolgreichen Erwerb oder Profilwechsel.

#### Parameter

- boolean purchased  
Gibt an, ob das Item erworben wird oder nach einem Profilwechsel, ob dieses Profil das Item nicht erworben hat.

- **public void activatedChanged(boolean activated)**  
Aktualisiert die Anzeige eines Items im Shop nach Änderung des aktivierten Items oder Profilwechsel.

#### Parameter

- boolean activated  
Gibt an, ob das Item aktiviert oder deaktiviert wird bzw. nach einem Profilwechsel, ob dieses aktiviert oder nicht aktiviert ist.

- **public void dispose()**  
Wird aufgerufen, wenn der Screen all seine Ressourcen freigeben soll.
- **public void show()**  
Wird automatisch aufgerufen, wenn der Screen als aktueller Screen für das Spiel gesetzt wird.
- **public void hide()**  
Wird automatisch aufgerufen, wenn der Screen nicht mehr der aktuelle Screen des Spiels ist.
- **public void resume()**  
Wird automatisch aufgerufen, wenn die Applikation nach einem pausierten Zustand fortgesetzt wird.

- `public void pause()`  
Wird automatisch aufgerufen, wenn die Applikation pausiert wird.
- `public void render(float delta)`  
Wird automatisch zum Zeichnen und Darstellen des Screens aufgerufen.
- `public void draw()`  
Aktualisiert die Anzeige eines Items im Shop nach Änderung des aktivierten Items oder Profilwechsel.

### 3.23.3 `public class DropDownMenuViewController`

#### **Beschreibung**

Enthält die erforderlichen Bezeichner, um die gewünschten Daten für einen bestimmten Schwierigkeitsgrad aus dem AssetModel zu laden.

#### **Attribute**

- `private ShopItemTypeModel<T> shopItemTypeModel`  
Kategorie, welche sich nach dem Typ-Parameter orientiert und alle Items dieser Kategorie enthält.
- `private boolean open`  
Gibt an, ob die Kategorie mit den entsprechenden Items ausgefahren wurde oder nicht.

#### **Konstruktoren**

- `public DropDownMenuViewController()`  
instanziert ein Objekt dieser Klasse.

#### **Methoden**

`public boolean open`

Dient der Anzeige, ob die Kategorie ausgefahren wurde oder nicht.

#### **Rückgabe**

- Gibt open zurück.

### 3.24 package `lambda.viewcontroller.level`

#### 3.24.1 public class `LevelSelectionViewController` extends `Controller`

##### **Beschreibung**

Kontrolliert und regelt die Darstellung des Levelauswahlmenüs und damit der einzelnen Level und die Benutzerinteraktion mit dem Menü.

##### **Attribute**

- private `scene2d.Stage` **stage**  
2D-Scene-Graph, der die Hierarchie der gesamten grafischen Komponenten (Akteure mit Typ `scene2d.Actor` des Screens (der aktuell angezeigte Bildschirm) enthält.
- private `InputMultiplexer` **inputProcessor**  
Delegiert die Eingabe-Ereignisse an die geordnete Liste der `InputProcessor`, die die Ereignisse empfangen und weiterverarbeiten.

##### **Konstruktoren**

- public `LevelSelectionViewController()`  
instanziert ein Objekt dieser Klasse.

##### **Methoden**

- public void **startLevel**(`LevelModel level`)  
Erstellt einen neuen `LevelContext` mit dem gewählten `LevelModel`.

##### **Parameter**

- `LevelModel level`  
Entspricht dem Level, welches gestartet werden soll.

#### 3.24.2 public class `ElementUIContext`

##### **Beschreibung**

Repräsentiert den grafischen Kontext eines Spielelements auf dem Spielfeld.

##### **Konstruktoren**

- `public ElementUIContext()`  
instanziert ein Objekt dieser Klasse.

**3.24.3** `public class AbstractionUIContext` extends `ElementUIContext`

### Beschreibung

Beschreibt die Lambda-Abstraktion, welche auf dem Spielfeld als Lamm mit Zauberstab dargestellt wird.

### Attribute

- `private Sprite sprite`  
Enthält das Sprite-File, welches zum Anzeigen einer Lambda-Abstraktion bzw. eines Lammes mit Zauberstab auf dem Spielfeld verwendet wird.
- `private Animation animation`  
Beinhaltet eine Animation in Form einer Spritesheet für das verlängern, sowie das verschwinden vom Sprite.

### Konstruktoren

- `public AbstractionUIContext()`  
instanziert ein Objekt dieser Klasse.

### Methoden

`public Sprite getSprite()`

Gibt das Sprite-File zurück, welches die Lambda-Abstraktion bzw. das Lamm mit Zauberstab darstellt.

#### Rückgabe

- Gibt sprite zurück.

`public Animation getAnimation()`

Gibt die Animation zurück, welche beim Verlängern und Verschwinden des Sprites abgespielt wird.

#### Rückgabe

- Gibt animation zurück.

#### 3.24.4 public class **VariableUIContext** extends ElementUIContext

##### **Beschreibung**

Beschreibt die Lambda-Variable, welche auf dem Spielfeld als Edelstein dargestellt wird.

##### **Attribute**

- private Sprite **sprite**  
Enthält das Sprite-File, welches zum Anzeigen einer Lambda-Variablen bzw. eines Edelsteins auf dem Spielfeld verwendet wird.
- private Animation **animation**  
Beinhaltet eine Animation in Form einer Spritesheet für das verschwinden vom Sprite.

##### **Konstruktoren**

- public **VariableUIContext()**  
instanziert ein Objekt dieser Klasse.

##### **Methoden**

public Sprite **getSprite()**

Gibt das Sprite-File zurück, welches die Lambda-Variable bzw. den Edelstein darstellt.

##### **Rückgabe**

- Gibt sprite zurück.

public Animation **getAnimation()**

Gibt die Animation zurück, welche beim Verschwinden des Sprites abgespielt wird.

##### **Rückgabe**

- Gibt animation zurück.

#### 3.24.5 public class **ParanthesisUIContext** extends ElementUIContext

##### **Beschreibung**

Beschreibt die Lambda-Klammerung, welche auf dem Spielfeld als Lamm ohne

Zauberstab dargestellt wird.

#### **Attribute**

- private Sprite **sprite**  
Enthält das Sprite-File, welches zum Anzeigen einer Klammernd bzw. eines Lammes ohne Zauberstab verwendet wird.
- private Animation **animation**  
Beinhaltet eine Animation in Form einer Spritesheet für das verlängern, sowie das verschwinden vom Sprite.

#### **Konstruktoren**

- public **ParanthesisUIContext()**  
instanziert ein Objekt dieser Klasse.

#### **Methoden**

public Sprite **getSprite()**

Gibt das Sprite-File zurück, welches die Lambda-Klammerung bzw. das Lamm ohne Zauberstab auf dem Spielfeld darstellt.

#### **Rückgabe**

- Gibt sprite zurück.

public Animation **getAnimation()**

Gibt die Animation zurück, welche beim Verlängern und Verschwinden des Sprites abgespielt wird.

#### **Rückgabe**

- Gibt animation zurück.

### **3.24.6 public class ElementUIContextFamily**

#### **Beschreibung**

Repräsentiert eine Familie von Spielelementen.

#### **Attribute**

- private AbstractionUIContext **abstractionUIContext**  
Entspricht der Lambda-Abstraktion bzw. dem Lamm mit Zauberstab auf dem Spielfeld, welche gleichzeitig die eigene Animation enthält.
- private VariableUIContext **variableUIContext**  
Entspricht der Variable bzw. dem Edelstein auf dem Spielfeld, welche gleichzeitig die eigene Animation enthält.
- private ParanthesisUIContext **paranthesisUIContext**  
Entspricht den Klammern bzw. dem Lamm ohne Zauberstab auf dem Spielfeld, welche gleichzeitig die eigene Animation enthält.

## Konstrukturen

- public **ElementUIContextFamily()**  
instanziert ein Objekt dieser Klasse.

## Methoden

public AbstractionUIContext **getAbstractionUIContext()**  
Gibt die Lambda-Abstraktion zurück, welche gleichzeitig die eigene Animation enthält.

### Rückgabe

- Gibt items zurück.

public VariableUIContext **getVariableUIContext()**  
Gibt die Lambda-Variable zurück, welche gleichzeitig die eigene Animation enthält.

### Rückgabe

- Gibt items zurück.

public ParanthesisUIContext **getParanthesisUIContext()**  
Gibt die Lambda-Klammerung zurück, welche gleichzeitig die eigene Animation enthält.

### Rückgabe

- Gibt items zurück.

### 3.24.7 public class **TutorialMessage**

#### **Beschreibung**

Repräsentiert einen einzigen Anleitungsdialo, um ein Spielelement oder einen Button genau zu erläutern.

#### **Attribute**

- private final String **ID**  
Eindeutiger Bezeichner für den Teil der Anleitung für das Spiel.
- private String **message**  
Nachricht, welche ein Spielelement oder einen Button genau erklärt.
- private Rectangle **bounds**  
Bereich, in welchem message angezeigt wird.
- private Vector2 **arrowStart**  
Startpunkt eines Vektors, welcher immer von Rectangle ausgeht.
- private Vector2 **arrowEnd**  
Endpunkt eines Vektors, welcher immer auf ein Spielelement oder einen Button zeigt, welcher genau erläutert wird.

#### **Konstruktoren**

- public **TutorialMessage()**  
instanziert ein Objekt dieser Klasse.

#### **Methoden**

public String **getID()**

Gibt den Bezeichner zurück, mit welchem sich der Teil der Anleitung für das Spiel.

#### **Rückgabe**

- Gibt ID zurück.

public String **getMessage()**

Gibt den Text zurück, mit welchem ein Spielelement oder ein Button erläutert wird.

#### **Rückgabe**



- Gibt message zurück.

public Rectangle **getBounds()**

Gibt den Bereich zurück, in welchem message angezeigt wird.

#### **Rückgabe**

- Gibt bounds zurück.

public Vector2 **getArrowStart()**

Gibt den Startpunkt des Vektors zurück, welcher von Rectangle ausgeht, um ein Spielelement oder Button zu erläutern.

#### **Rückgabe**

- Gibt arrowStart zurück.

public Vector2 **getArrowEnd()**

Gibt den Endpunkt des Vektors zurück, welcher auf ein Spielelement oder einen Button zeigt, um dieses bzw. diesen zu erläutern.

#### **Rückgabe**

- Gibt arrowEnd zurück.

### **3.24.8 public class DifficultySetting**

#### **Beschreibung**

Enthält die erforderlichen Bezeichner, um die gewünschten Daten für einen bestimmten Schwierigkeitsgrad aus dem AssetModel zu laden.

#### **Attribute**

- private String **music**  
Bezeichner, welcher benutzt wird, um die erforderliche Musik für einen bestimmten Schwierigkeitsgrad aus dem AssetModel zu laden.
- private String **bgImage**  
Bezeichner, welcher benutzt wird, um das erforderliche Hintergrundbild für einen bestimmten Schwierigkeitsgrad aus dem AssetModel zu laden.

## Konstrukturen

- `public DifficultySettings()`  
instanziert ein Objekt dieser Klasse.

## Methoden

`public String music`

Gibt den Bezeichner zurück, mit welchem man die Musik für diesen Schwierigkeitsgrad aus dem `AssetModel` lädt.

### Rückgabe

- Gibt `music` zurück.

`public String bgImage`

Gibt den Bezeichner zurück, mit welchem man das Hintergrundbild für diesen Schwierigkeitsgrad aus dem `AssetModel` lädt.

### Rückgabe

- Gibt `bgImage` zurück.

## 4 Datenstrukturen

### 4.1 JSON

Wir verwenden für das Abspeichern von zahlreichen logischen Komponenten unserer Applikation das weit verbreitete JSON (JavaScript Object Notation) Format. Das JSON Format wird von uns jedoch auch für einige rein auszulesende logische Komponenten verwendet wie beispielsweise unsere Level. Wir haben uns für das JSON Format und nicht für andere Formate wie beispielsweise XML entschieden, da es

- eine einfache Gestaltung und Syntax besitzt.
- leicht zu lesen und zu bearbeiten ist.
- leicht auszutauschen und zu erweitern ist.
- einen geringeren Overhead als XML besitzt.
- mit der vorhandenen LibGDX API bereits eine ausreichend gute Unterstützung genießt.

In den folgenden Abschnitten wird erläutert werden, wie genau die Abspeicherung im JSON Format aussehen wird.

### 4.2 Level

Unsere Level werden aus bereits vorher erstellten JSON-Dateien mittels gewisser Helper-Klassen ausgelesen. Diese JSON-Dateien befinden sich im Verzeichnis „/assets/level“. Das „/assets“-Verzeichnis ist laut der LibGDX Dokumentation das Stammverzeichnis, aus dem alle Assets geladen werden können, wie bsp. auch png- und mp3-Dateien.

Zum Auslesen und späteren Erstellen der Level werden folgende Dinge jeweils für ein Level gespeichert:

- Die ID des Levels
- Der Schwierigkeitsgrad des Levels

- Der Spielmodus des Levels, wobei der Modus, in dem bereits das Endergebnis aller Konversionen der Spielelemente als Ziel angezeigt wird und man mit Hilfe einer gegebenen Anfangskonstellation auf dem Spielfeld diese Endkonstellation erreichen muss, als Standard-Modus bezeichnet wird.
- Die Liste aller verfügbaren Reduktionsstrategien für die  $\beta$ -Reduktionen der Spielelemente.
- Benutzbare Spielelemente
- Alle Tutorial-Nachrichten
- Die Start-Konstellation der Spielelemente auf Spielfeld, die Zielkonstellation sowie einen Hinweis zur Lösung des Levels. All diese Konstellationen sind aus baumartig-strukturierten Knoten aufgebaut. Diese Knoten und ihren Attribute sind in den Klassendokumentationen aus dem Kapitel Feinentwurf beschrieben worden (siehe die Klassenstruktur von LambdaTerm).

Listing 1: Beispiel in Form einer JSON

```

1 {
2   "level" : {
3     "LEVELID" : 4 ,
4     "difficulty" : 1 ,
5     "standardMode" : true,
6     "availableRedStrats" : [
7       {
8         "normal_order" : true
9       }
10    ],
11    "usableElements" : [
12      {
13        "VARIABLE" : true,
14        "ABSTRACTION" : true,
15      }
16    ],
17    "tutorial" : [
18      {
19        "TUTORIALID" : "40"
20      }
21    ],
22    "constellations" : {
23      "_comment" : "(lambdax.x)y , x is blue and y is red",

```

```

24     "start" : {
25         "parent" : null,
26         "locked" : true,
27         "child" : {
28             "type" : "application",
29             "locked" : true,
30             "first" : {
31                 "type" : "abstraction",
32                 "locked" : false,
33                 "color" : "blue",
34                 "inside" : {
35                     "type" : "variable",
36                     "locked" : false,
37                     "color" : "no_color"
38                 }
39             },
40             "second" : {
41                 "type" : "variable",
42                 "locked" : false,
43                 "color" : "no_color",
44             }
45         }
46     },
47     "goal" : {
48         "parent" : null,
49         "locked" : true,
50         "child" : {
51             "type" : "variable",
52             "locked" : false,
53             "color" : "red",
54         }
55     },
56     "hint" : {
57         "parent" : null,
58         "locked" : true,
59         "child" : {
60             "type" : "application",
61             "locked" : true,
62             "first" : {
63                 "type" : "abstraction",
64                 "locked" : false,

```

```

65         "color" : "blue",
66         "inside" : {
67             "type" : "variable",
68             "locked" : false,
69             "color" : "blue"
70         }
71     },
72     "second" : {
73         "type" : "variable",
74         "locked" : false,
75         "color" : "no_color",
76     }
77 },
78 },
79 },
80 },
81 }

```

### 4.3 Profile

Die innerhalb von mehreren Spielsitzungen erstellten Spielerprofile werden sowohl auf mehrere JSON-Dateien gespeichert als auch aus diesen bei Bedarf geladen. Diese JSON-Dateien werden im lokalen Programmverzeichnis unserer Applikation gespeichert (dies entspricht dem Hauptverzeichnis bei Desktop-System und den privaten Programmdateien unter Android). Im lokalen Programmverzeichnis werden die Profile im Verzeichnis „/profiles“ abgespeichert. Innerhalb dieses Verzeichnisses wird pro Profil ein weiteres eigenes Verzeichnis erstellt und nach dem Profilnamen benannt, in dem die profilspezifischen Daten gespeichert werden. Es wird im „/profiles“-Verzeichnis außerdem noch eine JSON-Datei zur Auflistung aller Profile mit deren Namen angelegt. Dies wird hier nun noch näher erklärt, indem aufgelistet wird, was für die Benutzerprofile gespeichert wird:

- Es werden natürlich allgemeine Informationen zum Profil gespeichert, wie
  - der Name des Profils
  - der ausgewählte Avatar
  - ein Länderkürzel welches für die ausgewählte Sprache steht

- der Levelfortschrittsindex
- der Münzstand des Spielers
- Es werden auch die Einstellungen des Benutzers im Profil gespeichert und zwar
  - ob die Hintergrundmusik überhaupt zurzeit aktiviert ist
  - die zuletzt gewählte Hintergrundmusik-Lautstärke
  - die zuletzt gewählte Sound- und Effekt-Lautstärke
- Es werden die Shop-Daten gespeichert:
- die Hintergrundmelodien mit der jeweiligen ID und der Information ob sie vom Benutzer gekauft wurden
- die Hintergründe mit der jeweiligen ID und der Information ob sie vom Benutzer gekauft wurden
- die Texturen (Avatare) mit der jeweiligen ID und der Information ob sie vom Benutzer gekauft wurden
- die IDs der jeweiligen für der Sandbox aktivierten gekauften Hintergründe und Hintergrundmelodien
- Es wird auch die Statistik des Benutzers gespeichert wie bspw.:
  - die bisher gespielte Zeit
  - wie viele Level ohne Nutzung des Hinweises gelöst wurden
  - die Levelversuchs-Erfolgsrate
  - die verzauberten und platzierten Spielelemente (Edelsteine und Lämmer) im gesamten Spielverlauf
  - die meisten verzauberten und platzierten Spielelemente (Edelsteine und Lämmer) in einem Level

Die erreichten Erfolge werden nicht für das Profil gespeichert, sondern werden mit jedem Appstart und Profilwechsel anhand der Benutzerstatistik neu berechnet. Jedoch befindet sich bei den Assets eine JSON-Datei mit einer Auflistung aller Achievement-IDs, mit denen mit Hilfe von weiteren Assets die Erfolge angelegt werden. Die Shop-Elemente werden auch auf diese Weise mit ihrer ID und ihrem Preis geladen. Es ist nicht notwendig das zuletzt benutzte Profil zu speichern, da die Applikation immer im Profilauswahlmenü startet.

Listing 2: Beispiel in Form einer JSON

```
1 {
2   "profil_generel_infos" : {
3     "name" : "Norman",
4     "avatar" : "a3",
5     "language" : "de",
6     "levelindex" : 5 ,
7     "coins" : 12,
8
9     "difficulty" : 1 ,
10    "availableRedStrats" : [
11      {
12        "normal_order" : true
13      }
14    ],
15    "usableElements" : [
16      {
17        "VARIABLE" : true,
18        "ABSTRACTION" : true,
19      }
20    ],
21    "tutorial" : [
22      {
23        "tutorialid": "40"
24      }
25    ],
26    "constellations" : {
27      "_comment" : "(lambdax.x)y , x is blue and y is red",
28      "start" : {
29        "parent" : null,
30        "locked" : true,
31        "child" : {
32          "type" : "application",
33          "locked" : true,
```



```

34         "first" : {
35             "type" : "abstraction",
36             "locked" : false,
37             "color" : "blue",
38             "inside" : {
39                 "type" : "variable",
40                 "locked" : false,
41                 "color" : "no_color"
42             }
43         },
44         "second" : {
45             "type" : "variable",
46             "locked" : false,
47             "color" : "no_color",
48         }
49     },
50 },
51 "goal" : {
52     "parent" : null,
53     "locked" : true,
54     "child" : {
55         "type" : "variable",
56         "locked" : false,
57         "color" : "red",
58     }
59 },
60 "hint" : {
61     "parent" : null,
62     "locked" : true,
63     "child" : {
64         "type" : "application",
65         "locked" : true,
66         "first" : {
67             "type" : "abstraction",
68             "locked" : false,
69             "color" : "blue",
70             "inside" : {
71                 "type" : "variable",
72                 "locked" : false,
73                 "color" : "blue"
74             }

```

```
75         },  
76         "second" : {  
77             "type" : "variable",  
78             "locked" : false,  
79             "color" : "no_color",  
80         }  
81     },  
82 },  
83 },  
84 },  
85 }
```

Listing 3: Beispiel in Form einer JSON

```
1 {
2   "profil_settings" : {
3     "musicOn" : true,
4     "musicVolume" : 0.1,
5     "soundVolume" : 0.1
6   }
7 }
```

Listing 4: Beispiel in Form einer JSON

```
1 {
2   "shop_status" : {
3     "ACTIVATEDMUSICID" : "m2",
4     "ACTIVATEDBKIMAGE" : "bk3",
5     "musics" : [
6       {
7         "MUSICID" : "m2",
8         "purchased" : true
9       }
10    ],
11    "backgroundImages" : [
12      {
13        "BKID" : "bk2",
14        "purchased" : true
15      }
16    ],
17    "sprites" : [
18      {
19        "SPRITEID" : "sp4",
20        "purchased" : false
21      }
22    ]
23  }
24 }
```

Listing 5: Beispiel in Form einer JSON

```
1 {  
2   "statistics" : {  
3     "successRate" : 0.1,  
4     "gemsEnchanted" : 30,  
5     "gemsPlaced" : 12,  
6     "lambsEnchanted" : 20,  
7     "lambsPlaced" : 14  
8   }  
9 }
```

Die beispielhaften JSON-Dateien im Anhang zeigen nochmal wie eben genannten profilspezifischen Daten in JSON-Dateien gespeichert sind (dabei ist der Shop der Einfachheit halber auf ein Element pro Kategorie beschränkt und im bei der Statistik handelt es sich nur um einen kleinen Ausschnitt aller gespeicherten Daten, was jedoch für die Verdeutlichung der Struktur ausreicht):

## 4.4 Sprachen

Die einzelnen Strings der Applikation wie bspw. der Name eines Menüs oder einzelnen Beschreibungen oder Meldungen werden jeweils in einem I18N-Bundle gespeichert, wobei es sich um eine properties-Datei handelt, die nach dem Key-Value-Prinzip aufgebaut ist, folgendes beispielhaftes Beispiel verdeutlicht dies:

mainmenu = Hauptmenü settingsmenu = Einstellungsmenu ach02 = Du hast das Spiel 5 Stunden lang gespielt!

Es handelt sich dabei um eine eigene von den LibGDX-Entwicklern erstellte, plattformunabhängigen Lösung des Lokalisierungsproblems. Die Bundles werden dabei nach folgenden Schema angelegt (Die Properties-Dateiendung wird der Einfachheit halber weglassen):

- StringBundle\_de
- StringBundle\_en
- StringBundle\_fr

Diese Bundles werden nun aus einem eigenen entsprechenden Verzeichnis aus dem

"/assets"-Verzeichnis geladen und können leicht gewechselt und durch weitere Sprachen erweitert werden (es muss auch das jeweilige Länderkürzel angegeben werden, ansonsten wird Standard-Bundle, StringBundle.properties in dem Fall, geladen).

## 5 Dynamische Modelle

### 5.1 Profilszenarien

#### 5.1.1 Profilauswahl

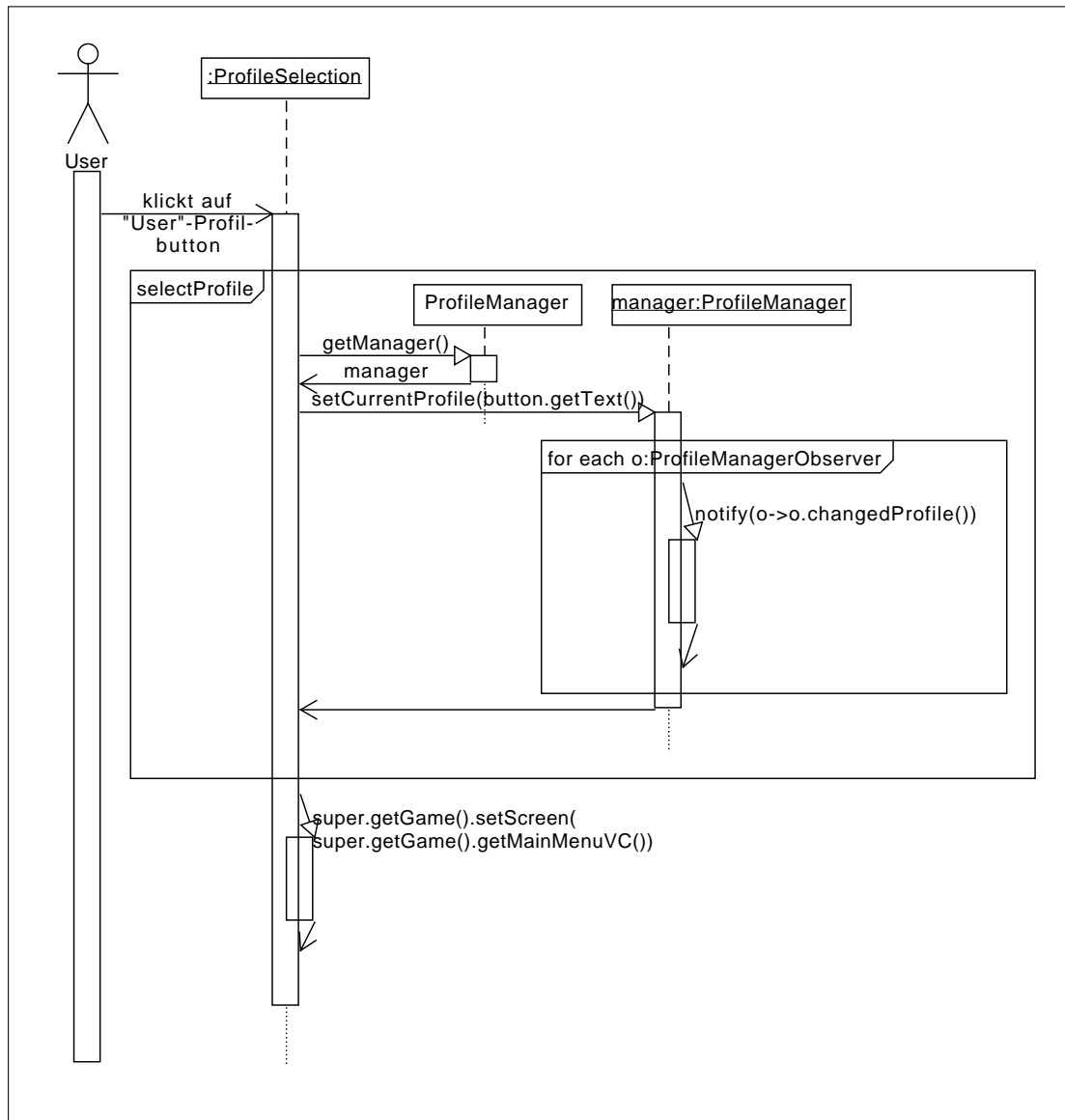


Abbildung 1: Sequenzdiagramm zur Profilauswahl entsprechend globalem Testfall /T120/ im Pflichtenheft

### 5.1.2 Profilbearbeitung

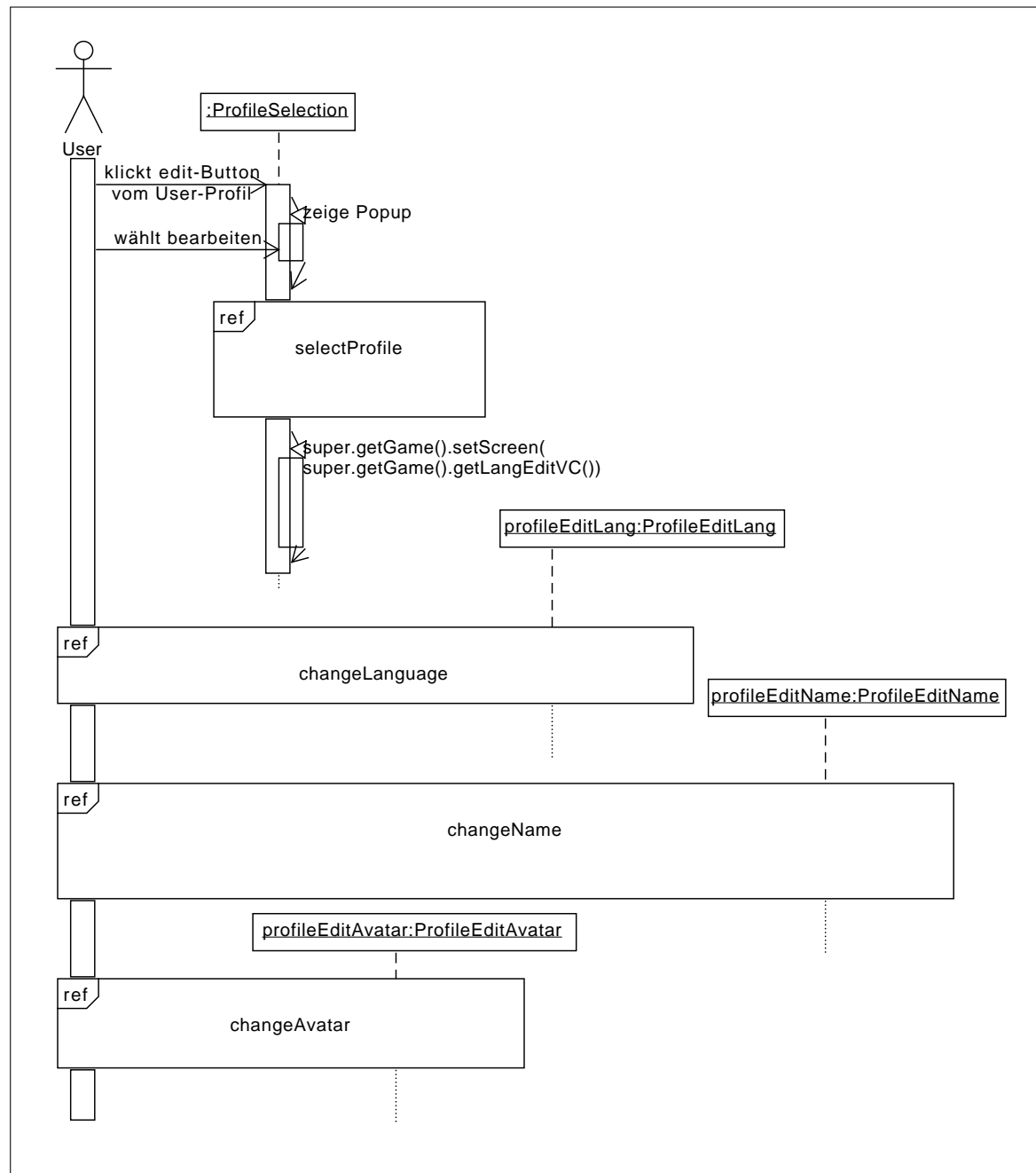


Abbildung 2: Sequenzdiagramm zur Profilbearbeitung entsprechend globalem Testfall /T130/ im Pflichtenheft

### 5.1.3 Sprachänderung

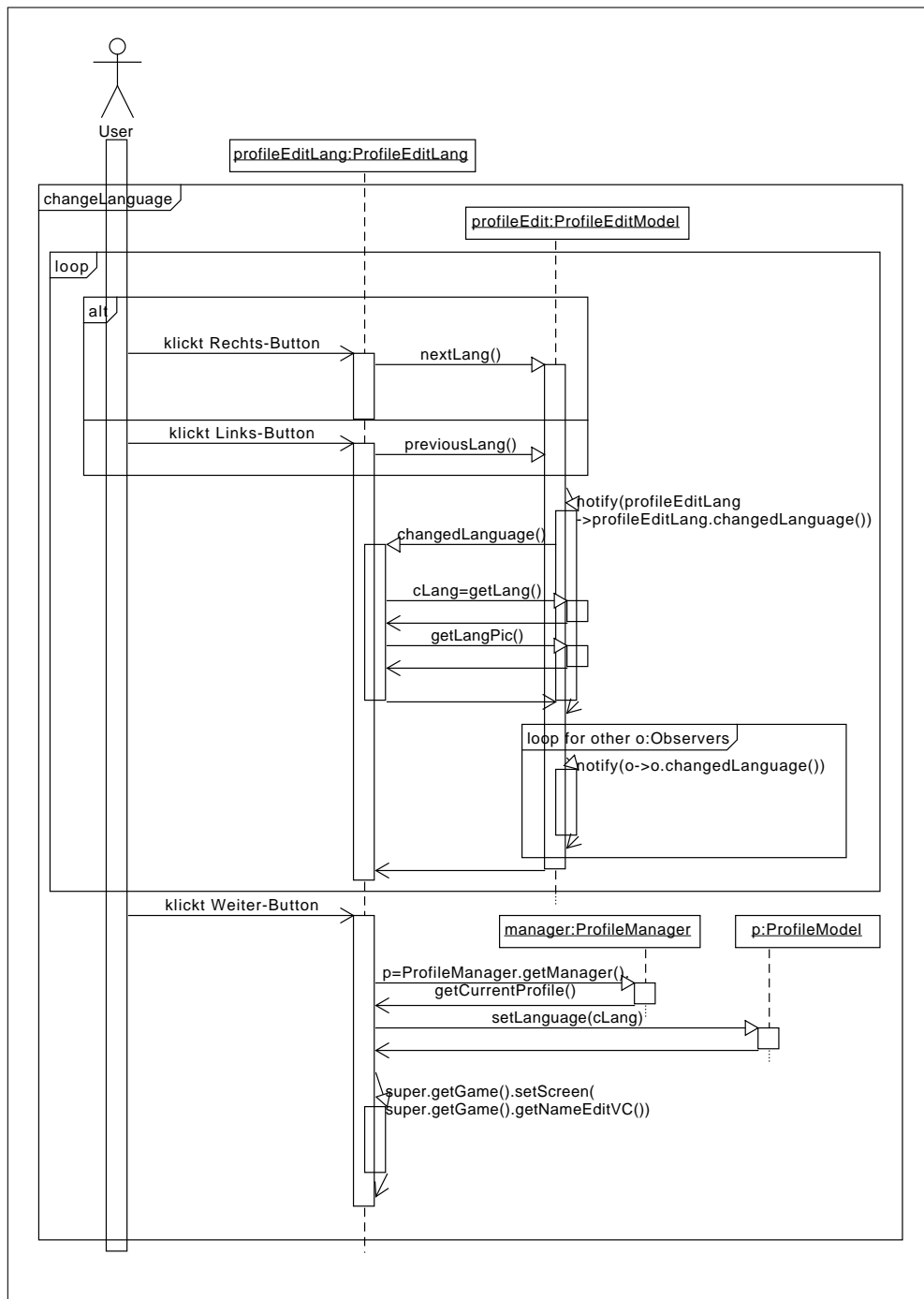


Abbildung 3: Sequenzdiagramm zur Sprachänderung



#### 5.1.4 Namenswahl

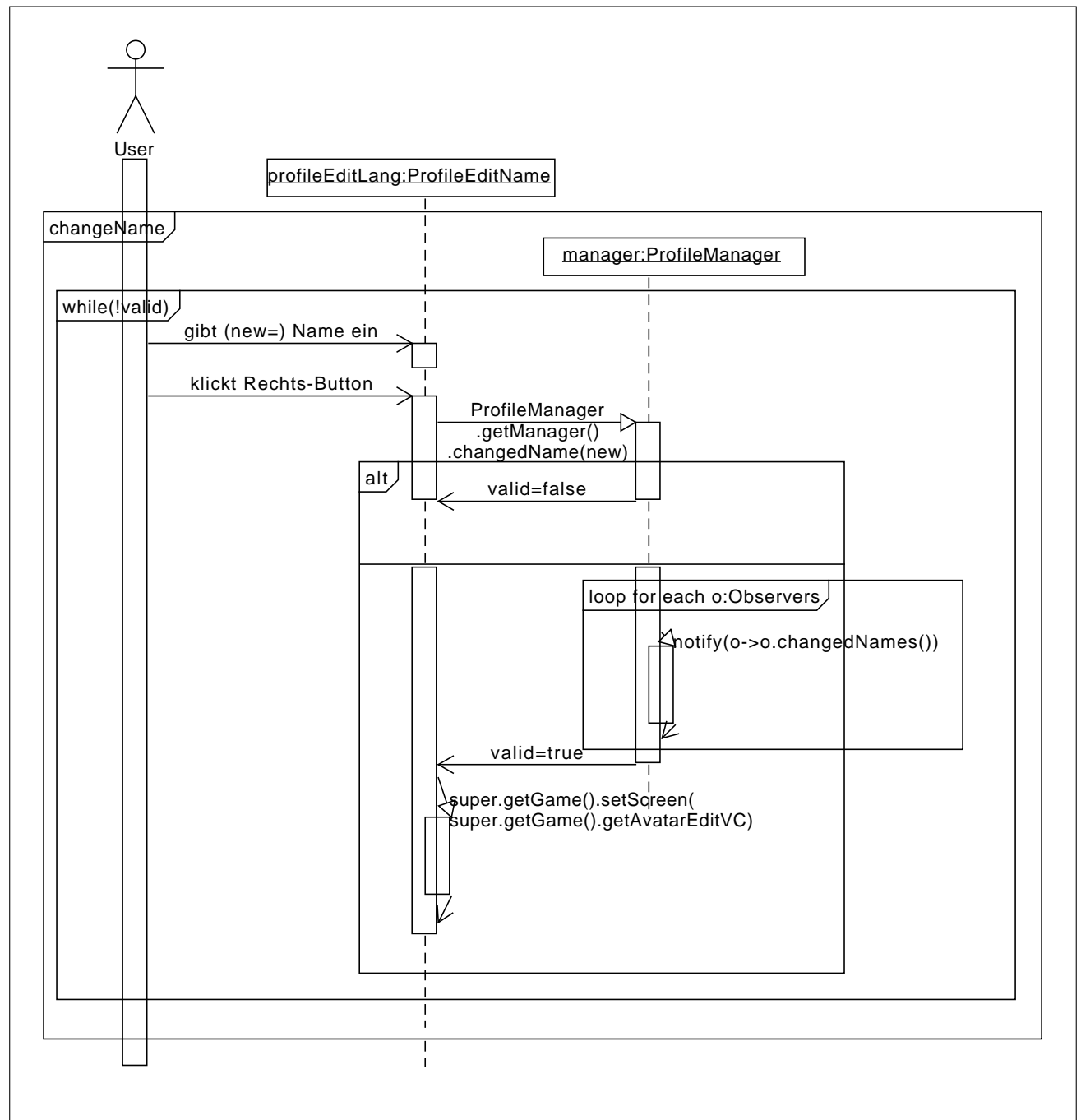


Abbildung 4: Sequenzdiagramm zur Namenswahl

### 5.1.5 Avatare Auswahl

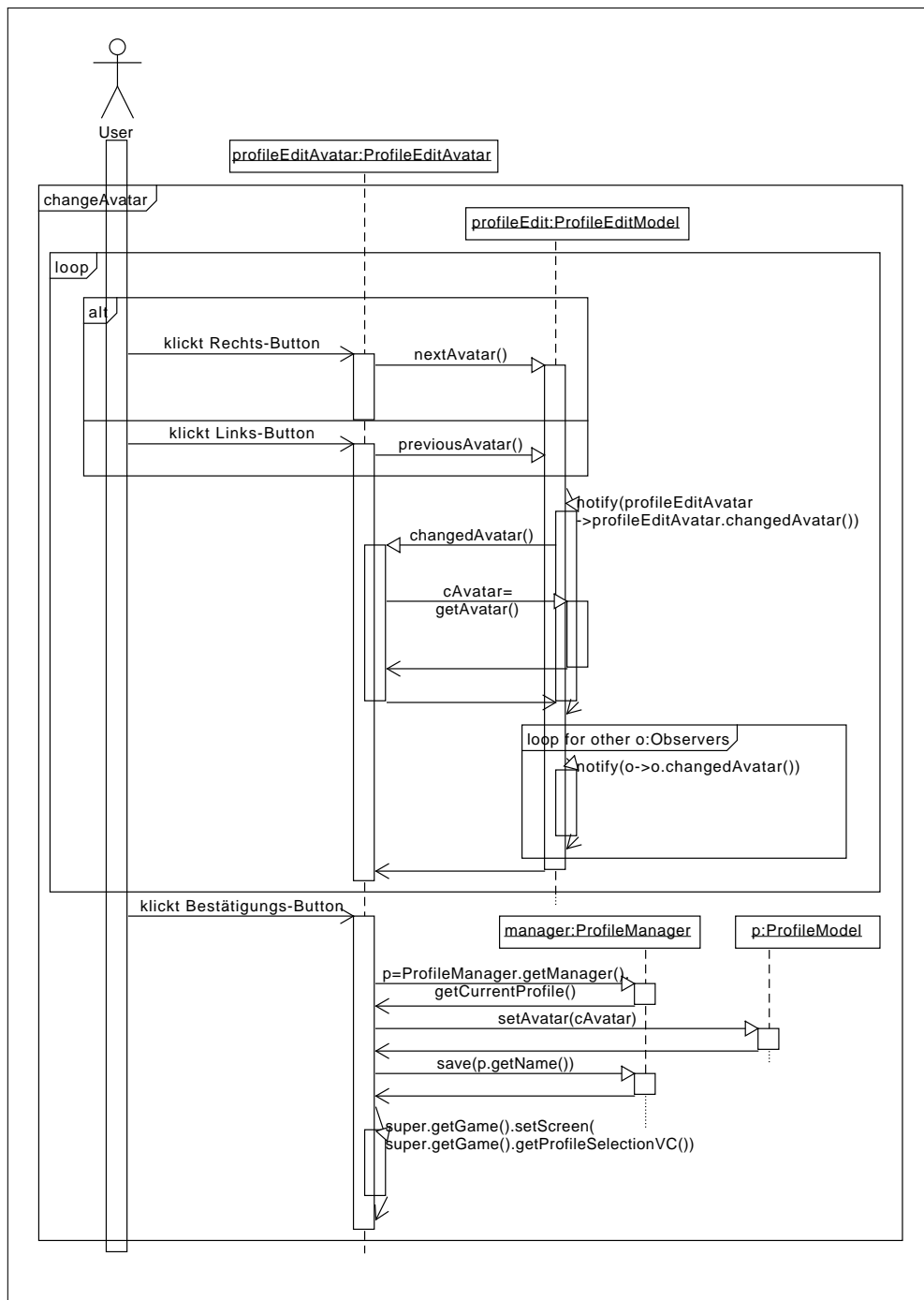


Abbildung 5: Sequenzdiagramm zur Avatare Auswahl

## **6 Nicht entworfene Wunschkriterien**

### **6.1 Farbenblindenmodus**

## 7 Glossar

**Android** Betriebssystem und Softwareplattform für hauptsächlich mobile Geräte. Das Produkt wird für mehreren Plattformen entwickelt, aber in erster Linie für Android.

**Asset** Asset ist ein Sammelbegriff für Grafiken, Musikdaten, Sprachpakete, Videos etc. Assets werden ins Programm geladen (z.B. beim Programmstart) und dort verwendet, wobei sie aber generell nicht verändert werden.

**Entwurfsmuster** Entwurfsmuster (engl. design pattern) sind eine Art Lösungsschablonen für immer wieder auftretende Entwurfsprobleme. Ein Entwurfsmuster zeichnet sich dadurch aus, dass der damit beschriebene Entwurf oder geschriebene Code vordefiniert strukturiert ist und somit schnell und effizient von Dritten verstanden wird, wenn sie dieses Entwurfsmuster kennen und verstanden haben. Voraussetzung dafür ist, dass man Entwurfsmuster mit Bedacht wählt und richtig anwendet, damit es zu einer eleganten Lösung kommt.

**Identifizierer** Ein Identifizierer oder kurz Id ist eine eindeutig und einmalig vergebenen Nummer für ein Objekt, um dieses wieder zu erkennen.

**JSON** Kurz für "JavaScript Object Notation". JSON stellt ein Datenformat dar, das es ermöglicht Daten fest und in einer einfach lesbaren Form abzuspeichern.

**Klassendiagramm** Klassendiagramme sind Diagramme der Unified Modeling Language (UML) und dienen zur grafischen Beschreibung des Aufbaus und Zusammenspiels von Klassen. Es beschreibt neben Attributen und Methoden auch weitere Abhängigkeiten wie Oberklassen oder zu implementierende Interfaces.

**LibGDX** LibGDX ist ein auf Java basierendes Framework für die Entwicklung von Multiplattform-Spielen. So erlaubt es mit der gleichen Code-Basis die Entwicklung für Desktop und Mobile Endgeräte wie Windows, Linux, Mac OS X, Android, iOS und HTML5.

**Sequenzdiagramm** Sequenzdiagramme beschreiben eine zeitliche Abfolge und Kommunikation zwischen einer Menge von Objekten in einer bestimmten Szene dar. Es beschreibt wie die beteiligten Objekte miteinander kommunizieren und arbeiten, sowie auch Abläufe eines einzelnen Anwendungsfalles.

**UML** Die Unified Modeling Language (vereinheitlichte Modellierungssprache) oder

kurz UML ist eine Modellierungssprache, also eine Sprache mit der ein zu implementierendes Software-System grafisch beschrieben wird. UML bietet eine einheitliche Notation, welche man durch etliche Arten von Diagrammen in viele Gebieten anwenden kann.

**XML** Steht für "Extensible Markup Language". XML ist eine Sprache zur Speicherung/Darstellung hierarchisch strukturierter Daten in Textform.

## **8 Anhang**