

## 1 Programmieraufgabe SOEN

### 3 Vokabeltrainer

#### 5 Anforderungen:

- 6 - Sprache: Deutsch - Englisch
- 7 - Mindestens 50 unterschiedliche Vokabelpaare werden aus einer Datei eingelesen.
- 8 - Es kann gewählt werden, welche Richtung trainiert werden soll.
- 9 - Vokabeln werden zufällig ausgewählt.
- 10 - Statistik :
  - 11 ○ Je Programmlauf (jeweils richtige bzw. falsche Lösungen)
  - 12 ○ Insgesamt (Highscore, wie viele Vokabeln insgesamt richtig. bzw. falsch
  - 13 übersetzt wurden). Dieser Highscore überlebt das Programmende.
  - 14 (Lesen -> Fortführen -> Speichern ....)
- 15 - Eine Vokabel, die dreimal hintereinander richtig übersetzt wurde, wird in der
- 16 aktuellen Session nicht mehr geprüft.

#### 18 Programmieranforderungen:

- 19 - Programmiersprache JAVA.
- 20 - Absturzsicherheit
- 21 - Das Programm funktioniert.
- 22 - Negativer Benutzer!!!
- 23 - Ausführliche Kommentierung.
- 24 - „Sprechende“ Variablen- und Methodennamen.
- 25 - Keine Methode ist länger als 80 Zeilen (ohne Kommentarkopf)
- 26 (Ausnahmen müssen **vorher** genehmigt werden)
- 27 - Objektorientierung
- 28 - Benutzerfreundlich

#### 30 Weitere Hinweise:

- 31 - Abgabe: Ende der Weihnachtsferien 2017/18
- 32 - **Fragen sind willkommen.**
- 33 - Programme werden vorgeführt
- 34 - Ggf. werden Fragen zum Programm gestellt und bewertet.
- 35 - Bei zwei identischen Programmen werden beide mit 0% bewertet.