

---

## AUFGABE 2

Im Praktikum Webprogrammierung soll das aus der Systemprogrammierung bekannte Multiplayer-Quiz als Webanwendung umgesetzt werden. Die Fragekataloge aus Systemprogrammieren sollen dabei als xml-Dateien realisiert werden.

1. Entwerfen Sie ein XML-Schema „Quiz.xsd“ und erstellen Sie für die Fragekataloge aus Systemprogrammierung jeweils eine xml-Datei.
  - Prüfen Sie Ihre xml-Dateien auf **wellformed**
  - Prüfen Sie Ihre Fragekataloge auf **valid**
2. Transformieren Sie die Fragekataloge unter Verwendung von XSL-T in html-Dateien. Sie können dazu das Werkzeug XML-Spy von Alovera verwenden. Installiert ist das Programm in T111 und T013.
3. Die Spiellogik zu dem Quiz ist serverseitig in Java implementiert und wird Ihnen zu Verfügung gestellt. Sie finden die Klassen im Moodlekurs WebProgrammierung Praktikum.

In der Spiellogik gibt es auch einen Loader. Dieser geht aber davon aus, dass die Fragekataloge in dem Textformat aus Systemprogrammierung zu Verfügung stehen, also nicht als xml-Datei vorliegen.

Geladen werden die Fragekataloge durch die Javaklasse **FilesystemLoader**. Modifizieren Sie diese Klasse, so dass Sie die Fragekataloge als xml-Datei laden können. Halten Sie sich an die vorgegebene Schnittstelle der Klasse, damit diese in der Spiellogik verwendet werden kann.

Zum Testen der modifizierten Klasse schreiben Sie ein Javaprogramm mit dem man

- sich für ein gegebenes Verzeichnis alle darin enthaltenen Fragekataloge anzeigen kann
- für einen ausgewählten Katalog, die darin enthaltenen Fragen anzeigen kann

Verwenden Sie zum Auslesen der xml-Daten eine xml-Paket für Java wie z.B. JDOM, JAXP

Laden Sie Ihre xml-Dateien ( xml-Schema, Fragekataloge, Validierungsergebnisse, Stylesheet zu dem Schema und transformierte html-Dateien ) und die Java-Klassen bis **21. April** als zip-File in den Kurs Web-Programmierung Praktikum hoch.