

Informatik I: Einführung in die Programmierung

21. OOP: RoboRally als Beispiel

Albert-Ludwigs-Universität Freiburg



UNI
FREIBURG

Bernhard Nebel

12. Dezember 2014



Motivation

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Motivation

- OOP kann man an kleinen Beispielen erklären.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Motivation

- OOP kann man an kleinen Beispielen erklären.
- Interessant wird es aber eher bei größeren Beispielen.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Motivation

- OOP kann man an kleinen Beispielen erklären.
- Interessant wird es aber eher bei größeren Beispielen.
- Da sieht man dann etwas vom OOP-Entwurf.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Motivation

- OOP kann man an kleinen Beispielen erklären.
- Interessant wird es aber eher bei größeren Beispielen.
- Da sieht man dann etwas vom OOP-Entwurf.
- Multi-Agenten-Systeme (aus der KI) kann man gut nutzen, da sie ja inhärent aus selbständigen agierenden Einheiten bestehen

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Motivation

- OOP kann man an kleinen Beispielen erklären.
- Interessant wird es aber eher bei größeren Beispielen.
- Da sieht man dann etwas vom OOP-Entwurf.
- Multi-Agenten-Systeme (aus der KI) kann man gut nutzen, da sie ja inhärent aus selbständig agierenden Einheiten bestehen
- Einfacher ist vielleicht ein Spiel, bei dem es kleine Roboter gibt

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Motivation

- OOP kann man an kleinen Beispielen erklären.
- Interessant wird es aber eher bei größeren Beispielen.
- Da sieht man dann etwas vom OOP-Entwurf.
- Multi-Agenten-Systeme (aus der KI) kann man gut nutzen, da sie ja inhärent aus selbstständig agierenden Einheiten bestehen
- Einfacher ist vielleicht ein Spiel, bei dem es kleine Roboter gibt
- Außerdem müssen wir ja auch noch ein Weihnachtsgeschenk basteln ...

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

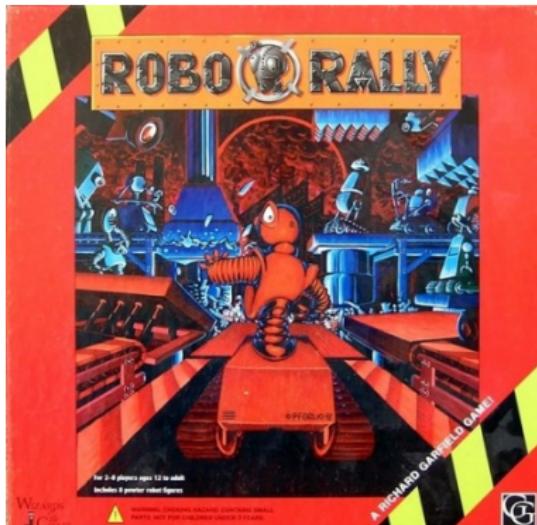
Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

RoboRally

- RoboRally ist ein Brettspiel für 2-8 Personen entworfen von Robert Garfield, herausgegeben von *Wizards of the Coast*, 1994.
- Auszeichnung als bestes Science Fiction/Fantasy Spiel 1994



Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Die Story

- Als einer von vielen Supercomputern in einer vollautomatischen Fabrik haben Sie es geschafft. Sie sind brillant, leistungsstark, hochentwickelt und... gelangweilt.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Die Story

- Als einer von vielen Supercomputern in einer vollautomatischen Fabrik haben Sie es geschafft. Sie sind brillant, leistungsstark, hochentwickelt und... gelangweilt.
- Also machen Sie sich Freude auf Kosten der Fabrik.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Die Story

- Als einer von vielen Supercomputern in einer vollautomatischen Fabrik haben Sie es geschafft. Sie sind brillant, leistungsstark, hochentwickelt und... gelangweilt.
- Also machen Sie sich Freude auf Kosten der Fabrik.
- Mit den anderen Computern programmieren Sie **Fabrikroboter** und lassen sie gegeneinander antreten in wilden, zerstörerischen **Rennen** über die Fabrikflure. Seien Sie der erste, der die **Checkpoints** in richtiger Reihenfolge anfährt und **gewinnen** Sie alles: die Ehre, den Ruhm und Neid Ihrer mitstreitenden Computer.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Die Story

- Als einer von vielen Supercomputern in einer vollautomatischen Fabrik haben Sie es geschafft. Sie sind brillant, leistungsstark, hochentwickelt und... gelangweilt.
- Also machen Sie sich Freude auf Kosten der Fabrik.
- Mit den anderen Computern programmieren Sie **Fabrikroboter** und lassen sie gegeneinander antreten in wilden, zerstörerischen **Rennen** über die Fabrikflure. Seien Sie der erste, der die **Checkpoints** in richtiger Reihenfolge anfährt und **gewinnen** Sie alles: die Ehre, den Ruhm und Neid Ihrer mitstreitenden Computer.
- Aber zuerst muss Ihr Roboter an **Hindernissen** wie Industrielaser und Fließbändern vorbei und natürlich an den gegnerischen Robotern.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Die Story

- Als einer von vielen Supercomputern in einer vollautomatischen Fabrik haben Sie es geschafft. Sie sind brillant, leistungsstark, hochentwickelt und... gelangweilt.
- Also machen Sie sich Freude auf Kosten der Fabrik.
- Mit den anderen Computern programmieren Sie **Fabrikroboter** und lassen sie gegeneinander antreten in wilden, zerstörerischen **Rennen** über die Fabrikflure. Seien Sie der erste, der die **Checkpoints** in richtiger Reihenfolge anfährt und **gewinnen** Sie alles: die Ehre, den Ruhm und Neid Ihrer mitstreitenden Computer.
- Aber zuerst muss Ihr Roboter an **Hindernissen** wie Industrielaser und Fließbändern vorbei und natürlich an den gegnerischen Robotern.
- Aber Vorsicht: Einmal **programmiert**, lässt sich so ein Roboter nicht mehr stoppen...

Motivation

Die
SpielregelnEine OOP-
AnalyseExkurs:
Mehrfachver-
erbungProgramm-
entwurfEin kleiner
TestZusammen-
fassung



Die Spielregeln

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

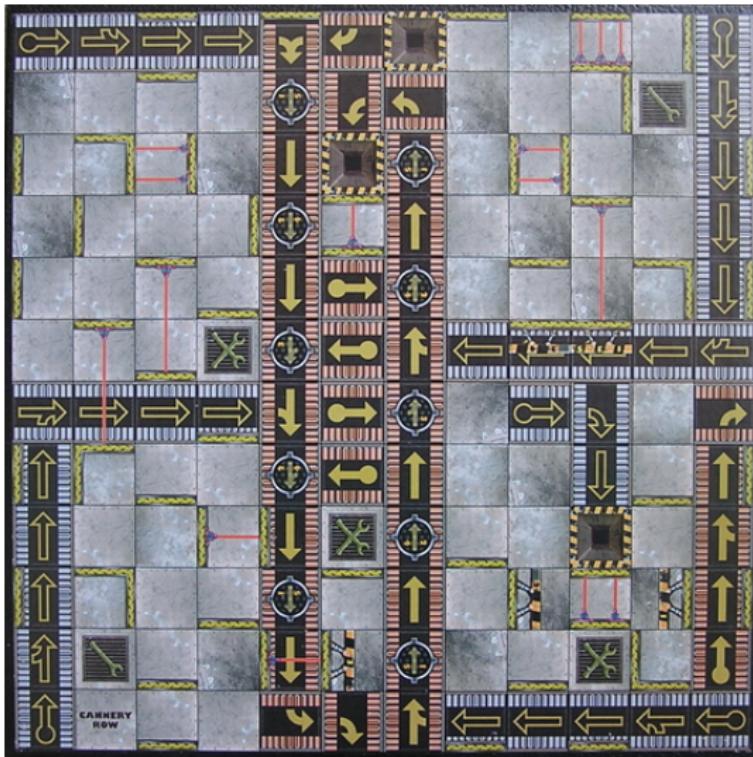
Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Motivation

Die
SpielregelnEine OOP-
AnalyseExkurs:
Mehrfachver-
erbungProgramm-
entwurfEin kleiner
TestZusammen-
fassung

Ein Spielbrettbeispiel



Die Bestandteile des Spiels



- 8 verschiedene **Spielsteine** – die Roboter
- 6 verschiedene **Spielbretter**, die auch zusammen gelegt werden können
- 84 verschiedene **Programmierkarten**, die Befehle wie *1 Feld vorwärts*, *2 Felder vorwärts*, *Linksdrehung* usw. sowie **Prioritäten** enthalten
- 26 **Optionskarten**, und
- zusätzliche **Markierungen** und **Zähler**, um die Ziele festzulegen und den Zustand der Roboter abzubilden

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Spielablauf

- Es wird das Spielbrett ausgewählt, die nummerierten **Checkpoints** gesetzt (die nacheinander zu besuchen sind) und die Roboter auf die Startfelder gesetzt.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Spielablauf

- Es wird das Spielbrett ausgewählt, die nummerierten **Checkpoints** gesetzt (die nacheinander zu besuchen sind) und die Roboter auf die Startfelder gesetzt.
- Jetzt wird in jeder Runde folgendes gemacht:

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Spielablauf

- Es wird das Spielbrett ausgewählt, die nummerierten **Checkpoints** gesetzt (die nacheinander zu besuchen sind) und die Roboter auf die Startfelder gesetzt.
- Jetzt wird in jeder Runde folgendes gemacht:
 - 1 Jeder Spieler erhält verdeckt 9 Programmierkarten (außer der Roboter ist **abgeschaltet**).

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Spielablauf

- Es wird das Spielbrett ausgewählt, die nummerierten **Checkpoints** gesetzt (die nacheinander zu besuchen sind) und die Roboter auf die Startfelder gesetzt.
- Jetzt wird in jeder Runde folgendes gemacht:
 - 1 Jeder Spieler erhält verdeckt 9 Programmierkarten (außer der Roboter ist **abgeschaltet**).
 - 2 Davon wählt er fünf zur **Programmierung** aus, die er verdeckt in einer Reihe „in die **Register** 1–5“ hinlegt.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Spielablauf

- Es wird das Spielbrett ausgewählt, die nummerierten **Checkpoints** gesetzt (die nacheinander zu besuchen sind) und die Roboter auf die Startfelder gesetzt.
- Jetzt wird in jeder Runde folgendes gemacht:
 - 1 Jeder Spieler erhält verdeckt 9 Programmierkarten (außer der Roboter ist **abgeschaltet**).
 - 2 Davon wählt er fünf zur **Programmierung** aus, die er verdeckt in einer Reihe „in die **Register** 1–5“ hinlegt.
 - 3 Jetzt muss man ggfs. eine **Abschaltung** ankündigen.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Spielablauf

- Es wird das Spielbrett ausgewählt, die nummerierten **Checkpoints** gesetzt (die nacheinander zu besuchen sind) und die Roboter auf die Startfelder gesetzt.
- Jetzt wird in jeder Runde folgendes gemacht:
 - 1 Jeder Spieler erhält verdeckt 9 Programmierkarten (außer der Roboter ist **abgeschaltet**).
 - 2 Davon wählt er fünf zur **Programmierung** aus, die er verdeckt in einer Reihe „in die **Register** 1–5“ hinlegt.
 - 3 Jetzt muss man ggfs. eine **Abschaltung** ankündigen.
 - 4 Dann werden die fünf so genannten **Registerphasen** 1–5 ausgeführt, in denen die Roboter bewegt und durch die Fabrikelemente und andere Roboter herum geschubst werden.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Spielablauf

- Es wird das Spielbrett ausgewählt, die nummerierten **Checkpoints** gesetzt (die nacheinander zu besuchen sind) und die Roboter auf die Startfelder gesetzt.
- Jetzt wird in jeder Runde folgendes gemacht:
 - 1 Jeder Spieler erhält verdeckt 9 Programmierkarten (außer der Roboter ist **abgeschaltet**).
 - 2 Davon wählt er fünf zur **Programmierung** aus, die er verdeckt in einer Reihe „in die **Register** 1–5“ hinlegt.
 - 3 Jetzt muss man ggfs. eine **Abschaltung** ankündigen.
 - 4 Dann werden die fünf so genannten **Registerphasen** 1–5 ausgeführt, in denen die Roboter bewegt und durch die Fabrikelemente und andere Roboter herum geschubst werden.
 - 5 Steht der Roboter am Ende einer Runde auf einem Reparaturfeld, werden Schäden **repariert**.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Spielablauf

- Es wird das Spielbrett ausgewählt, die nummerierten **Checkpoints** gesetzt (die nacheinander zu besuchen sind) und die Roboter auf die Startfelder gesetzt.
- Jetzt wird in jeder Runde folgendes gemacht:
 - 1 Jeder Spieler erhält verdeckt 9 Programmierkarten (außer der Roboter ist **abgeschaltet**).
 - 2 Davon wählt er fünf zur **Programmierung** aus, die er verdeckt in einer Reihe „in die **Register** 1–5“ hinlegt.
 - 3 Jetzt muss man ggfs. eine **Abschaltung** ankündigen.
 - 4 Dann werden die fünf so genannten **Registerphasen** 1–5 ausgeführt, in denen die Roboter bewegt und durch die Fabrikelemente und andere Roboter herum geschubst werden.
 - 5 Steht der Roboter am Ende einer Runde auf einem Reparaturfeld, werden Schäden **repariert**.
- Man hat **gewonnen**, wenn man am Ende einer Registerphase den **letzten Checkpoint** erreicht hat.

Motivation

Die
SpielregelnEine OOP-
AnalyseExkurs:
Mehrfachver-
erbungProgramm-
entwurfEin kleiner
TestZusammen-
fassung



Eine Registerphase

- 1 Es werden die Karten aller Spieler eines Registers umgedreht.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Eine Registerphase

- 1 Es werden die Karten aller Spieler eines Registers umgedreht.
- 2 Die Karten werden absteigend nach ihrer **Priorität** geordnet.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Eine Registerphase

- 1 Es werden die Karten aller Spieler eines Registers umgedreht.
- 2 Die Karten werden absteigend nach ihrer **Priorität** geordnet.
- 3 Beginnend mit der höchsten Priorität, werden die Roboter entsprechend ihrer Programmierkarte **bewegt**.



Eine Registerphase

- 1 Es werden die Karten aller Spieler eines Registers umgedreht.
- 2 Die Karten werden absteigend nach ihrer **Priorität** geordnet.
- 3 Beginnend mit der höchsten Priorität, werden die Roboter entsprechend ihrer Programmierkarte **bewegt**.
- 4 Danach wirken jeweils die **Fabrikelemente** auf die Roboter ein (inkl. Laser) und die Roboter schießen mit ihrem **Laser** auf andere Roboter.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Eine Registerphase



- 1 Es werden die Karten aller Spieler eines Registers umgedreht.
- 2 Die Karten werden absteigend nach ihrer **Priorität** geordnet.
- 3 Beginnend mit der höchsten Priorität, werden die Roboter entsprechend ihrer Programmierkarte **bewegt**.
- 4 Danach wirken jeweils die **Fabrikelemente** auf die Roboter ein (inkl. Laser) und die Roboter schießen mit ihrem **Laser** auf andere Roboter.
- 5 Steht ein Roboter jetzt auf einem Checkpoint oder Reparaturfeld, darf er das Feld markieren (mit dem **Archivkopie-Marker**) bzw. hat **gewonnen**, wenn er das Zielfeld erreicht hat.



Bewegung des Roboters

- Es gibt folgende Karten:

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Bewegung des Roboters

- Es gibt folgende Karten:
 - 1, 2, oder 3 Felder vorwärts,

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Bewegung des Roboters

- Es gibt folgende Karten:
 - 1, 2, oder 3 Felder vorwärts,
 - 1 Feld rückwärts,

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Bewegung des Roboters

- Es gibt folgende Karten:
 - 1, 2, oder 3 Felder vorwärts,
 - 1 Feld rückwärts,
 - links oder rechts 90° Drehung,

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Bewegung des Roboters

■ Es gibt folgende Karten:

- 1, 2, oder 3 Felder vorwärts,
- 1 Feld rückwärts,
- links oder rechts 90° Drehung,
- 180° Drehung.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Bewegung des Roboters

- Es gibt folgende Karten:
 - 1, 2, oder 3 Felder vorwärts,
 - 1 Feld rückwärts,
 - links oder rechts 90° Drehung,
 - 180° Drehung.
- Der Roboter bewegt sich schrittweise auf dem Spielfeld.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Bewegung des Roboters

- Es gibt folgende Karten:
 - 1, 2, oder 3 Felder vorwärts,
 - 1 Feld rückwärts,
 - links oder rechts 90° Drehung,
 - 180° Drehung.
- Der Roboter bewegt sich schrittweise auf dem Spielfeld.
- Fällt er dabei in eine **Grube**, ist er zerstört (er hat allerdings 3 Leben!).

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Bewegung des Roboters

- Es gibt folgende Karten:
 - 1, 2, oder 3 Felder vorwärts,
 - 1 Feld rückwärts,
 - links oder rechts 90° Drehung,
 - 180° Drehung.
- Der Roboter bewegt sich schrittweise auf dem Spielfeld.
- Fällt er dabei in eine **Grube**, ist er zerstört (er hat allerdings 3 Leben!).
- Fährt er gegen eine **Wand**, bleibt er stehen.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Bewegung des Roboters

- Es gibt folgende Karten:
 - 1, 2, oder 3 Felder vorwärts,
 - 1 Feld rückwärts,
 - links oder rechts 90° Drehung,
 - 180° Drehung.
- Der Roboter bewegt sich schrittweise auf dem Spielfeld.
- Fällt er dabei in eine **Grube**, ist er zerstört (er hat allerdings 3 Leben!).
- Fährt er gegen eine **Wand**, bleibt er stehen.
- Fährt er gegen einen **anderen Roboter**, wird dieser auf das Nachbarfeld geschubst. Steht der andere Roboter allerdings vor einer Wand, bleiben beide Roboter stehen. Das gilt auch für Schlangen von Robotern.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Bewegung des Roboters

- Es gibt folgende Karten:
 - 1, 2, oder 3 Felder vorwärts,
 - 1 Feld rückwärts,
 - links oder rechts 90° Drehung,
 - 180° Drehung.
- Der Roboter bewegt sich schrittweise auf dem Spielfeld.
- Fällt er dabei in eine **Grube**, ist er zerstört (er hat allerdings 3 Leben!).
- Fährt er gegen eine **Wand**, bleibt er stehen.
- Fährt er gegen einen **anderen Roboter**, wird dieser auf das Nachbarfeld geschubst. Steht der andere Roboter allerdings vor einer Wand, bleiben beide Roboter stehen. Das gilt auch für Schlangen von Robotern.
- Üben wir das mal: http://www.wizards.com/avalonhill/robo_demo/robodemo.asp

Motivation

Die
SpielregelnEine OOP-
AnalyseExkurs:
Mehrfachver-
erbungProgramm-
entwurfEin kleiner
TestZusammen-
fassung



Offener Bereich: Hier kann sich der Roboter frei bewegen.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Offener Bereich: Hier kann sich der Roboter frei bewegen.



Wand: Hier wird der Roboter (und der Laser) gestoppt.



Offener Bereich: Hier kann sich der Roboter frei bewegen.



Wand: Hier wird der Roboter (und der Laser) gestoppt.



Fallgrube (Pit): Kommt der Roboter auf dieses Feld, fällt er in die Grube und ist zerstört. Dies gilt auch, wenn der Roboter das Spielfeld verlässt.



Offener Bereich: Hier kann sich der Roboter frei bewegen.



Wand: Hier wird der Roboter (und der Laser) gestoppt.



Fallgrube (Pit): Kommt der Roboter auf dieses Feld, fällt er in die Grube und ist zerstört. Dies gilt auch, wenn der Roboter das Spielfeld verlässt.



Förderband (Conveyor belt): Hier wird der Roboter ein Feld in die angezeigte Richtung transportiert.

Fabrikelemente (1)

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Offener Bereich: Hier kann sich der Roboter frei bewegen.



Wand: Hier wird der Roboter (und der Laser) gestoppt.



Fallgrube (Pit): Kommt der Roboter auf dieses Feld, fällt er in die Grube und ist zerstört. Dies gilt auch, wenn der Roboter das Spielfeld verlässt.



Förderband (Conveyor belt): Hier wird der Roboter ein Feld in die angezeigte Richtung transportiert.



Express-Förderband: Der Roboter wird 2 Felder transportiert.



Drehendes (Express-)Förderband: Der Roboter wird in die angegebene Richtung gedreht, wenn er von einem anderen Förderbandfeld kommt.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Drehendes (Express-)Förderband: Der Roboter wird in die angegebene Richtung gedreht, wenn er von einem anderen Förderbandfeld kommt.



Schieber (Pusher): Schiebt den Roboter auf das Nachbarfeld, falls *aktiv* (während der angegebenen Registerphasen).



Drehendes (Express-)Förderband: Der Roboter wird in die angegebene Richtung gedreht, wenn er von einem anderen Förderbandfeld kommt.



Schieber (Pusher): Schiebt den Roboter auf das Nachbarfeld, falls *aktiv* (während der angegebenen Registerphasen).



Drehscheibe (Gear): Der Roboter wird um 90° in die angegebene Richtung gedreht.



Drehendes (Express-)Förderband: Der Roboter wird in die angegebene Richtung gedreht, wenn er von einem anderen Förderbandfeld kommt.



Schieber (Pusher): Schiebt den Roboter auf das Nachbarfeld, falls *aktiv* (während der angegebenen Registerphasen).



Drehscheibe (Gear): Der Roboter wird um 90° in die angegebene Richtung gedreht.



Schrottpresse (Crusher): Falls die Presse *aktiv* ist (während der angegebenen Registerphasen), wird der Roboter, der auf diesem Feld steht, zerstört.

Fabrikelemente (3)



Es wird ein Laserstrahl abgeschossen, der alle Roboter auf dem Weg beschädigt, falls sie nicht hinter einer Wand oder einem anderen Roboter stehen.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Fabrikelemente (3)



Es wird ein Laserstrahl abgeschossen, der alle Roboter auf dem Weg beschädigt, falls sie nicht hinter einer Wand oder einem anderen Roboter stehen.



Reparaturfeld: Hier wird am Ende jeder Registerphase eine Archivkopie abgelegt. Am Ende einer Runde wird entsprechend der Anzahl der Schraubenschlüssel Schadenspunkte reduziert.



Es wird ein Laserstrahl abgeschossen, der alle Roboter auf dem Weg beschädigt, falls sie nicht hinter einer Wand oder einem anderen Roboter stehen.



Reparaturfeld: Hier wird am Ende jeder Registerphase eine Archivkopie abgelegt. Am Ende einer Runde wird entsprechend der Anzahl der Schraubenschlüssel Schadenspunkte reduziert.



Checkpoints: Diese müssen in der nummerierten Reihenfolge angelaufen werden. Auch hier wird am Ende einer Registerphase eine Archivkopie abgelegt.

Fabrikablauf (Schritte)



1 Expressförderbänder bewegen sich um ein Feld.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Fabrikablauf (Schritte)

- 1 Expressförderbänder bewegen sich um ein Feld.
- 2 Expressförderbänder und Förderbänder bewegen sich um ein Feld. Kommt es dabei zu Kollisionen zwischen Robotern, werden diese nicht bewegt.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Fabrikablauf (Schritte)

- 1 Expressförderbänder bewegen sich um ein Feld.
- 2 Expressförderbänder und Förderbänder bewegen sich um ein Feld. Kommt es dabei zu Kollisionen zwischen Robotern, werden diese nicht bewegt.
- 3 Schieber werden aktiv.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Fabrikablauf (Schritte)

- 1 Expressförderbänder bewegen sich um ein Feld.
- 2 Expressförderbänder und Förderbänder bewegen sich um ein Feld. Kommt es dabei zu Kollisionen zwischen Robotern, werden diese nicht bewegt.
- 3 Schieber werden aktiv.
- 4 Drehscheiben drehen sich.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Fabrikablauf (Schritte)



- 1 Expressförderbänder bewegen sich um ein Feld.
- 2 Expressförderbänder und Förderbänder bewegen sich um ein Feld. Kommt es dabei zu Kollisionen zwischen Robotern, werden diese nicht bewegt.
- 3 Schieber werden aktiv.
- 4 Drehscheiben drehen sich.
- 5 Schrottpressen werden aktiv.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Fabrikablauf (Schritte)

- 1 Expressförderbänder bewegen sich um ein Feld.
- 2 Expressförderbänder und Förderbänder bewegen sich um ein Feld. Kommt es dabei zu Kollisionen zwischen Robotern, werden diese nicht bewegt.
- 3 Schieber werden aktiv.
- 4 Drehscheiben drehen sich.
- 5 Schrottpressen werden aktiv.
- 6 Die Standlaser und die Robotlaser (zielen nach vorne) werden aktiviert.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Fabrikablauf (Schritte)

- 1 Expressförderbänder bewegen sich um ein Feld.
- 2 Expressförderbänder und Förderbänder bewegen sich um ein Feld. Kommt es dabei zu Kollisionen zwischen Robotern, werden diese nicht bewegt.
- 3 Schieber werden aktiv.
- 4 Drehscheiben drehen sich.
- 5 Schrottpressen werden aktiv.
- 6 Die Standlaser und die Robotlaser (zielen nach vorne) werden aktiviert.
- 7 Danach werden die Checkpoints und Reparaturfelder bearbeitet.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Fabrikablauf (Schritte)

- 1 Expressförderbänder bewegen sich um ein Feld.
- 2 Expressförderbänder und Förderbänder bewegen sich um ein Feld. Kommt es dabei zu Kollisionen zwischen Robotern, werden diese nicht bewegt.
- 3 Schieber werden aktiv.
- 4 Drehscheiben drehen sich.
- 5 Schrottpressen werden aktiv.
- 6 Die Standlaser und die Robotlaser (zielen nach vorne) werden aktiviert.
- 7 Danach werden die Checkpoints und Reparaturfelder bearbeitet.

Gleich mal ausprobieren mit Passwort GEARHEAD: http://www.wizards.com/avalonhill/robo_demo/robodemo.asp



Beschädigungen

- Bei jedem **Lasertreffer** gibt es einen Schadenspunkt und bei jeder **Wiederbelebung** zwei.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Beschädigungen

- Bei jedem **Lasertreffer** gibt es einen Schadenspunkt und bei jeder **Wiederbelebung** zwei.
- Bei 10 Schadenspunkten wird der Roboter **zerstört**.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Beschädigungen

- Bei jedem **Lasertreffer** gibt es einen Schadenspunkt und bei jeder **Wiederbelebung** zwei.
- Bei 10 Schadenspunkten wird der Roboter **zerstört**.
- Für jeden Schadenspunkt gibt es **eine Programmierkarte weniger**.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Beschädigungen

- Bei jedem **Lasertreffer** gibt es einen Schadenspunkt und bei jeder **Wiederbelebung** zwei.
- Bei 10 Schadenspunkten wird der Roboter **zerstört**.
- Für jeden Schadenspunkt gibt es **eine Programmierkarte weniger**.
- Bei mehr als 5 Schadenspunkten werden die Register absteigend von Register 5 **gesperrt**, d.h. die dort liegende Karte bleibt liegen und wird in jeder Runde ausgeführt.

Motivation

Die
SpielregelnEine OOP-
AnalyseExkurs:
Mehrfachver-
erbungProgramm-
entwurfEin kleiner
TestZusammen-
fassung



Beschädigungen

- Bei jedem **Lasertreffer** gibt es einen Schadenspunkt und bei jeder **Wiederbelebung** zwei.
- Bei 10 Schadenspunkten wird der Roboter **zerstört**.
- Für jeden Schadenspunkt gibt es **eine Programmierkarte weniger**.
- Bei mehr als 5 Schadenspunkten werden die Register absteigend von Register 5 **gesperrt**, d.h. die dort liegende Karte bleibt liegen und wird in jeder Runde ausgeführt.
- Schadenspunkte werden auf **Reparaturfeldern** reduziert.

Motivation

Die
SpielregelnEine OOP-
AnalyseExkurs:
Mehrfachver-
erbungProgramm-
entwurfEin kleiner
TestZusammen-
fassung



Beschädigungen

- Bei jedem **Lasertreffer** gibt es einen Schadenspunkt und bei jeder **Wiederbelebung** zwei.
- Bei 10 Schadenspunkten wird der Roboter **zerstört**.
- Für jeden Schadenspunkt gibt es **eine Programmierkarte weniger**.
- Bei mehr als 5 Schadenspunkten werden die Register absteigend von Register 5 **gesperrt**, d.h. die dort liegende Karte bleibt liegen und wird in jeder Runde ausgeführt.
- Schadenspunkte werden auf **Reparaturfeldern** reduziert.
- Abschaltung reduziert die Schadenspunkte auf Null.

Motivation

Die
SpielregelnEine OOP-
AnalyseExkurs:
Mehrfachver-
erbungProgramm-
entwurfEin kleiner
TestZusammen-
fassung

Zerstörung und Wiederbelebung



- Ein Roboter wird zerstört, wenn er

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Zerstörung und Wiederbelebung



- Ein Roboter wird zerstört, wenn er
 - 1 in eine Grube fährt,

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Zerstörung und Wiederbelebung



- Ein Roboter wird zerstört, wenn er
 - 1 in eine Grube fährt,
 - 2 über den Spielfeldrand hinaus fährt,

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Zerstörung und Wiederbelebung

- Ein Roboter wird zerstört, wenn er
 - 1 in eine Grube fährt,
 - 2 über den Spielfeldrand hinaus fährt,
 - 3 durch eine Schrottpresse zerkleinert wird, oder

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

- Ein Roboter wird zerstört, wenn er
 - 1 in eine Grube fährt,
 - 2 über den Spielfeldrand hinaus fährt,
 - 3 durch eine Schrottpresse zerkleinert wird, oder
 - 4 zu viele Schadenspunkte (10) angesammelt hat.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Zerstörung und Wiederbelebung

- Ein Roboter wird zerstört, wenn er
 - 1 in eine Grube fährt,
 - 2 über den Spielfeldrand hinaus fährt,
 - 3 durch eine Schrottpresse zerkleinert wird, oder
 - 4 zu viele Schadenspunkte (10) angesammelt hat.
- Der Roboter wird dann sofort aus dem Spiel genommen.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Zerstörung und Wiederbelebung

- Ein Roboter wird zerstört, wenn er
 - 1 in eine Grube fährt,
 - 2 über den Spielfeldrand hinaus fährt,
 - 3 durch eine Schrottpresse zerkleinert wird, oder
 - 4 zu viele Schadenspunkte (10) angesammelt hat.
- Der Roboter wird dann sofort aus dem Spiel genommen.
- In der nächsten Runde darf er dann an der Stelle weitermachen, an der die letzte **Archivkopie** liegt (unter Abzug von zwei Schadenspunkten und einem Lebenspunkt).

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Zerstörung und Wiederbelebung

- Ein Roboter wird zerstört, wenn er
 - 1 in eine Grube fährt,
 - 2 über den Spielfeldrand hinaus fährt,
 - 3 durch eine Schrottpresse zerkleinert wird, oder
 - 4 zu viele Schadenspunkte (10) angesammelt hat.
- Der Roboter wird dann sofort aus dem Spiel genommen.
- In der nächsten Runde darf er dann an der Stelle weitermachen, an der die letzte **Archivkopie** liegt (unter Abzug von zwei Schadenspunkten und einem Lebenspunkt).
- Beginnen zwei Roboter ihren Zug gleichzeitig auf einem Feld, so starten sie **virtuell**. D.h. sie interagieren mit allen Fabrikelementen, aber nicht mit anderen Robotern und deren Lasern. Sie **materialisieren** sich vollständig, wenn sie am Ende einer Runde alleine auf einem Feld stehen.

Motivation

Die
SpielregelnEine OOP-
AnalyseExkurs:
Mehrfachver-
erbungProgramm-
entwurfEin kleiner
TestZusammen-
fassung

Optionskarten



- Außerdem gibt es noch **Optionskarten**, die man statt zwei Reparaturpunkten aufnehmen kann.
- Dieses sind z.B. Waffenmodifikation, zusätzliche Waffen, Neuprogrammierung, Modifikation der Aktion usw.
- Wir wollen diese aber im weiteren erst einmal ignorieren.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Eine OOP-Analyse

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Einschränkungen

- Wir wollen nicht das gesamte Spiel modellieren (zumindest nicht heute).

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Einschränkungen



- Wir wollen nicht das gesamte Spiel modellieren (zumindest nicht heute).
- Speziell sollen nur folgende Dinge modelliert werden:

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Einschränkungen

- Wir wollen nicht das gesamte Spiel modellieren (zumindest nicht heute).
- Speziell sollen nur folgende Dinge modelliert werden:
 - die *Ausführung einer Programmierkarte*,

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Einschränkungen

- Wir wollen nicht das gesamte Spiel modellieren (zumindest nicht heute).
- Speziell sollen nur folgende Dinge modelliert werden:
 - die *Ausführung einer Programmierkarte*,
 - *freie Plätze, Gruben, Wände, Drehscheiben, Schieber, Laser, Förderbänder*.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Einschränkungen

- Wir wollen nicht das gesamte Spiel modellieren (zumindest nicht heute).
- Speziell sollen nur folgende Dinge modelliert werden:
 - die *Ausführung einer Programmierkarte*,
 - *freie Plätze, Gruben, Wände, Drehscheiben, Schieber, Laser, Förderbänder*.
- Rudimentäre Benutzerschnittstelle:

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Einschränkungen

- Wir wollen nicht das gesamte Spiel modellieren (zumindest nicht heute).
- Speziell sollen nur folgende Dinge modelliert werden:
 - die *Ausführung einer Programmierkarte*,
 - *freie Plätze, Gruben, Wände, Drehscheiben, Schieber, Laser, Förderbänder*.
- Rudimentäre Benutzerschnittstelle:
 - Einfache Eingabe der Instruktion als Funktionsaufrufe/Methoden

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Einschränkungen

- Wir wollen nicht das gesamte Spiel modellieren (zumindest nicht heute).
- Speziell sollen nur folgende Dinge modelliert werden:
 - die *Ausführung einer Programmierkarte*,
 - *freie Plätze, Gruben, Wände, Drehscheiben, Schieber, Laser, Förderbänder*.
- Rudimentäre Benutzerschnittstelle:
 - Einfache Eingabe der Instruktion als Funktionsaufrufe/Methoden
 - Ausgabe: Ein Trace der Operationen und u.U. das resultierende Spielfeld.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Einschränkungen

- Wir wollen nicht das gesamte Spiel modellieren (zumindest nicht heute).
- Speziell sollen nur folgende Dinge modelliert werden:
 - die *Ausführung einer Programmierkarte*,
 - *freie Plätze, Gruben, Wände, Drehscheiben, Schieber, Laser, Förderbänder*.
- Rudimentäre Benutzerschnittstelle:
 - Einfache Eingabe der Instruktion als Funktionsaufrufe/Methoden
 - Ausgabe: Ein Trace der Operationen und u.U. das resultierende Spielfeld.
- Allerdings soll die Programmierung so flexibel erfolgen, dass das Programm einfach erweitert werden kann, um das Spiel letztendlich vollständig abzudecken und eine GUI zu integrieren.

Motivation

Die
SpielregelnEine OOP-
AnalyseExkurs:
Mehrfachver-
erbungProgramm-
entwurfEin kleiner
TestZusammen-
fassung



- Man beginnt damit, die verschiedenen Arten von Objekten zu skizzieren,

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



- Man beginnt damit, die verschiedenen Arten von Objekten zu skizzieren,
- eine Vererbungs- und Enthaltssein-Struktur zu bestimmen,

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



- Man beginnt damit, die verschiedenen Arten von Objekten zu skizzieren,
- eine Vererbungs- und Enthaltssein-Struktur zu bestimmen,
- Attribute festzulegen,

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

- Man beginnt damit, die verschiedenen Arten von Objekten zu skizzieren,
- eine Vererbungs- und Enthaltssein-Struktur zu bestimmen,
- Attribute festzulegen,
- und die Operationen/Methoden festzulegen.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

- Man beginnt damit, die verschiedenen Arten von Objekten zu skizzieren,
- eine Vererbungs- und Enthaltssein-Struktur zu bestimmen,
- Attribute festzulegen,
- und die Operationen/Methoden festzulegen.
- Dafür gibt es eine Menge von formalen Werkzeugen, z.B. UML, ER-Modelle, ...

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

- Man beginnt damit, die verschiedenen Arten von Objekten zu skizzieren,
- eine Vererbungs- und Enthaltssein-Struktur zu bestimmen,
- Attribute festzulegen,
- und die Operationen/Methoden festzulegen.
- Dafür gibt es eine Menge von formalen Werkzeugen, z.B. UML, ER-Modelle, ...
- Diese formalen Werkzeuge wollen wir hier aber ignorieren (→ Software-Engineering & Software-Praktikum).

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

- Man beginnt damit, die verschiedenen Arten von Objekten zu skizzieren,
- eine Vererbungs- und Enthaltssein-Struktur zu bestimmen,
- Attribute festzulegen,
- und die Operationen/Methoden festzulegen.
- Dafür gibt es eine Menge von formalen Werkzeugen, z.B. UML, ER-Modelle, ...
- Diese formalen Werkzeuge wollen wir hier aber ignorieren (→ Software-Engineering & Software-Praktikum).
- **Wichtig:** Es soll kein **prozedurales Design** sein, bei dem eine zentrale Instanz sequentiell mit riesigen Fallunterscheidungen das Problem löst, sondern die Objekte sollen **selbstständig ihre Aufgaben lösen**, ggfs. durch Delegation!

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

OO-Design: Beispiel



- Wenn sich ein Roboter auf das Nachbarfeld bewegen will, könnte er

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



OO-Design: Beispiel

- Wenn sich ein Roboter auf das Nachbarfeld bewegen will, könnte er
 - **überprüfen**, ob eine Wand seinen Weg blockiert und stehen bleiben (prozedurales Design);

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



OO-Design: Beispiel

- Wenn sich ein Roboter auf das Nachbarfeld bewegen will, könnte er
 - überprüfen, ob eine Wand seinen Weg blockiert und stehen bleiben (prozedurales Design);
 - eine **Methode eines Grenzobjekts** aufrufen, in der dann die entsprechende Bewegung durchgeführt, und der Erfolg dann zurückgegeben wird (OO-Design).

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



OO-Design: Beispiel

- Wenn sich ein Roboter auf das Nachbarfeld bewegen will, könnte er
 - überprüfen, ob eine Wand seinen Weg blockiert und stehen bleiben (prozedurales Design);
 - eine **Methode eines Grenzobjekts** aufrufen, in der dann die entsprechende Bewegung durchgeführt, und der Erfolg dann zurückgegeben wird (OO-Design).
- Im zweiten Fall könnten Erweiterungen, wie halbdurchlässige Wände, Türen, die nur in bestimmten Registerphasen offen sind, usw. als zusätzliche Klassen realisiert werden, ohne dass man an der Robot-Klasse etwas ändern muss.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



OO-Design: Beispiel

- Wenn sich ein Roboter auf das Nachbarfeld bewegen will, könnte er
 - überprüfen, ob eine Wand seinen Weg blockiert und stehen bleiben (prozedurales Design);
 - eine **Methode eines Grenzobjekts** aufrufen, in der dann die entsprechende Bewegung durchgeführt, und der Erfolg dann zurückgegeben wird (OO-Design).
- Im zweiten Fall könnten Erweiterungen, wie halbdurchlässige Wände, Türen, die nur in bestimmten Registerphasen offen sind, usw. als zusätzliche Klassen realisiert werden, ohne dass man an der Robot-Klasse etwas ändern muss.
- Objekteigenschaften in den Klassen lokalisieren, zu denen sie gehören!

Motivation

Die
SpielregelnEine OOP-
AnalyseExkurs:
Mehrfachver-
erbungProgramm-
entwurfEin kleiner
TestZusammen-
fassung

Objekte in unserem Spiel



- **Bewegliche Elemente:** Roboter, Laserstrahlen (als Objekte die fliegen)

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Objekte in unserem Spiel



- **Bewegliche Elemente:** Roboter, Laserstrahlen (als Objekte die fliegen)
- **Fabrikelemente:** freie Plätze, Förderbänder, Drehscheiben, Gruben, Laser, Roboter (da sie Laserstrahlen schießen), Laserstrahlen (da sie auf Roboter einwirken)

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Objekte in unserem Spiel



- **Bewegliche Elemente:** Roboter, Laserstrahlen (als Objekte die fliegen)
- **Fabrikelemente:** freie Plätze, Förderbänder, Drehscheiben, Gruben, Laser, Roboter (da sie Laserstrahlen schießen), Laserstrahlen (da sie auf Roboter einwirken)
- **Grenzelemente:** Freie Übergänge, Spielrandbegrenzung, Wände, ...

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Objekte in unserem Spiel

- **Bewegliche Elemente:** Roboter, Laserstrahlen (als Objekte die fliegen)
- **Fabrikelemente:** freie Plätze, Förderbänder, Drehscheiben, Gruben, Laser, Roboter (da sie Laserstrahlen schießen), Laserstrahlen (da sie auf Roboter einwirken)
- **Grenzelemente:** Freie Übergänge, Spielrandbegrenzung, Wände, ...
- die **Fabrik**,

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Objekte in unserem Spiel



- **Bewegliche Elemente:** Roboter, Laserstrahlen (als Objekte die fliegen)
- **Fabrikelemente:** freie Plätze, Förderbänder, Drehscheiben, Gruben, Laser, Roboter (da sie Laserstrahlen schießen), Laserstrahlen (da sie auf Roboter einwirken)
- **Grenzelemente:** Freie Übergänge, Spielrandbegrenzung, Wände, ...
- die **Fabrik**,
 - allerdings nur eine,

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Objekte in unserem Spiel



- **Bewegliche Elemente:** Roboter, Laserstrahlen (als Objekte die fliegen)
- **Fabrikelemente:** freie Plätze, Förderbänder, Drehscheiben, Gruben, Laser, Roboter (da sie Laserstrahlen schießen), Laserstrahlen (da sie auf Roboter einwirken)
- **Grenzelemente:** Freie Übergänge, Spielrandbegrenzung, Wände, ...
- die **Fabrik**,
 - allerdings nur eine,
 - soll sie nach außen hin Services (=Methoden) anbieten?

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Erste Struktur-Idee

Wir können alle Klassen, die auf dem Spielplan eine Rolle spielen, in einer Hierarchie anordnen und ihre Methoden und Attribute vorläufig festlegen.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

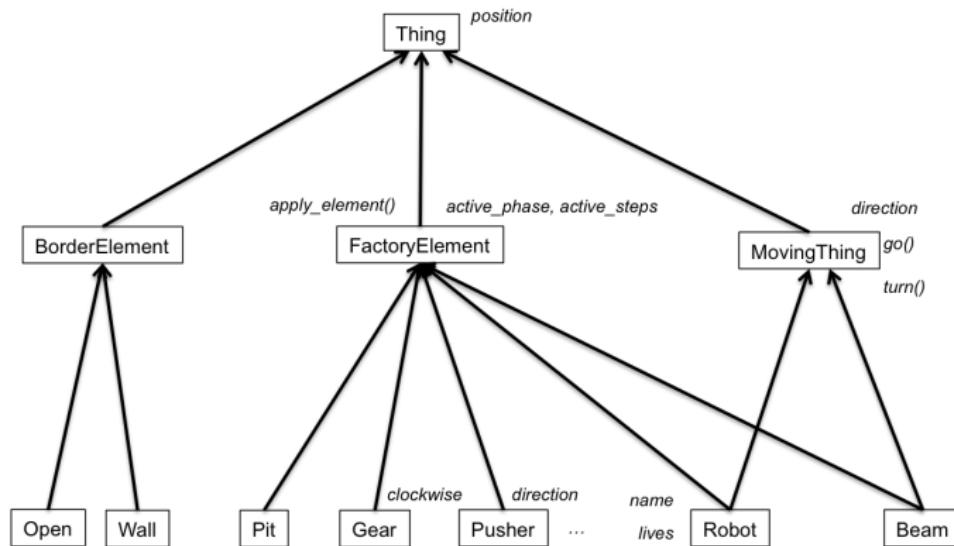
Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Erste Struktur-Idee

Wir können alle Klassen, die auf dem Spielplan eine Rolle spielen, in einer Hierarchie anordnen und ihre Methoden und Attribute vorläufig festlegen.



Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Einige Beobachtungen

- Wir haben Mehrfachvererbung (da Roboter sich bewegende Dinge und Fabrikelemente sind)

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Einige Beobachtungen

- Wir haben Mehrfachvererbung (da Roboter sich bewegende Dinge und Fabrikelemente sind)
- Das geht tatsächlich in Python!

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Einige Beobachtungen

- Wir haben Mehrfachvererbung (da Roboter sich bewegende Dinge und Fabrikelemente sind)
- Das geht tatsächlich in Python!
- Wir könnten tatsächlich die Klassenstruktur noch etwas verfeinern:

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Einige Beobachtungen



- Wir haben Mehrfachvererbung (da Roboter sich bewegende Dinge und Fabrikelemente sind)
- Das geht tatsächlich in Python!
- Wir könnten tatsächlich die Klassenstruktur noch etwas verfeinern:
 - Man kann eine Unterscheidung zwischen orientierten und nicht-orientierten Dingen vornehmen (`OrientedThing`).

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Einige Beobachtungen

- Wir haben Mehrfachvererbung (da Roboter sich bewegende Dinge und Fabrikelemente sind)
- Das geht tatsächlich in Python!
- Wir könnten tatsächlich die Klassenstruktur noch etwas verfeinern:
 - Man kann eine Unterscheidung zwischen orientierten und nicht-orientierten Dingen vornehmen (`OrientedThing`).
 - Es gibt Dinge, die sich drehen können (`TurnableThing`).

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Einige Beobachtungen



- Wir haben Mehrfachvererbung (da Roboter sich bewegende Dinge und Fabrikelemente sind)
- Das geht tatsächlich in Python!
- Wir könnten tatsächlich die Klassenstruktur noch etwas verfeinern:
 - Man kann eine Unterscheidung zwischen orientierten und nicht-orientierten Dingen vornehmen (`OrientedThing`).
 - Es gibt Dinge, die sich drehen können (`TurnableThing`).
 - Manche Dinge können auf Roboter einwirken, indem sie in beschädigen (`AffectingThing`).

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Einige Beobachtungen

- Wir haben Mehrfachvererbung (da Roboter sich bewegende Dinge und Fabrikelemente sind)
- Das geht tatsächlich in Python!
- Wir könnten tatsächlich die Klassenstruktur noch etwas verfeinern:
 - Man kann eine Unterscheidung zwischen orientierten und nicht-orientierten Dingen vornehmen (`OrientedThing`).
 - Es gibt Dinge, die sich drehen können (`TurnableThing`).
 - Manche Dinge können auf Roboter einwirken, indem sie in beschädigen (`AffectingThing`).
 - Wir wollen auch einen Unterschied machen zwischen beweglichen Dingen und fliegenden Dingen (`MovableThing` und `FlyingThing`).

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

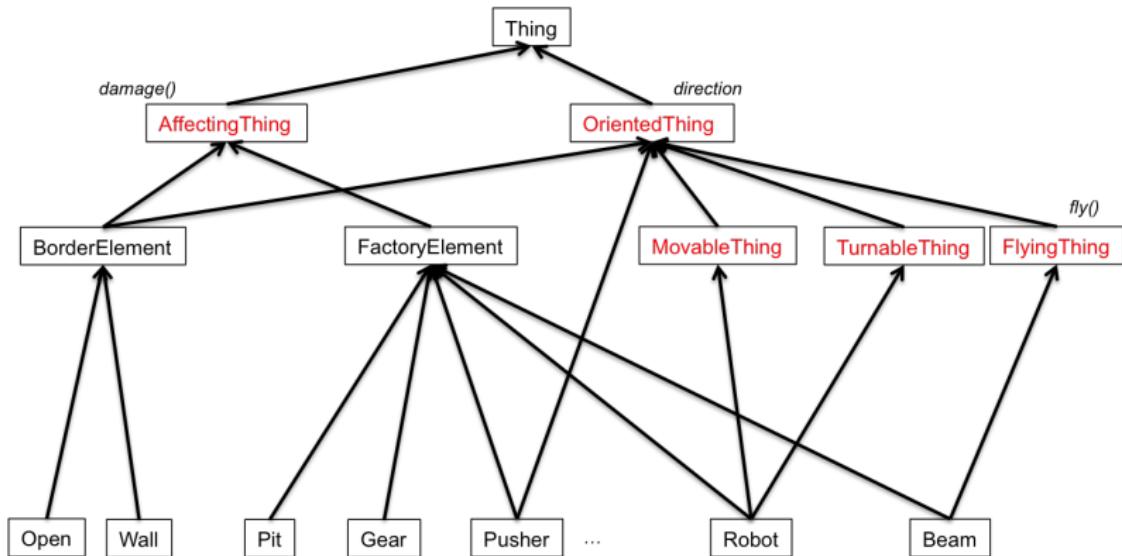
Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Neue Struktur

Neue Klassen sind rot markiert:



Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Die Factory-Klasse

- Neben den Objekten auf dem Spielfeld benötigt man auch noch ein Objekt, das alle anderen Objekte zusammen fasst, um z.B. die **Kommunikation** zwischen den Objekten zu ermöglichen.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Die Factory-Klasse

- Neben den Objekten auf dem Spielfeld benötigt man auch noch ein Objekt, das alle anderen Objekte zusammen fasst, um z.B. die **Kommunikation** zwischen den Objekten zu ermöglichen.
- Außerdem muss der Ablauf der verschiedenen Phasen und Schritte kontrolliert werden.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Die Factory-Klasse

- Neben den Objekten auf dem Spielfeld benötigt man auch noch ein Objekt, das alle anderen Objekte zusammen fasst, um z.B. die **Kommunikation** zwischen den Objekten zu ermöglichen.
- Außerdem muss der Ablauf der verschiedenen Phasen und Schritte kontrolliert werden.
- Dafür gibt es die **Factory**-Klasse. Diese enthält das Spielfeld mit all seinen Elementen.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Die Factory-Klasse

- Neben den Objekten auf dem Spielfeld benötigt man auch noch ein Objekt, das alle anderen Objekte zusammen fasst, um z.B. die **Kommunikation** zwischen den Objekten zu ermöglichen.
- Außerdem muss der Ablauf der verschiedenen Phasen und Schritte kontrolliert werden.
- Dafür gibt es die **Factory**-Klasse. Diese enthält das Spielfeld mit all seinen Elementen.
- Der interessanteste Punkt ist die Zusammenarbeit zwischen der Factory und den Robotern.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Die Factory-Klasse

- Neben den Objekten auf dem Spielfeld benötigt man auch noch ein Objekt, das alle anderen Objekte zusammen fasst, um z.B. die **Kommunikation** zwischen den Objekten zu ermöglichen.
- Außerdem muss der Ablauf der verschiedenen Phasen und Schritte kontrolliert werden.
- Dafür gibt es die **Factory**-Klasse. Diese enthält das Spielfeld mit all seinen Elementen.
- Der interessanteste Punkt ist die Zusammenarbeit zwischen der Factory und den Robotern.
- Das **Factory**-Objekt enthält alle anderen Objekte. Damit diese Objekte untereinander kommunizieren können (z.B. Grenzobjektmethode aufrufen), benötigen sie den Zugriff auf das Factory-Objekt.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Die Factory-Klasse

- Neben den Objekten auf dem Spielfeld benötigt man auch noch ein Objekt, das alle anderen Objekte zusammen fasst, um z.B. die **Kommunikation** zwischen den Objekten zu ermöglichen.
- Außerdem muss der Ablauf der verschiedenen Phasen und Schritte kontrolliert werden.
- Dafür gibt es die **Factory**-Klasse. Diese enthält das Spielfeld mit all seinen Elementen.
- Der interessanteste Punkt ist die Zusammenarbeit zwischen der Factory und den Robotern.
- Das **Factory**-Objekt enthält alle anderen Objekte. Damit diese Objekte untereinander kommunizieren können (z.B. Grenzobjektmethode aufrufen), benötigen sie den Zugriff auf das Factory-Objekt.
- Wenn ein Objekt in der Factory **installiert** wird, trägt die Factory einen Verweis auf sich in das Objekt ein.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Die Space-Klasse



- Die Änderung der Orientierung und Bewegung anhand der Orientierung eines Objekts spielen eine zentrale Rolle.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



- Die Änderung der Orientierung und Bewegung anhand der Orientierung eines Objekts spielen eine zentrale Rolle.
- Erst dachte ich, dass man das in der Klasse OrientedThing lokalisieren könnte, aber das scheint vernünftigerweise nicht möglich zu sein. Factory benötigt auch die Operationen.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



- Die Änderung der Orientierung und Bewegung anhand der Orientierung eines Objekts spielen eine zentrale Rolle.
- Erst dachte ich, dass man das in der Klasse `OrientedThing` lokalisieren könnte, aber das scheint vernünftigerweise nicht möglich zu sein. Factory benötigt auch die Operationen.
- Dies ist nun Teil der Space-Klasse, die Wurzelklasse ist – unterhalb von `object`, die implizit Python-Superklasse aller Klassen ist.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

- Die Änderung der Orientierung und Bewegung anhand der Orientierung eines Objekts spielen eine zentrale Rolle.
- Erst dachte ich, dass man das in der Klasse `OrientedThing` lokalisieren könnte, aber das scheint vernünftigerweise nicht möglich zu sein. Factory benötigt auch die Operationen.
- Dies ist nun Teil der Space-Klasse, die Wurzelklasse ist – unterhalb von `object`, die implizit Python-Superklasse aller Klassen ist.
- Dort gibt es einige Methoden um Richtungen und Nachbarfelder zu bestimmen.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

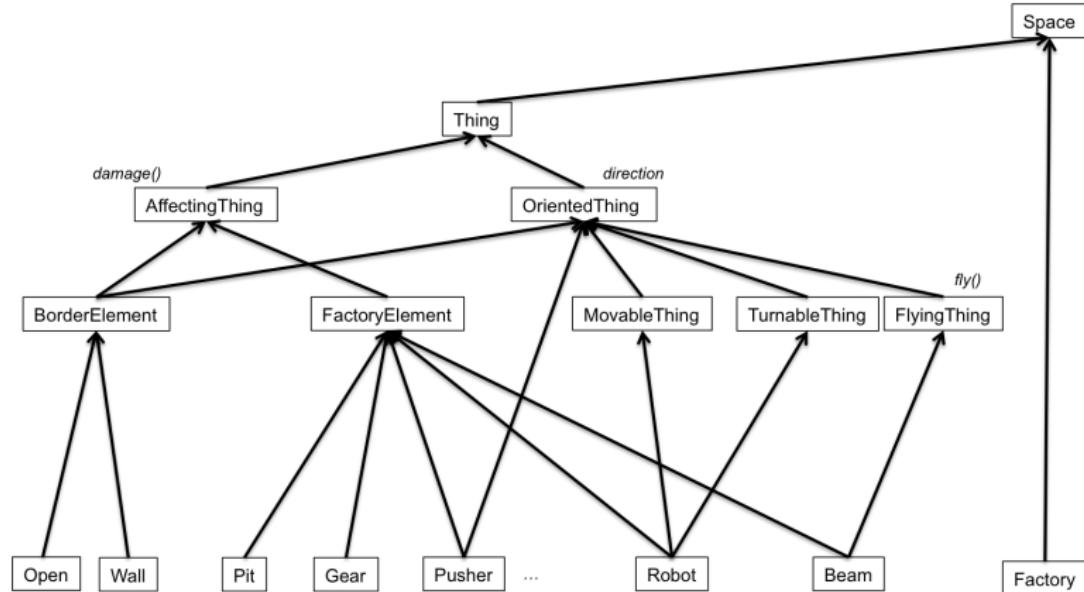
Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Finale Klassenstruktur



Welche Klasse ist wohl konzeptuell am anspruchvollsten?



Exkurs: Mehrfachvererbung

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Mehrfachvererbung in Python

- Mehrfachvererbung ist in Python möglich. Dabei ist das Folgende zu beachten:

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Mehrfachvererbung in Python

- Mehrfachvererbung ist in Python möglich. Dabei ist das Folgende zu beachten:
 - 1 Bei der Suche nach dem zu ererbenden Attribut oder zu ererbenden Methode wird die **Method-Resolution-Order** (MRO) angewandt, bei der alle **Unterklassen vor Oberklassen** und ansonsten **links vor rechts** gesucht wird.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Mehrfachvererbung in Python

- Mehrfachvererbung ist in Python möglich. Dabei ist das Folgende zu beachten:
 - 1 Bei der Suche nach dem zu ererbenden Attribut oder zu ererbenden Methode wird die **Method-Resolution-Order** (MRO) angewandt, bei der alle **Unterklassen vor Oberklassen** und ansonsten **links vor rechts** gesucht wird.
 - 2 Links und rechts ergibt sich durch die Nennung der Klassen in der Liste der Superklassen einer neuen Klasse.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Mehrfachvererbung in Python

- Mehrfachvererbung ist in Python möglich. Dabei ist das Folgende zu beachten:

- 1 Bei der Suche nach dem zu ererbenden Attribut oder zu ererbenden Methode wird die **Method-Resolution-Order** (MRO) angewandt, bei der alle **Unterklassen vor Oberklassen** und ansonsten **links vor rechts** gesucht wird.
- 2 Links und rechts ergibt sich durch die Nennung der Klassen in der Liste der Superklassen einer neuen Klasse.
- 3 Annahme: Wir haben eine Methode *A* in FactoryElement und in OrientedThing. Welche wird in Pusher ererbt?

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Mehrfachvererbung in Python

- Mehrfachvererbung ist in Python möglich. Dabei ist das Folgende zu beachten:

- 1 Bei der Suche nach dem zu ererbenden Attribut oder zu ererbenden Methode wird die **Method-Resolution-Order** (MRO) angewandt, bei der alle **Unterklassen vor Oberklassen** und ansonsten **links vor rechts** gesucht wird.
- 2 Links und rechts ergibt sich durch die Nennung der Klassen in der Liste der Superklassen einer neuen Klasse.
- 3 Annahme: Wir haben eine Methode *A* in FactoryElement und in OrientedThing. Welche wird in Pusher ererbt?
- 4 Allerdings sollte man im Normalfall solche Konflikte nicht haben, da man ja gerade Klassen kombinieren möchte, die keine Gemeinsamkeiten (außer ihrer Superklasse) haben.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Mehrfachvererbung: super() gefährlich

- super() ist problematisch:

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Mehrfachvererbung: super() gefährlich

■ super() ist problematisch:

- 1 Bei **Erweiterungen** von Methoden mit Hilfe von `super()` muss man mit einbeziehen, dass die Signatur (die Parameterstruktur) u.U. unbekannt ist: Man verwendet eine **kooperative** Weise der Bearbeitung der Parameter mit Hilfe von positionalen und Schlüsselwortlisten (`*list`, `**kwlist`)

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Mehrfachvererbung: super() gefährlich

■ super() ist problematisch:

- 1 Bei **Erweiterungen** von Methoden mit Hilfe von `super()` muss man mit einbeziehen, dass die Signatur (die Parameterstruktur) u.U. unbekannt ist: Man verwendet eine **kooperative** Weise der Bearbeitung der Parameter mit Hilfe von positionalen und Schlüsselwortlisten (`*list`, `**kwlist`)
- 2 Dies betrifft in den meisten Fällen die `__init__`-Methode.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Mehrfachvererbung: super() gefährlich

■ super() ist problematisch:

- 1 Bei **Erweiterungen** von Methoden mit Hilfe von `super()` muss man mit einbeziehen, dass die Signatur (die Parameterstruktur) u.U. unbekannt ist: Man verwendet eine **kooperative** Weise der Bearbeitung der Parameter mit Hilfe von positionalen und Schlüsselwortlisten (`*list`, `**kwlist`)
- 2 Dies betrifft in den meisten Fällen die `__init__`-Methode.
- 3 Es muss immer eine oberste Klasse geben, die den Schluss der `super()`-Aufrufe bildet (bei `__init__` ist das implizit **object**).

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Mehrfachvererbung: super() gefährlich

■ super() ist problematisch:

- 1 Bei Erweiterungen von Methoden mit Hilfe von `super()` muss man mit einbeziehen, dass die Signatur (die Parameterstruktur) u.U. unbekannt ist: Man verwendet eine kooperative Weise der Bearbeitung der Parameter mit Hilfe von positionalen und Schlüsselwortlisten (`*list`, `**kwlist`)
- 2 Dies betrifft in den meisten Fällen die `__init__`-Methode.
- 3 Es muss immer eine oberste Klasse geben, die den Schluss der `super()`-Aufrufe bildet (bei `__init__` ist das implizit `object`).
- 4 Achtung: Wegen der MRO ist es möglich, dass mit `super()` nicht eine Superklasse sondern eine Geschwisterklasse als nächstes aufgerufen wird (z.B. bei `__init__` mit `super()` in allen Klassen im Beispiel: `TurnableThing` nach `MovableThing`).

Motivation

Die Spielregeln

Eine OOP-Analyse

Exkurs:
Mehrfachvererbung

Programmentwurf

Ein kleiner Test

Zusammenfassung

MRO - einfach gemacht



- Im Normalfall kann man die MRO mit den Regeln *links vor rechts*, wobei immer *Unterklasse vor Oberklasse* kommen muss, einfach selbst bestimmen.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

- Im Normalfall kann man die MRO mit den Regeln *links vor rechts*, wobei immer *Unterklasse vor Oberklasse* kommen muss, einfach selbst bestimmen.
- Im Beispiel: Robot, FactoryElement, AffectingElement, MoveableThing, TurnableThing, OrientedThing, Thing, Space, **object**.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



- Im Normalfall kann man die MRO mit den Regeln *links vor rechts*, wobei immer *Unterklasse vor Oberklasse* kommen muss, einfach selbst bestimmen.
- Im Beispiel: Robot, FactoryElement, AffectingElement, MoveableThing, TurnableThing, OrientedThing, Thing, Space, *object*.
- Die Standard-Klassenmethode `mro()` gibt die Liste der Oberklassen entsprechend der MRO aus.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

MRO - einfach gemacht

- Im Normalfall kann man die MRO mit den Regeln *links vor rechts*, wobei immer *Unterklasse vor Oberklasse* kommen muss, einfach selbst bestimmen.
- Im Beispiel: Robot, FactoryElement, AffectingElement, MoveableThing, TurnableThing, OrientedThing, Thing, Space, **object**.
- Die Standard-Klassenmethode **mro()** gibt die Liste der Oberklassen entsprechend der MRO aus.

Python-Interpreter

```
>>> Robot.mro()
[<class '__main__.Robot'>, <class '__main__.FactoryElement'>, <class
 '__main__.AffectingElement'>, <class '__main__.MoveableThing'>, <class
 '__main__.TurnableThing'>, <class '__main__.OrientedThing'>, <class '__main__.Thing'>,
 <class '__main__.Space'>, <class 'object'>]
```

Motivation

Die Spielregeln

Eine OOP-Analyse

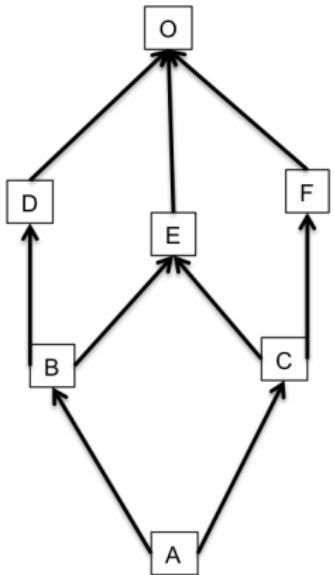
Exkurs: Mehrfachvererbung

Programmentwurf

Ein kleiner Test

Zusammenfassung

MRO - komplizierter Fall

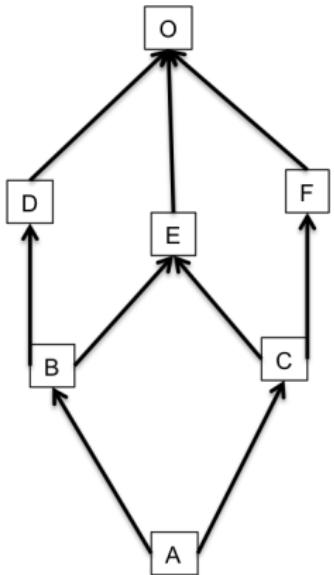


MRO-complex.py

```
class D: pass
class E: pass
class F: pass
class B(D, E): pass
class C(E, F): pass
class A(B, C): pass
```

MRO:

MRO - komplizierter Fall

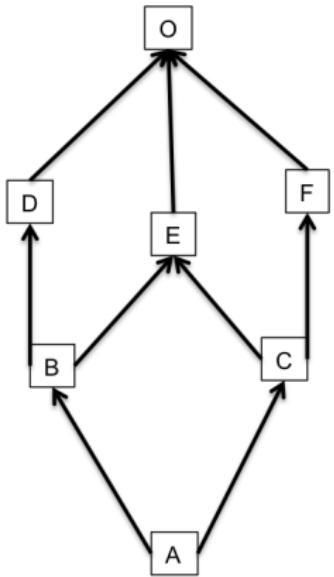


MRO-complex.py

```
class D: pass
class E: pass
class F: pass
class B(D, E): pass
class C(E, F): pass
class A(B, C): pass
```

MRO: A,

MRO - komplizierter Fall

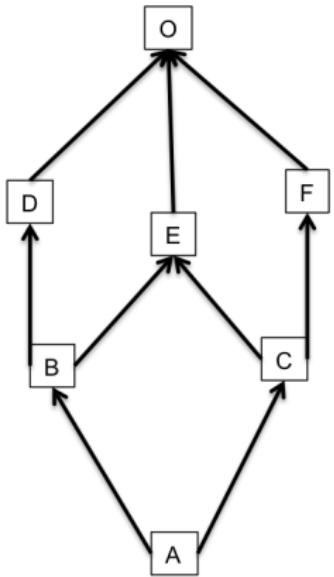


MRO-complex.py

```
class D: pass
class E: pass
class F: pass
class B(D, E): pass
class C(E, F): pass
class A(B, C): pass
```

MRO: A, B,

MRO - komplizierter Fall

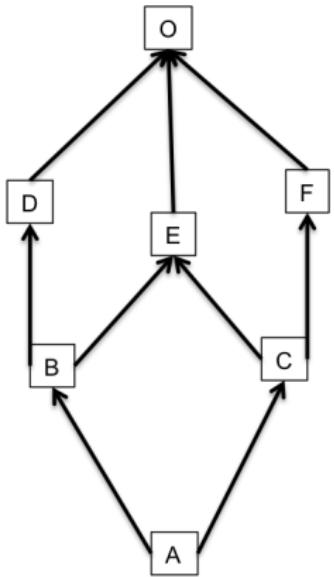


MRO-complex.py

```
class D: pass
class E: pass
class F: pass
class B(D, E): pass
class C(E, F): pass
class A(B, C): pass
```

MRO: A, B, D,

MRO - komplizierter Fall

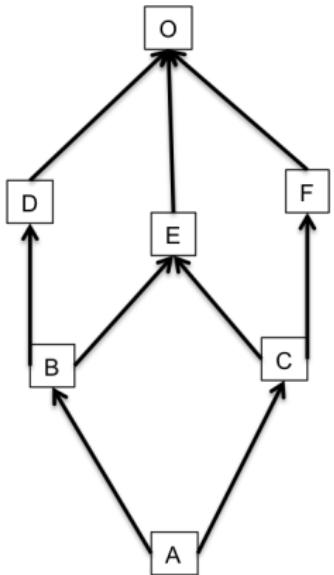


MRO-complex.py

```
class D: pass
class E: pass
class F: pass
class B(D, E): pass
class C(E, F): pass
class A(B, C): pass
```

MRO: A, B, D, C,

MRO - komplizierter Fall

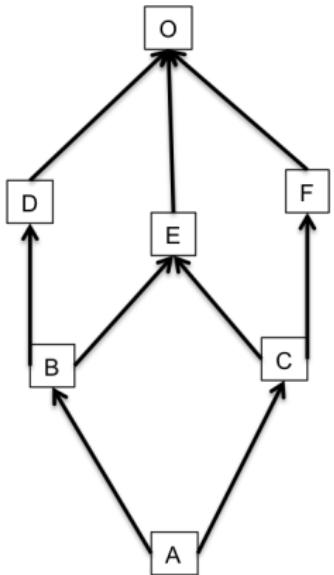


MRO-complex.py

```
class D: pass
class E: pass
class F: pass
class B(D, E): pass
class C(E, F): pass
class A(B, C): pass
```

MRO: A, B, D, C, E,

MRO - komplizierter Fall

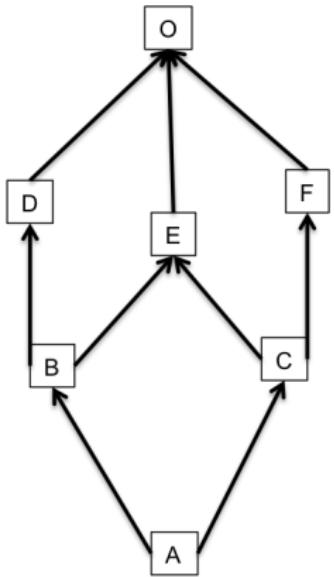


MRO-complex.py

```
class D: pass
class E: pass
class F: pass
class B(D, E): pass
class C(E, F): pass
class A(B, C): pass
```

MRO: A, B, D, C, E, F,

MRO - komplizierter Fall

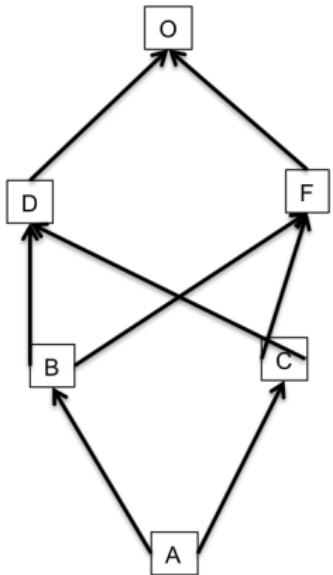


MRO-complex.py

```
class D: pass
class E: pass
class F: pass
class B(D, E): pass
class C(E, F): pass
class A(B, C): pass
```

MRO: A, B, D, C, E, F, O

MRO - hoffnungsloser Fall

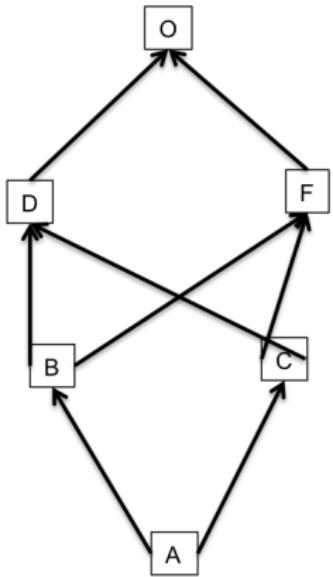


MRO-fail.py

```
class D: pass
class F: pass
class B(D, F): pass
class C(F, D): pass
class A(B, C): pass
```

MRO:

MRO - hoffnungsloser Fall

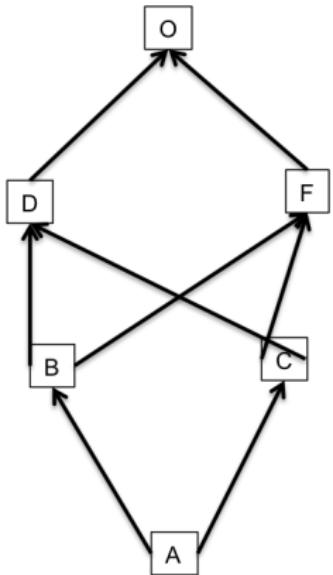


MRO-fail.py

```
class D: pass
class F: pass
class B(D, F): pass
class C(F, D): pass
class A(B, C): pass
```

MRO: A,

MRO - hoffnungsloser Fall

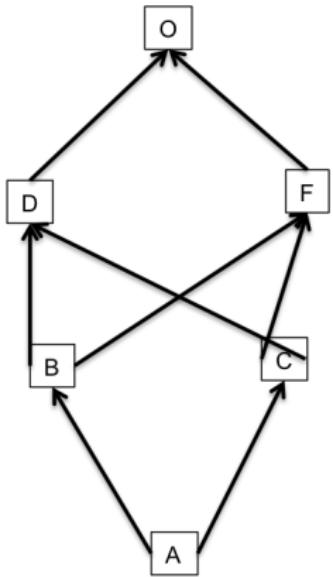


MRO-fail.py

```
class D: pass
class F: pass
class B(D, F): pass
class C(F, D): pass
class A(B, C): pass
```

MRO: A, B,

MRO - hoffnungsloser Fall

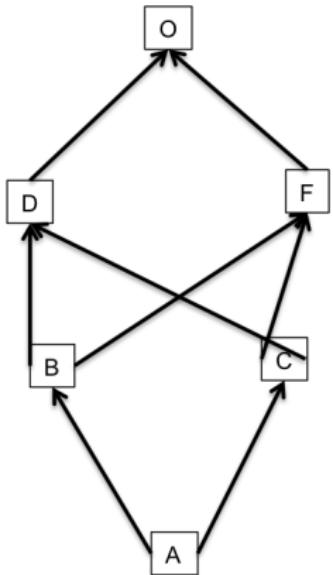


MRO-fail.py

```
class D: pass
class F: pass
class B(D, F): pass
class C(F, D): pass
class A(B, C): pass
```

MRO: A, B, C,

MRO - hoffnungsloser Fall

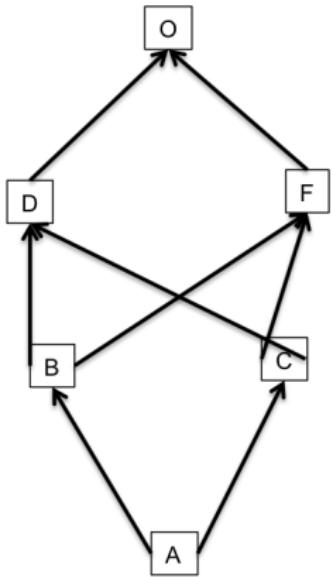


MRO-fail.py

```
class D: pass
class F: pass
class B(D, F): pass
class C(F, D): pass
class A(B, C): pass
```

MRO: A, B, C, ?

MRO - hoffnungsloser Fall



MRO-fail.py

```
class D: pass
class F: pass
class B(D, F): pass
class C(F, D): pass
class A(B, C): pass
```

MRO: A, B, C, ? →
Python-Fehler

Der C3-Algorithmus



- Wie kann man die Vererbungsstrategie formal beschreiben?

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Der C3-Algorithmus

- Wie kann man die Vererbungsstrategie formal beschreiben?
- Die **Linearisierung** einer Klasse C mit den (geordneten) Superklassen S_1, \dots, S_n , symbolisch $L(C)$, ist eine Liste von Klassen, die rekursiv wie folgt gebildet wird:

$$L(C) = [C] + \text{merge}(L(S_1), \dots, L(S_n), [S_1, \dots, S_n])$$

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Der C3-Algorithmus



- Wie kann man die Vererbungsstrategie formal beschreiben?
- Die **Linearisierung** einer Klasse C mit den (geordneten) Superklassen S_1, \dots, S_n , symbolisch $L(C)$, ist eine Liste von Klassen, die rekursiv wie folgt gebildet wird:

$$L(C) = [C] + \textcolor{red}{merge}(L(S_1), \dots, L(S_n), [S_1, \dots, S_n])$$

- Die Funktion *merge* selektiert dabei nacheinander Elemente aus den Listen und fügt diese der Linearisierung hinzu.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Die *merge*-Funktion

- 1 Es wird das erste Elemente (der **head**) der ersten Liste betrachtet.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Die *merge*-Funktion

- 1 Es wird das erste Elemente (der **head**) der ersten Liste betrachtet.
- 2 Taucht dieses nicht als zweites oder späteres Element in einer der späteren Listen auf (im **tail**), dann wird es zur Linearisierung hinzugenommen und aus allen Listen gestrichen.



Die *merge*-Funktion

- 1 Es wird das erste Elemente (der **head**) der ersten Liste betrachtet.
- 2 Taucht dieses nicht als zweites oder späteres Element in einer der späteren Listen auf (im **tail**), dann wird es zur Linearisierung hinzugenommen und aus allen Listen gestrichen.
- 3 Ansonsten lässt man die erste Liste so und probiert das erste Elemente der nächsten Liste usw.



Die *merge*-Funktion

- 1 Es wird das erste Elemente (der **head**) der ersten Liste betrachtet.
- 2 Taucht dieses nicht als zweites oder späteres Element in einer der späteren Listen auf (im **tail**), dann wird es zur Linearisierung hinzugenommen und aus allen Listen gestrichen.
- 3 Ansonsten lässt man die erste Liste so und probiert das erste Elemente der nächsten Liste usw.
- 4 Nachdem ein Element entfernt wurde, fängt man wieder mit der ersten Liste an.



Die *merge*-Funktion

- 1 Es wird das erste Elemente (der **head**) der ersten Liste betrachtet.
- 2 Taucht dieses nicht als zweites oder späteres Element in einer der späteren Listen auf (im **tail**), dann wird es zur Linearisierung hinzugenommen und aus allen Listen gestrichen.
- 3 Ansonsten lässt man die erste Liste so und probiert das erste Elemente der nächsten Liste usw.
- 4 Nachdem ein Element entfernt wurde, fängt man wieder mit der ersten Liste an.
- 5 Können so alle Listen geleert werden, ist das Ergebnis die Linearisierung von C .



Die *merge*-Funktion

- 1 Es wird das erste Elemente (der **head**) der ersten Liste betrachtet.
- 2 Taucht dieses nicht als zweites oder späteres Element in einer der späteren Listen auf (im **tail**), dann wird es zur Linearisierung hinzugenommen und aus allen Listen gestrichen.
- 3 Ansonsten lässt man die erste Liste so und probiert das erste Elemente der nächsten Liste usw.
- 4 Nachdem ein Element entfernt wurde, fängt man wieder mit der ersten Liste an.
- 5 Können so alle Listen geleert werden, ist das Ergebnis die Linearisierung von C .
- 6 Ansonsten gibt es keine Linearisierung!

Beispiel: Der komplexe Fall

$$1 \quad L(O) = [O]$$

Motivation

Die
Spielregeln

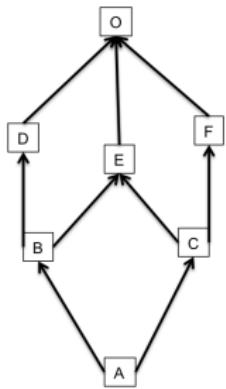
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

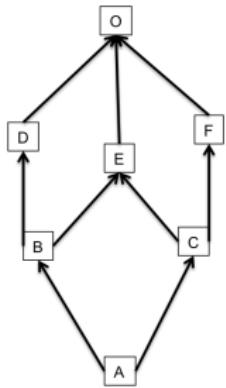
Zusammen-
fassung



Beispiel: Der komplexe Fall

$$1 \quad L(O) = [O]$$

$$2 \quad L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$$



Beispiel: Der komplexe Fall

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

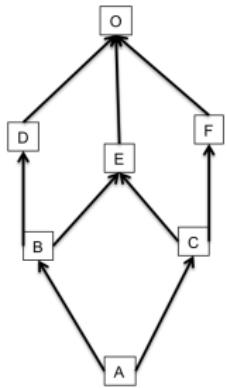
Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

$$1 \quad L(O) = [O]$$

$$2 \quad L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$$

$$3 \quad L(E) = [E, O]$$



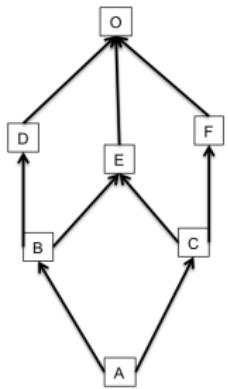
Beispiel: Der komplexe Fall

$$1 \quad L(O) = [O]$$

$$2 \quad L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$$

$$3 \quad L(E) = [E, O]$$

$$4 \quad L(F) = [F, O]$$



Beispiel: Der komplexe Fall

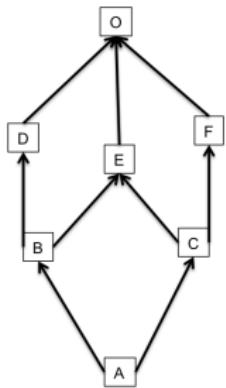
$$1 \quad L(O) = [O]$$

$$2 \quad L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$$

$$3 \quad L(E) = [E, O]$$

$$4 \quad L(F) = [F, O]$$

$$5 \quad L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(E), [D, E])$$



Beispiel: Der komplexe Fall

$$1 \quad L(O) = [O]$$

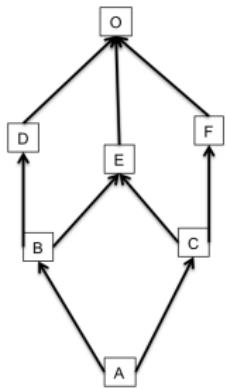
$$2 \quad L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$$

$$3 \quad L(E) = [E, O]$$

$$4 \quad L(F) = [F, O]$$

$$5 \quad L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(E), [D, E])$$

$$6 \quad L(B) = [B] + \text{merge}([D, O], [E, O], [D, E])$$



Beispiel: Der komplexe Fall

$$1 \quad L(O) = [O]$$

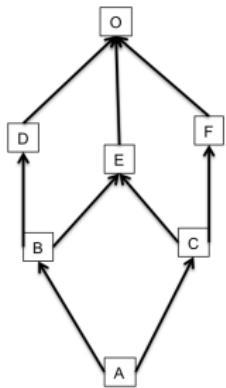
$$2 \quad L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$$

$$3 \quad L(E) = [E, O]$$

$$4 \quad L(F) = [F, O]$$

$$5 \quad L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(E), [D, E])$$

$$6 \quad L(B) = [B, D] + \text{merge}([O], [E, O], [E])$$



Beispiel: Der komplexe Fall

$$1 \quad L(O) = [O]$$

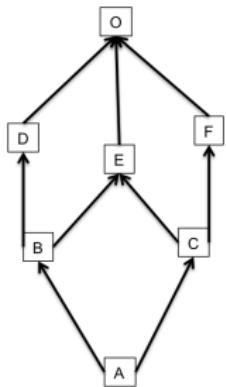
$$2 \quad L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$$

$$3 \quad L(E) = [E, O]$$

$$4 \quad L(F) = [F, O]$$

$$5 \quad L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(E), [D, E])$$

$$6 \quad L(B) = [B, D, E] + \text{merge}([O], [O], [])$$



Beispiel: Der komplexe Fall

$$1 \quad L(O) = [O]$$

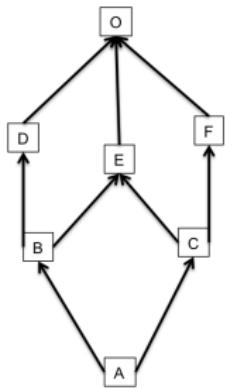
$$2 \quad L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$$

$$3 \quad L(E) = [E, O]$$

$$4 \quad L(F) = [F, O]$$

$$5 \quad L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(E), [D, E])$$

$$6 \quad L(B) = [B, D, E, O]$$



Beispiel: Der komplexe Fall

$$1 \quad L(O) = [O]$$

$$2 \quad L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$$

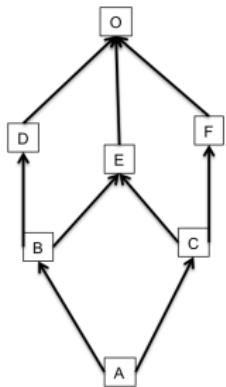
$$3 \quad L(E) = [E, O]$$

$$4 \quad L(F) = [F, O]$$

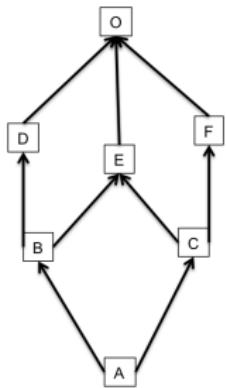
$$5 \quad L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(E), [D, E])$$

$$6 \quad L(B) = [B] + \text{merge}([D, O], [E, O], [D, E])$$

$$7 \quad L(B) = [B, D, E, O]$$



Beispiel: Der komplexe Fall



$$1 \quad L(O) = [O]$$

$$2 \quad L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$$

$$3 \quad L(E) = [E, O]$$

$$4 \quad L(F) = [F, O]$$

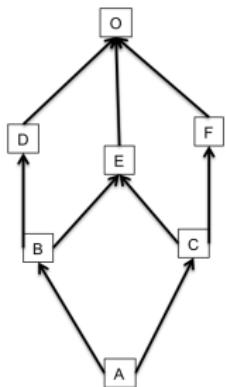
$$5 \quad L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(E), [D, E])$$

$$6 \quad L(B) = [B] + \text{merge}([D, O], [E, O], [D, E])$$

$$7 \quad L(B) = [B, D, E, O]$$

$$8 \quad L(C) = [C, E, F, O] \text{ analog}$$

Beispiel: Der komplexe Fall



1 $L(O) = [O]$

2 $L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$

3 $L(E) = [E, O]$

4 $L(F) = [F, O]$

5 $L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(E), [D, E])$

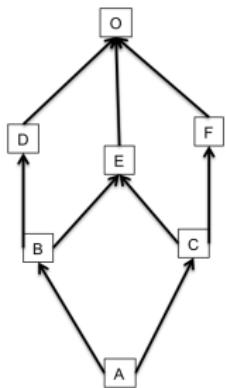
6 $L(B) = [B] + \text{merge}([D, O], [E, O], [D, E])$

7 $L(B) = [B, D, E, O]$

8 $L(C) = [C, E, F, O]$ analog

9 $L(A) = [A] + \text{merge}(L(B), L(C), [B, C])$

Beispiel: Der komplexe Fall



1 $L(O) = [O]$

2 $L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$

3 $L(E) = [E, O]$

4 $L(F) = [F, O]$

5 $L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(E), [D, E])$

6 $L(B) = [B] + \text{merge}([D, O], [E, O], [D, E])$

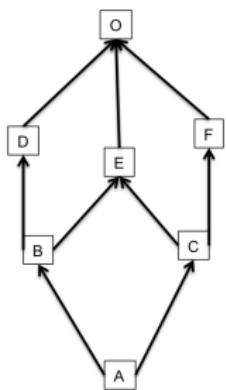
7 $L(B) = [B, D, E, O]$

8 $L(C) = [C, E, F, O]$ analog

9 $L(A) = [A] + \text{merge}(L(B), L(C), [B, C])$

10 $L(A) = [A] + \text{merge}([B, D, E, O], [C, E, F, O], [B, C])$

Beispiel: Der komplexe Fall



1 $L(O) = [O]$

2 $L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$

3 $L(E) = [E, O]$

4 $L(F) = [F, O]$

5 $L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(E), [D, E])$

6 $L(B) = [B] + \text{merge}([D, O], [E, O], [D, E])$

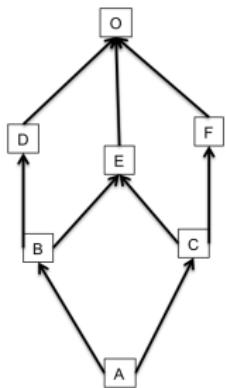
7 $L(B) = [B, D, E, O]$

8 $L(C) = [C, E, F, O]$ analog

9 $L(A) = [A] + \text{merge}(L(B), L(C), [B, C])$

10 $L(A) = [A, B] + \text{merge}([D, E, O], [C, E, F, O], [C])$

Beispiel: Der komplexe Fall



1 $L(O) = [O]$

2 $L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$

3 $L(E) = [E, O]$

4 $L(F) = [F, O]$

5 $L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(E), [D, E])$

6 $L(B) = [B] + \text{merge}([D, O], [E, O], [D, E])$

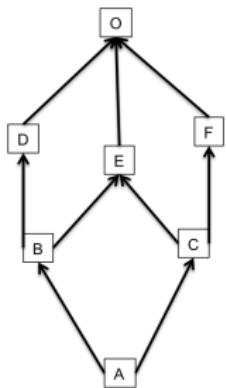
7 $L(B) = [B, D, E, O]$

8 $L(C) = [C, E, F, O]$ analog

9 $L(A) = [A] + \text{merge}(L(B), L(C), [B, C])$

10 $L(A) = [A, B, D] + \text{merge}([E, O], [C, E, F, O], [C])$

Beispiel: Der komplexe Fall



1 $L(O) = [O]$

2 $L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$

3 $L(E) = [E, O]$

4 $L(F) = [F, O]$

5 $L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(E), [D, E])$

6 $L(B) = [B] + \text{merge}([D, O], [E, O], [D, E])$

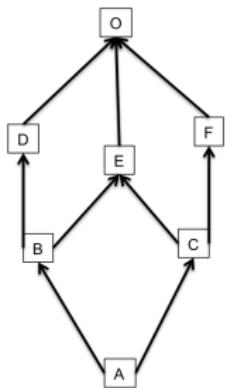
7 $L(B) = [B, D, E, O]$

8 $L(C) = [C, E, F, O]$ analog

9 $L(A) = [A] + \text{merge}(L(B), L(C), [B, C])$

10 $L(A) = [A, B, D, C] + \text{merge}([E, O], [E, F, O], [])$

Beispiel: Der komplexe Fall



1 $L(O) = [O]$

2 $L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$

3 $L(E) = [E, O]$

4 $L(F) = [F, O]$

5 $L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(E), [D, E])$

6 $L(B) = [B] + \text{merge}([D, O], [E, O], [D, E])$

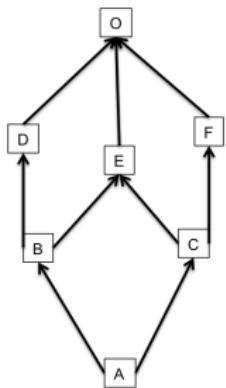
7 $L(B) = [B, D, E, O]$

8 $L(C) = [C, E, F, O]$ analog

9 $L(A) = [A] + \text{merge}(L(B), L(C), [B, C])$

10 $L(A) = [A, B, D, C, E] + \text{merge}([O], [F, O], [])$

Beispiel: Der komplexe Fall



1 $L(O) = [O]$

2 $L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$

3 $L(E) = [E, O]$

4 $L(F) = [F, O]$

5 $L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(E), [D, E])$

6 $L(B) = [B] + \text{merge}([D, O], [E, O], [D, E])$

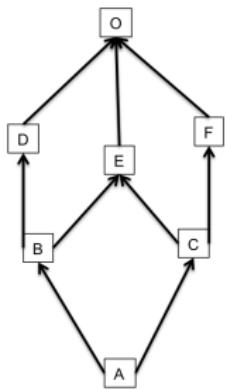
7 $L(B) = [B, D, E, O]$

8 $L(C) = [C, E, F, O]$ analog

9 $L(A) = [A] + \text{merge}(L(B), L(C), [B, C])$

10 $L(A) = [A, B, D, C, E, F] + \text{merge}([O], [O], [])$

Beispiel: Der komplexe Fall



$$1 \quad L(O) = [O]$$

$$2 \quad L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$$

$$3 \quad L(E) = [E, O]$$

$$4 \quad L(F) = [F, O]$$

$$5 \quad L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(E), [D, E])$$

$$6 \quad L(B) = [B] + \text{merge}([D, O], [E, O], [D, E])$$

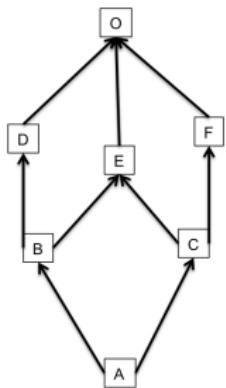
$$7 \quad L(B) = [B, D, E, O]$$

$$8 \quad L(C) = [C, E, F, O] \text{ analog}$$

$$9 \quad L(A) = [A] + \text{merge}(L(B), L(C), [B, C])$$

$$10 \quad L(A) = [A, B, D, C, E, F, O]$$

Beispiel: Der komplexe Fall



1 $L(O) = [O]$

2 $L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$

3 $L(E) = [E, O]$

4 $L(F) = [F, O]$

5 $L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(E), [D, E])$

6 $L(B) = [B] + \text{merge}([D, O], [E, O], [D, E])$

7 $L(B) = [B, D, E, O]$

8 $L(C) = [C, E, F, O]$ analog

9 $L(A) = [A] + \text{merge}(L(B), L(C), [B, C])$

10 $L(A) = [A] + \text{merge}([B, D, E, O], [C, E, F, O], [B, C])$

11 $L(A) = [A, B, D, C, E, F, O]$

Beispiel: Der hoffnungslose Fall

$$1 \quad L(O) = [O]$$

Motivation

Die
Spielregeln

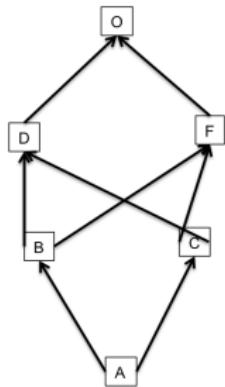
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Beispiel: Der hoffnungslose Fall

$$1 \quad L(O) = [O]$$

$$2 \quad L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$$

Motivation

Die
Spielregeln

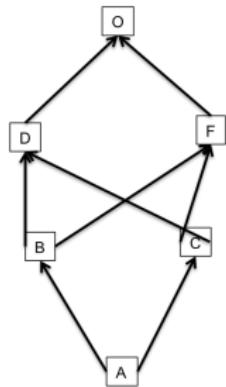
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Beispiel: Der hoffungslose Fall

$$1 \quad L(O) = [O]$$

$$2 \quad L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$$

$$3 \quad L(F) = [F, O]$$

Motivation

Die
Spielregeln

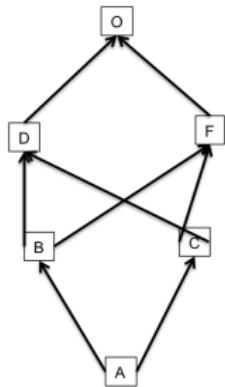
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



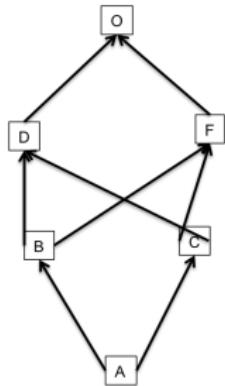
Beispiel: Der hoffungslose Fall

$$1 \quad L(O) = [O]$$

$$2 \quad L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$$

$$3 \quad L(F) = [F, O]$$

$$4 \quad L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(F), [D, F])$$



Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Beispiel: Der hoffungslose Fall

Motivation

Die
Spielregeln

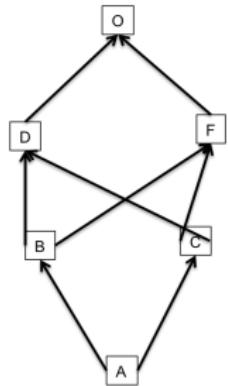
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



$$1 \quad L(O) = [O]$$

$$2 \quad L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$$

$$3 \quad L(F) = [F, O]$$

$$4 \quad L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(F), [D, F])$$

$$5 \quad L(B) = [B] + \text{merge}([D, O], [F, O], [D, F])$$

Beispiel: Der hoffungslose Fall

Motivation

Die
Spielregeln

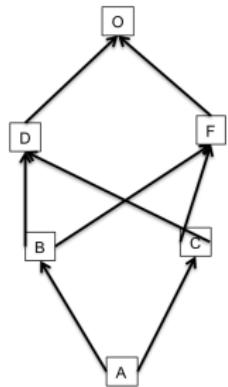
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



$$1 \quad L(O) = [O]$$

$$2 \quad L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$$

$$3 \quad L(F) = [F, O]$$

$$4 \quad L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(F), [D, F])$$

$$5 \quad L(B) = [B, D] + \text{merge}([O], [F, O], [F])$$

Beispiel: Der hoffungslose Fall

Motivation

Die
Spielregeln

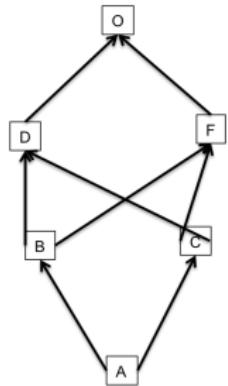
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



$$1 \quad L(O) = [O]$$

$$2 \quad L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$$

$$3 \quad L(F) = [F, O]$$

$$4 \quad L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(F), [D, F])$$

$$5 \quad L(B) = [B, D, F] + \text{merge}([O], [O], [])$$

Beispiel: Der hoffungslose Fall

Motivation

Die
Spielregeln

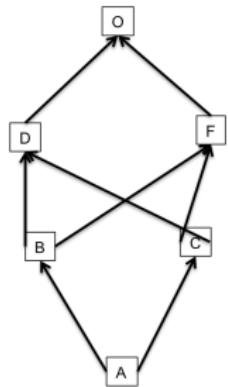
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



1 $L(O) = [O]$

2 $L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$

3 $L(F) = [F, O]$

4 $L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(F), [D, F])$

5 $L(B) = [B, D, F, O]$

Beispiel: Der hoffungslose Fall

Motivation

Die
Spielregeln

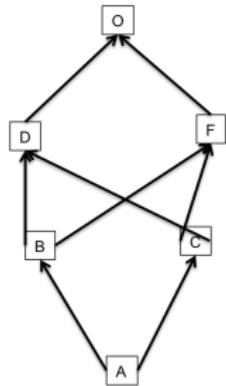
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



1 $L(O) = [O]$

2 $L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$

3 $L(F) = [F, O]$

4 $L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(F), [D, F])$

5 $L(B) = [B] + \text{merge}([D, O], [F, O], [D, F])$

6 $L(B) = [B, D, F, O]$

Beispiel: Der hoffungslose Fall

Motivation

Die
Spielregeln

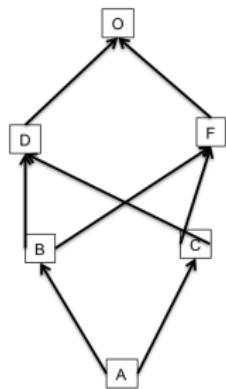
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



1 $L(O) = [O]$

2 $L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$

3 $L(F) = [F, O]$

4 $L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(F), [D, F])$

5 $L(B) = [B] + \text{merge}([D, O], [F, O], [D, F])$

6 $L(B) = [B, D, F, O]$

7 $L(C) = [C] + \text{merge}(L(F), L(D), [F, D])$

Beispiel: Der hoffungslose Fall

Motivation

Die
Spielregeln

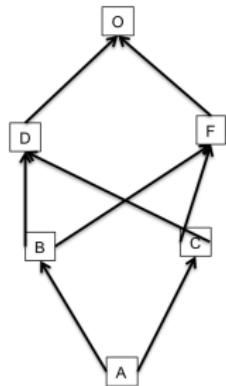
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



1 $L(O) = [O]$

2 $L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$

3 $L(F) = [F, O]$

4 $L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(F), [D, F])$

5 $L(B) = [B] + \text{merge}([D, O], [F, O], [D, F])$

6 $L(B) = [B, D, F, O]$

7 $L(C) = [C] + \text{merge}(L(F), L(D), [F, D])$

8 $L(C) = [C] + \text{merge}([F, O], [D, O], [F, D])$

Beispiel: Der hoffungslose Fall

Motivation

Die
Spielregeln

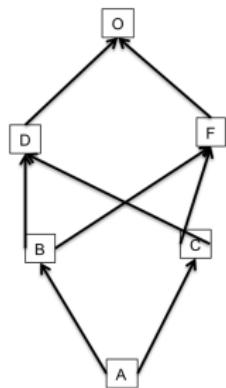
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



1 $L(O) = [O]$

2 $L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$

3 $L(F) = [F, O]$

4 $L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(F), [D, F])$

5 $L(B) = [B] + \text{merge}([D, O], [F, O], [D, F])$

6 $L(B) = [B, D, F, O]$

7 $L(C) = [C] + \text{merge}(L(F), L(D), [F, D])$

8 $L(C) = [C, F] + \text{merge}([O], [D, O], [D])$

Beispiel: Der hoffungslose Fall

Motivation

Die
Spielregeln

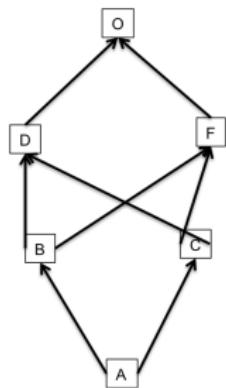
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



1 $L(O) = [O]$

2 $L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$

3 $L(F) = [F, O]$

4 $L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(F), [D, F])$

5 $L(B) = [B] + \text{merge}([D, O], [F, O], [D, F])$

6 $L(B) = [B, D, F, O]$

7 $L(C) = [C] + \text{merge}(L(F), L(D), [F, D])$

8 $L(C) = [C, F, D] + \text{merge}([O], [O], [])$

Beispiel: Der hoffungslose Fall

Motivation

Die
Spielregeln

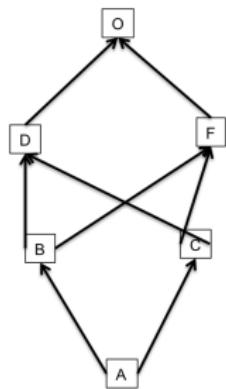
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



1 $L(O) = [O]$

2 $L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$

3 $L(F) = [F, O]$

4 $L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(F), [D, F])$

5 $L(B) = [B] + \text{merge}([D, O], [F, O], [D, F])$

6 $L(B) = [B, D, F, O]$

7 $L(C) = [C] + \text{merge}(L(F), L(D), [F, D])$

8 $L(C) = [C, F, D, O]$

Beispiel: Der hoffungslose Fall

Motivation

Die
Spielregeln

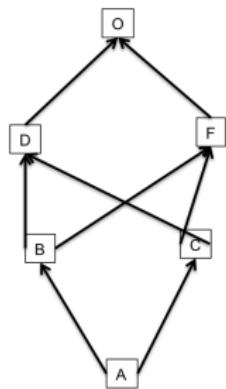
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



1 $L(O) = [O]$

2 $L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$

3 $L(F) = [F, O]$

4 $L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(F), [D, F])$

5 $L(B) = [B] + \text{merge}([D, O], [F, O], [D, F])$

6 $L(B) = [B, D, F, O]$

7 $L(C) = [C] + \text{merge}(L(F), L(D), [F, D])$

8 $L(C) = [C] + \text{merge}([F, O], [D, O], [F, D])$

9 $L(C) = [C, F, D, O]$

Beispiel: Der hoffungslose Fall

Motivation

Die
Spielregeln

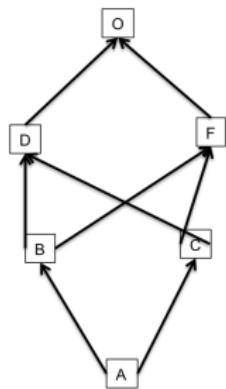
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



1 $L(O) = [O]$

2 $L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$

3 $L(F) = [F, O]$

4 $L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(F), [D, F])$

5 $L(B) = [B] + \text{merge}([D, O], [F, O], [D, F])$

6 $L(B) = [B, D, F, O]$

7 $L(C) = [C] + \text{merge}(L(F), L(D), [F, D])$

8 $L(C) = [C] + \text{merge}([F, O], [D, O], [F, D])$

9 $L(C) = [C, F, D, O]$

10 $L(A) = [A] + \text{merge}(L(B), L(C), [B, C])$

Beispiel: Der hoffungslose Fall

Motivation

Die
Spielregeln

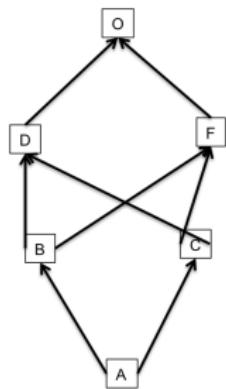
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



1 $L(O) = [O]$

2 $L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$

3 $L(F) = [F, O]$

4 $L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(F), [D, F])$

5 $L(B) = [B] + \text{merge}([D, O], [F, O], [D, F])$

6 $L(B) = [B, D, F, O]$

7 $L(C) = [C] + \text{merge}(L(F), L(D), [F, D])$

8 $L(C) = [C] + \text{merge}([F, O], [D, O], [F, D])$

9 $L(C) = [C, F, D, O]$

10 $L(A) = [A] + \text{merge}(L(B), L(C), [B, C])$

11 $L(A) = [A] + \text{merge}([B, D, F, O], [C, F, D, O], [B, C])$

Beispiel: Der hoffungslose Fall

Motivation

Die
Spielregeln

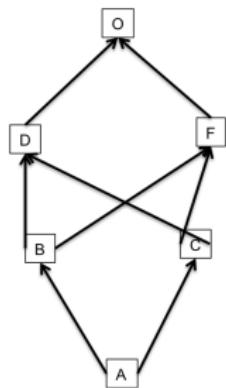
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



1 $L(O) = [O]$

2 $L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$

3 $L(F) = [F, O]$

4 $L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(F), [D, F])$

5 $L(B) = [B] + \text{merge}([D, O], [F, O], [D, F])$

6 $L(B) = [B, D, F, O]$

7 $L(C) = [C] + \text{merge}(L(F), L(D), [F, D])$

8 $L(C) = [C] + \text{merge}([F, O], [D, O], [F, D])$

9 $L(C) = [C, F, D, O]$

10 $L(A) = [A] + \text{merge}(L(B), L(C), [B, C])$

11 $L(A) = [A, B] + \text{merge}([D, F, O], [C, F, D, O], [C])$

Beispiel: Der hoffungslose Fall

Motivation

Die
Spielregeln

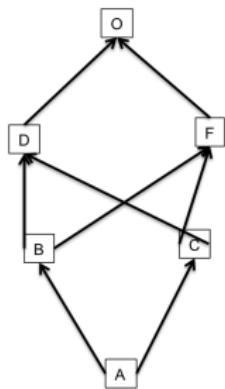
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



1 $L(O) = [O]$

2 $L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$

3 $L(F) = [F, O]$

4 $L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(F), [D, F])$

5 $L(B) = [B] + \text{merge}([D, O], [F, O], [D, F])$

6 $L(B) = [B, D, F, O]$

7 $L(C) = [C] + \text{merge}(L(F), L(D), [F, D])$

8 $L(C) = [C] + \text{merge}([F, O], [D, O], [F, D])$

9 $L(C) = [C, F, D, O]$

10 $L(A) = [A] + \text{merge}(L(B), L(C), [B, C])$

11 $L(A) = [A, B, C] + \text{merge}([D, F, O], [F, D, O], [])$

Beispiel: Der hoffungslose Fall

Motivation

Die
Spielregeln

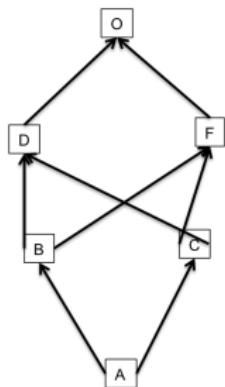
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



1 $L(O) = [O]$

2 $L(D) = [D] + \text{merge}(L(O), [O]) = [D, O]$

3 $L(F) = [F, O]$

4 $L(B) = [B] + \text{merge}(L(D), L(F), [D, F])$

5 $L(B) = [B] + \text{merge}([D, O], [F, O], [D, F])$

6 $L(B) = [B, D, F, O]$

7 $L(C) = [C] + \text{merge}(L(F), L(D), [F, D])$

8 $L(C) = [C] + \text{merge}([F, O], [D, O], [F, D])$

9 $L(C) = [C, F, D, O]$

10 $L(A) = [A] + \text{merge}(L(B), L(C), [B, C])$

11 $L(A) = [A] + \text{merge}([B, D, F, O], [C, F, D, O], [B, C])$

12 $L(A) = ?$



Programmentwurf

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

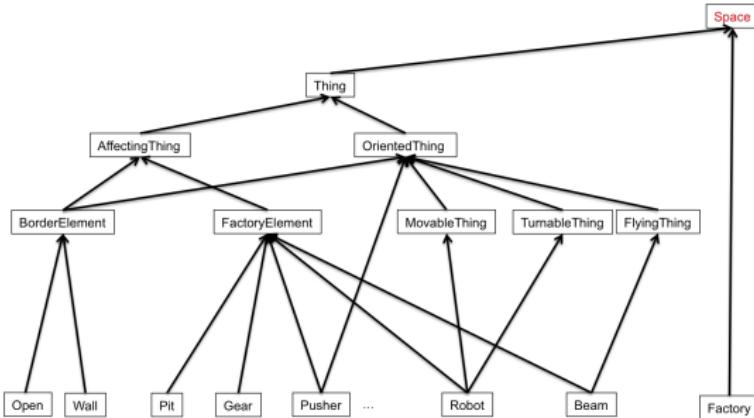
Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Klassenhierarchie: Die Space-Klasse



Die Space-Klasse (1)



- Es wird das normale **kartesische Koordinatensystem** angenommen.
- Die **Himmelsrichtungen** dienen zur Beschreibung der Orientierung.
- Wir müssen die Himmelsrichtungen **transformieren** können.
- Wir wollen das **Nachbarfeld** eines gegebenen Feldes bei gegebener Himmelsrichtung bestimmen. D.h. bei 'Nord' wird auf die y-Komponente eins addiert.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Die Space-Klasse (2)

roborally.py

```
class Space:
    left_trans = dict(N="W", E="N", S="E", W="S")
    move_xy = dict(N=(0,1), E=(1,0), S=(0,-1), W=(-1,0))
    def to_left(self, dir):
        return self.left_trans[dir]

    def to_back(self, dir):
        return self.left_trans[self.left_trans[dir]]

    def to_right(self, dir):
        return self.left_trans[self.left_trans[
            self.left_trans[dir]]]

    def neighbour(self, pos, dir):
        return(pos[0]+self.move_xy[dir][0],
              pos[1]+self.move_xy[dir][1])
```

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Klassenhierarchie: Die Factory-Klasse

Motivation

Die
Spielregeln

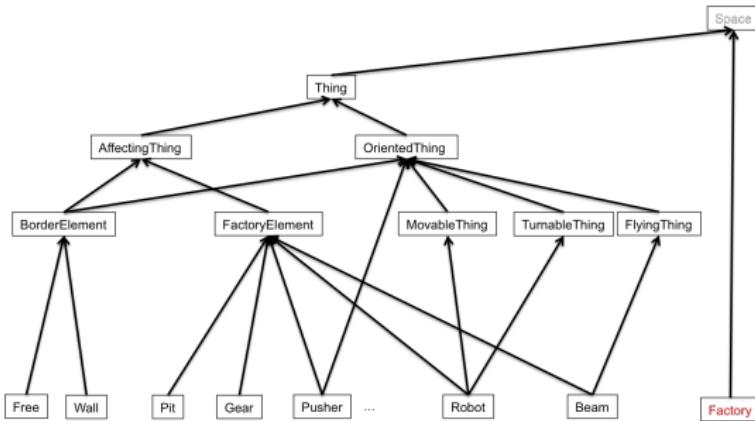
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Factory-Klasse (1): Initialisierung



roborally.py

```
class Factory(Space):
    def __init__(self, cols=5, rows=5, installs=None):
        self.rows = rows
        self.cols = cols
        self.step = 0
        self.reg_phase = 0
        self.agents = [] # all moveable objects
        self.beams = [] # all temp beams
        self.floor = dict() # floor with coords
        self.init_floor(cols, rows, installs)

    def init_floor(self, cols, rows, installs):
        # Insert borders, free elements and all
        # objects to be installed
        ...
```

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Factory-Klasse (2): floor-Struktur, Agenten und Strahlen



- Das `self.floor`-Dict enthält für jede **Bodenzelle** einen Eintrag, indziert durch Tupel der Form `(x,y)`.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Factory-Klasse (2): floor-Struktur, Agenten und Strahlen



- Das `self.floor`-Dict enthält für jede **Bodenzelle** einen Eintrag, indiziert durch Tupel der Form `(x,y)`.
- Jeder Eintrag ist wiederum ein Dict, indiziert mit den Himmelsrichtungen `N`, `S`, `E`, `W` und `P` (für *Place*).

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Factory-Klasse (2): floor-Struktur, Agenten und Strahlen



- Das `self.floor`-Dict enthält für jede **Bodenzelle** einen Eintrag, indiziert durch Tupel der Form `(x,y)`.
- Jeder Eintrag ist wiederum ein Dict, indiziert mit den Himmelsrichtungen `N`, `S`, `E`, `W` und `P` (für *Place*).
- Für jede Himmelsrichtung wird die Art der Begrenzung als entsprechendes Objekt eingetragen: `OpenBorder`, `Wall`, ggfs. andere.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Factory-Klasse (2): floor-Struktur, Agenten und Strahlen



- Das `self.floor`-Dict enthält für jede **Bodenzelle** einen Eintrag, indiziert durch Tupel der Form `(x,y)`.
- Jeder Eintrag ist wiederum ein Dict, indiziert mit den Himmelsrichtungen `N`, `S`, `E`, `W` und `P` (für *Place*).
- Für jede Himmelsrichtung wird die Art der Begrenzung als entsprechendes Objekt eingetragen: `OpenBorder`, `Wall`, ggfs. andere.
- Bei `OpenBorder` wird bei der Initialisierung festgehalten, ob es sich um eine **Spielfeldbegrenzung** handelt.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Factory-Klasse (2): floor-Struktur, Agenten und Strahlen



- Das `self.floor`-Dict enthält für jede **Bodenzelle** einen Eintrag, indiziert durch Tupel der Form `(x,y)`.
- Jeder Eintrag ist wiederum ein Dict, indiziert mit den Himmelsrichtungen `N`, `S`, `E`, `W` und `P` (für *Place*).
- Für jede Himmelsrichtung wird die Art der Begrenzung als entsprechendes Objekt eingetragen: `OpenBorder`, `Wall`, ggfs. andere.
- Bei `OpenBorder` wird bei der Initialisierung festgehalten, ob es sich um eine **Spielfeldbegrenzung** handelt.
- Unter `P` wird das jeweilige `FactoryElement` eingetragen.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Factory-Klasse (2): floor-Struktur, Agenten und Strahlen



- Das `self.floor`-Dict enthält für jede **Bodenzelle** einen Eintrag, indiziert durch Tupel der Form `(x,y)`.
- Jeder Eintrag ist wiederum ein Dict, indiziert mit den Himmelsrichtungen `N`, `S`, `E`, `W` und `P` (für *Place*).
- Für jede Himmelsrichtung wird die Art der Begrenzung als entsprechendes Objekt eingetragen: `OpenBorder`, `Wall`, ggfs. andere.
- Bei `OpenBorder` wird bei der Initialisierung festgehalten, ob es sich um eine **Spielfeldbegrenzung** handelt.
- Unter `P` wird das jeweilige `FactoryElement` eingetragen.
- Alle `MoveableThings` werden in der Liste `self.agents` eingetragen

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Factory-Klasse (2): floor-Struktur, Agenten und Strahlen



- Das `self.floor`-Dict enthält für jede **Bodenzelle** einen Eintrag, indiziert durch Tupel der Form `(x,y)`.
- Jeder Eintrag ist wiederum ein Dict, indiziert mit den Himmelsrichtungen `N`, `S`, `E`, `W` und `P` (für *Place*).
- Für jede Himmelsrichtung wird die Art der Begrenzung als entsprechendes Objekt eingetragen: `OpenBorder`, `Wall`, ggfs. andere.
- Bei `OpenBorder` wird bei der Initialisierung festgehalten, ob es sich um eine **Spielfeldbegrenzung** handelt.
- Unter `P` wird das jeweilige `FactoryElement` eingetragen.
- Alle `MoveableThings` werden in der Liste `self.agents` eingetragen
- Alle temporären Strahlen (`Beams`) werden in der Liste `self.beams` eingetragen (und nach jeder Registerphase wieder gelöscht).

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Factory-Klasse (3): Methoden

roborally.py

```
class Factory(Space):
    ...
    def install(self, obj):
        # Install an object in the right slot and
        # insert a pointer back to factory in each object!
        ...
    def occupied(self, pos, virtual=False):
        # Checks for agents in this field and returns them
        ...
    def collision(self, agent):
        # Checks whether there is something else at pos
        ...
    def push_conflict(self, pusher):
        # Checks whether there is another pusher
        # affecting the same cells.
        # If so, we set the conflict flag in both pushers.
```

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Factory-Klasse (4): Weitere Methoden

roborally.py

```
class Factory(Space):
    ...
    ...
    def exec_reg_phase(self, reg_phase, cmdlist):
        # Execute one register phase
        ...
    def apply(self):
        # Apply all elements to all agents at their pos
        ...
    def resolve_conflicts(self):
        # Resolve all conflicts after one step
        ...
```

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Klassenhierarchie: Die Thing-Klasse

Motivation

Die Spielregeln

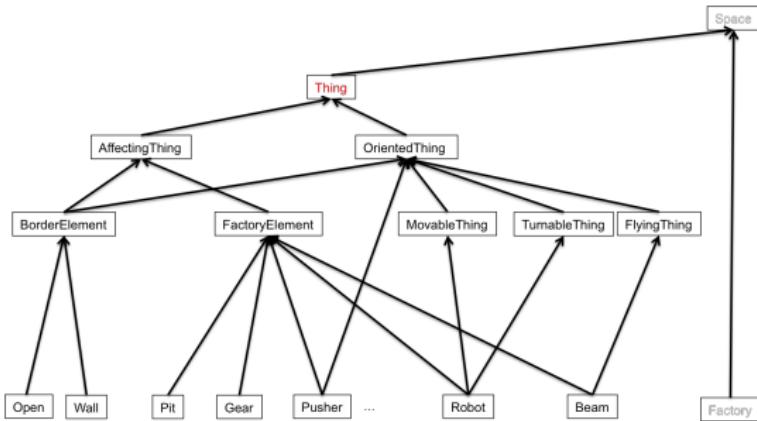
Eine OOP-Analyse

Exkurs:
Mehrfachvererbung

Programmentwurf

Ein kleiner Test

Zusammenfassung



Thing-Klasse



- Alle Dinge (innerhalb der Fabrik) haben eine **Position** pos, die sich natürlich bei beweglichen Dingen ändern kann!

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Thing-Klasse



- Alle Dinge (innerhalb der Fabrik) haben eine **Position** pos, die sich natürlich bei beweglichen Dingen ändern kann!
- Wenn die **Fabrik** angegeben wird, wird sie eingetragen.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Thing-Klasse



- Alle Dinge (innerhalb der Fabrik) haben eine **Position** pos, die sich natürlich bei beweglichen Dingen ändern kann!
- Wenn die **Fabrik** angegeben wird, wird sie eingetragen.
- Manche Dinge haben einen **Namen**. Bei denen die keinen haben, nutzen wir den Klassennamen.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Thing-Klasse

- Alle Dinge (innerhalb der Fabrik) haben eine **Position** pos, die sich natürlich bei beweglichen Dingen ändern kann!
- Wenn die **Fabrik** angegeben wird, wird sie eingetragen.
- Manche Dinge haben einen **Namen**. Bei denen die keinen haben, nutzen wir den Klassennamen.

roborally.py

```
class Thing(Space):  
    def __init__(self, x, y, factory=None, **kw):  
        self.factory = factory  
        self.pos = (x, y)  
  
    def __str__(self):  
        try:  
            return self.name.upper()  
        except AttributeError:  
            return self.__class__.__name__.upper()
```

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

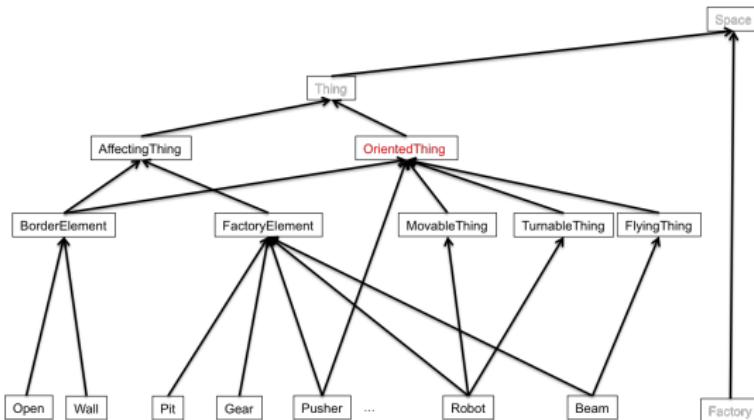
Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Klassenhierarchie: Die OrientedThing-Klasse



OrientedThing-Klasse

- Alle Dinge, die man orientieren kann, haben eine **Richtung** dir, die sich bei drehbaren Objekten ändern kann.
- Die Position ist als 2-Tupel (x, y) repräsentiert (bekommen wir von der Thing-Klasse.)

roborally.py

```
class OrientedThing(Thing):
    """Anything oriented using cardinal directions
       (N, E, S, W)
    """

    def __init__(self, x, y, dir="N", **kw):
        super().__init__(x, y, **kw)
        self.dir = dir
```

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

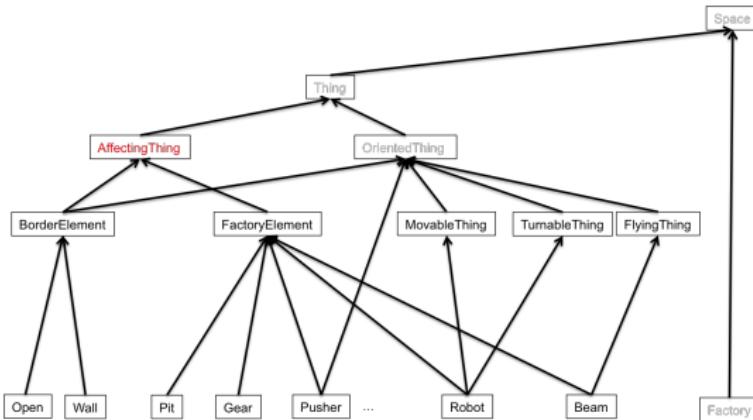
Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Klassenhierarchie: Die AffectingThing-Klasse



AffectingThing-Klasse

- Dinge, die andere Objekte beeinflussen können, indem sie ihnen Lebensenergie entziehen oder im schlimmsten Fall töten.

roborally.py

```
class AffectingThing(Thing):  
  
    def kill(self, obj):  
        obj.pos = None  
        obj.killed = True  
  
    def damage(self, agent):  
        agent.damage += 1  
        if agent.damage >= 10:  
            self.kill(agent)
```

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

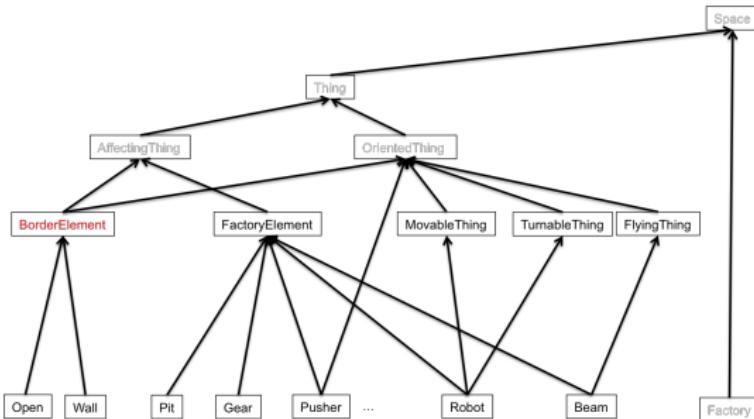
Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Klassenhierarchie: Die BorderElement-Klasse



- BorderElement ist eine **abstrakte Klasse**, die nur vorgibt, welches Interface vorhanden sein muss.

roborally.py

```
class BorderElement(OrientedThing, AffectingElement):  
  
    def leavecell(self, thing, onlycheck=False):  
        #Try to leave cell through this border (with  
        #orientation). Change thing.pos (if not onlycheck)  
        #and return True if successful.  
        raise NotImplementedError("leavecall undefined")  
  
    def entercell(self, thing, onlycheck=False):  
        #Try to enter cell through this border.  
        raise NotImplementedError("entercall undefined")
```

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

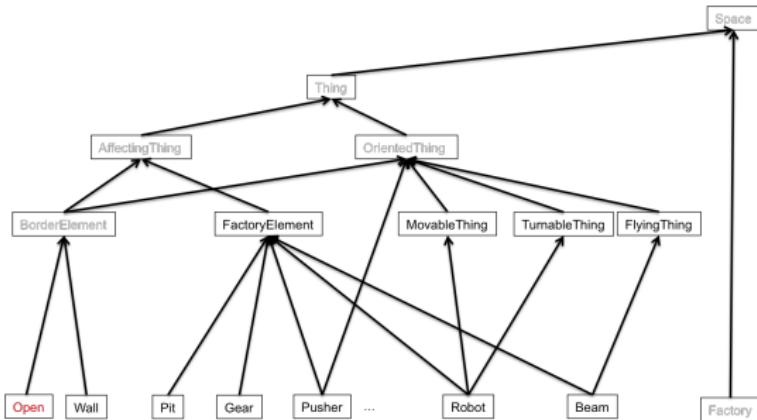
Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Klassenhierarchie: Die OpenBorder-Klasse



OpenBorder-Klasse (1)



- OpenBorder behandelt Verlassen und Eintritt. Eintreten ist immer möglich!

roborally.py

```
class OpenBorder(BorderElement):  
  
    def __init__(self, x, y, factoryexit=False, **kw):  
        super().__init__(x, y, **kw)  
        self.exit = factoryexit  
  
    def entercell(self, thing, onlycheck=False):  
        if not onlycheck:  
            thing.pos = self.pos  
        return True
```

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

■ Wenn die Grenze Fabrikgrenze ist, droht der Tod!

roborally.py

```
class OpenBorder(BorderElement):
    ...
    def leavecell(self, thing, onlycheck=False):
        if self.exit:
            if not onlycheck: self.kill(thing)
            return True
        else:
            return self.factory.floor[self.neighbour(
                self.pos, self.dir)][self.to_back(
                    self.dir)].entercell(thing,onlycheck)
```

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Klassenhierarchie: Die Wall-Klasse

Motivation

Die Spielregeln

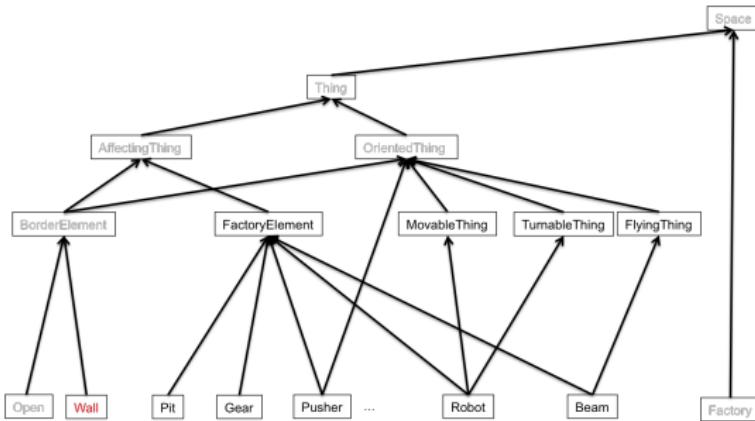
Eine OOP-Analyse

Exkurs:
Mehrfachvererbung

Programmentwurf

Ein kleiner Test

Zusammenfassung

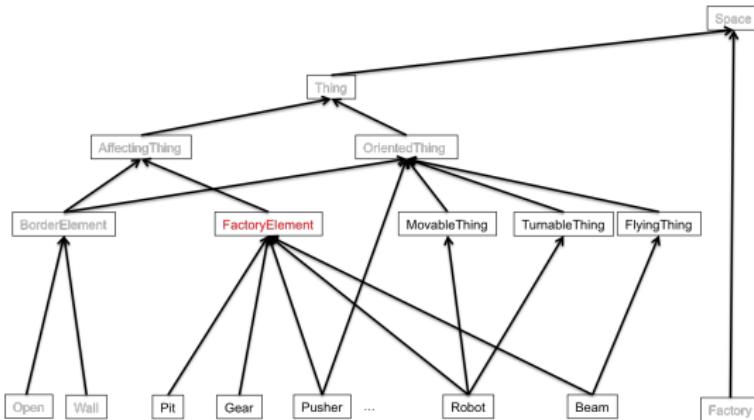


- Bei einer Wall kommen wir weder rein noch raus!

roborally.py

```
class Wall(BorderElement):  
  
    def leavecell(self, thing, onlycheck=False):  
        return False  
  
    def entercell(self, thing, onlycheck=False):  
        return False
```

Klassenhierarchie: Die FactoryElement-Klasse



FactoryElement-Klasse (1)



- Ein FactoryElement ist nur in bestimmten Schritten (`self.active_steps`) aktiv. Außerdem sind Kollisionen nicht immer relevant (z.B. sind sie in Pits irrelevant).

roborally.py

```
class FactoryElement(AffectingElement):
    nocollisions = False # only True in pits
    active_steps = { }

    def __init__(self, x, y, reg_phases=None, **kw):
        if (reg_phases):
            self.active_reg_phases = reg_phases
        else:
            self.active_reg_phases = {1, 2, 3, 4, 5}
        super().__init__(x, y, **kw)
```

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

FactoryElement-Klasse (2)



roborally.py

```
class FactoryElement(AffectingElement):
    ...
    def apply_element(self):
        if (self.factory.step in self.active_steps and
            self.factory.reg_phase in self.active_reg_phases):
            for agent in self.factory.occupied(self.pos,
                virtual=True): self.acton(agent)
        self.act()

    def act(self): pass
        # act in isolation
    def acton(self, agent): pass
        # act on agent
    def on_arrival(self, agent, dir): pass
        # called on curved conveyor belts
```

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Exkurs: Klassen-Interface-Techniken



- Bisher hatten wir als Kombinationsmechanismen für Methoden kennen gelernt:

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Exkurs: Klassen-Interface-Techniken



- Bisher hatten wir als Kombinationsmechanismen für Methoden kennen gelernt:
 - 1 Von Superklasse **erben** und unmodifiziert nutzen.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Exkurs: Klassen-Interface-Techniken



- Bisher hatten wir als Kombinationsmechanismen für Methoden kennen gelernt:
 - 1 Von Superklasse **erben** und unmodifiziert nutzen.
 - 2 Die Superklassenmethode durch eigene Methode **überschreiben**.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



- Bisher hatten wir als Kombinationsmechanismen für Methoden kennen gelernt:
 - 1 Von Superklasse **ererben** und unmodifiziert nutzen.
 - 2 Die Superklassenmethode durch eigene Methode **überschreiben**.
 - 3 Die Superklassenmethode **erweitern**, durch Aufruf von `super()`.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Exkurs: Klassen-Interface-Techniken

- Bisher hatten wir als Kombinationsmechanismen für Methoden kennen gelernt:
 - 1 Von Superklasse **ererben** und unmodifiziert nutzen.
 - 2 Die Superklassenmethode durch eigene Methode **überschreiben**.
 - 3 Die Superklassenmethode **erweitern**, durch Aufruf von `super()`.
- Hier haben wir den Fall, dass die Superklasse die Erledigung der Aufgabe an eine **Subklasse delegiert**. Die Subklassen sollten die `action-` und `act-`Methode implementieren. Sonst passiert nichts!

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Exkurs: Klassen-Interface-Techniken

- Bisher hatten wir als Kombinationsmechanismen für Methoden kennen gelernt:
 - 1 Von Superklasse **ererben** und unmodifiziert nutzen.
 - 2 Die Superklassenmethode durch eigene Methode **überschreiben**.
 - 3 Die Superklassenmethode **erweitern**, durch Aufruf von `super()`.
- Hier haben wir den Fall, dass die Superklasse die Erledigung der Aufgabe an eine **Subklasse delegiert**. Die Subklassen sollten die `acton-` und `act`-Methode implementieren. Sonst passiert nichts!
- Sinnvoll, da die **Vorbedingungen** für alle Subklassen gleich sind, die einzelnen `act` and `acton`-Methoden aber speziell sind.

Motivation

Die Spielregeln

Eine OOP-Analyse

Exkurs: Mehrfachvererbung

Programmentwurf

Ein kleiner Test

Zusammenfassung

Klassenhierarchie: Pit und Gear-Klasse

Motivation

Die
Spielregeln

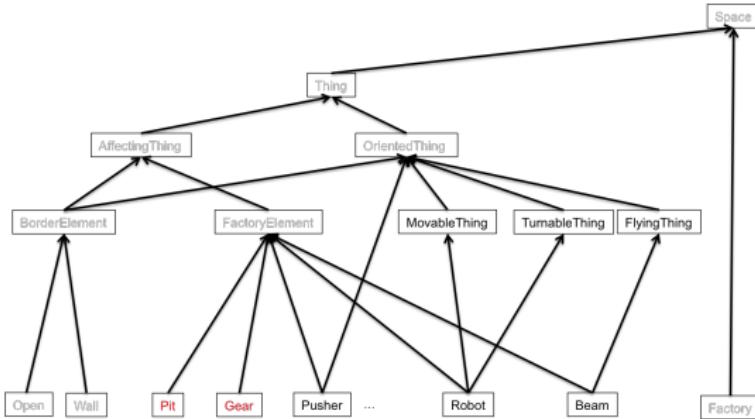
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung





- Pits sind immer tödlich! Kollisionen innerhalb von Pits sind aber irrelevant.

roborally.py

```
class Pit(FactoryElement):  
    # A pit kills the agent (unless it is retracted)  
  
    nocollisions = True  
    active_steps = {0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8}  
  
    def acton(self, agent):  
        self.kill(agent)
```

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

- Das Rotieren wird an die Agenten delegiert.

roborally.py

```
class Gear(FactoryElement):
    active_steps = {4}
    def __init__(self, x, y, clockwise=True, **kw):
        super().__init__(x, y, **kw)
        self.clockwise = clockwise

    def action(self, agent, factory):
        if self.clockwise:
            agent.rotate_right()
        else:
            agent.rotate_left()
```

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

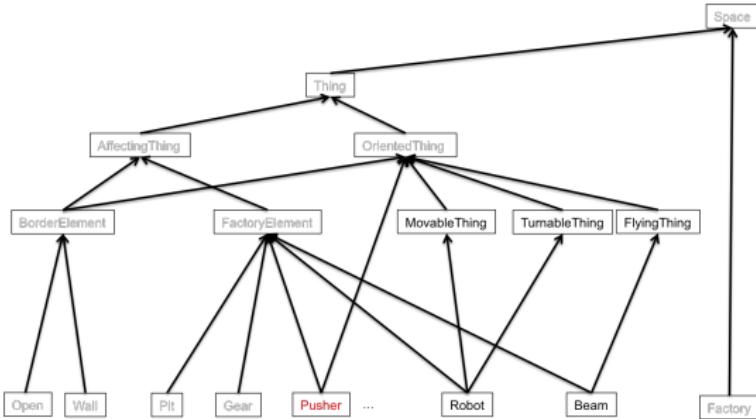
Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Pusher-Klasse



Pusher-Klasse

- Markiere berührte Felder, teste auf Konflikte mit anderen Pushern und delegiere die Bewegung an die Agenten.

roborally.py

```
class Pusher(FactoryElement, OrientedThing):  
    active_steps = {3}  
  
    def __init__(self, x, y, **kw):  
        super().__init__(x, y, **kw)  
        self.marked = set() # affected positions  
        self.conflict = False # conflict detected  
  
    def acton(self, agent):  
        # mark all affected positions  
        self.marked = agent.mark(self.dir, self)  
        if not self.factory.push_conflict(self):  
            agent.move(self.dir)
```

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

TurnableThing-Klasse

Motivation

Die
Spielregeln

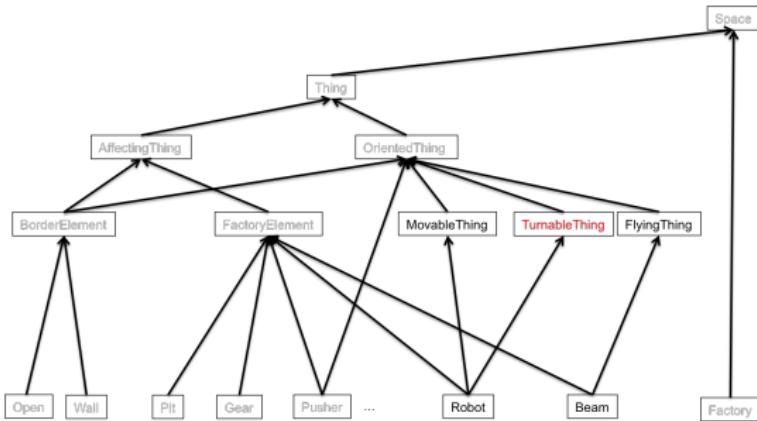
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung





TurnableThing-Klasse

- Alle Dinge, die man drehen kann (eigentlich nur Roboter), können ihre Orientierung ändern.

roborally.py

```
class TurnableThing(OrientedThing):  
  
    def rotate_left(self, *rest):  
        self.dir = self.to_left(self.dir)  
  
    def u_turn(self, *rest):  
        self.dir = self.to_back(self.dir)  
  
    def rotate_right(self, *rest):  
        self.dir = self.to_right(self.dir)
```

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



MoveableThing-Klasse (1): Prinzipien

- Bewegbare Objekte (eigentlich nur Roboter), können auf drei verschiedene Arten bewegt werden:

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



MoveableThing-Klasse (1): Prinzipien

- Bewegbare Objekte (eigentlich nur Roboter), können auf drei verschiedene Arten bewegt werden:
 - 1 Die Bewegung ist durch einen Agenten **initiiert** und im **Ablauf priorisiert** (Programmkarte). Der Agent bewegt sich in die durch seine Orientierung und die Spielkarte vorgegebene Richtung. Dabei kann er vor ihm stehende Roboter schubsen, wenn nicht der erste in der Schlange von einer Wand gebremst wird.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

MoveableThing-Klasse (1): Prinzipien

- Bewegbare Objekte (eigentlich nur Roboter), können auf drei verschiedene Arten bewegt werden:
 - 1 Die Bewegung ist durch einen Agenten **initiiert** und im Ablauf **priorisiert** (Programmkarte). Der Agent bewegt sich in die durch seine Orientierung und die Spielkarte vorgegebene Richtung. Dabei kann er vor ihm stehende Roboter schubsen, wenn nicht der erste in der Schlange von einer Wand gebremst wird.
 - 2 Alle Agenten bewegen sich **parallel** auf den **Förderbändern**. Enden mehrere Roboter auf dem gleichen Feld, werden sie zurückgesetzt.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

MoveableThing-Klasse (1): Prinzipien

- Bewegbare Objekte (eigentlich nur Roboter), können auf drei verschiedene Arten bewegt werden:
 - 1 Die Bewegung ist durch einen Agenten **initiiert** und im Ablauf **priorisiert** (Programmkarte). Der Agent bewegt sich in die durch seine Orientierung und die Spielkarte vorgegebene Richtung. Dabei kann er vor ihm stehende Roboter schubsen, wenn nicht der erste in der Schlange von einer Wand gebremst wird.
 - 2 Alle Agenten bewegen sich **parallel** auf den **Förderbändern**. Enden mehrere Roboter auf dem gleichen Feld, werden sie zurückgesetzt.
 - 3 Alle Roboter(-schlangen) werden **parallel** durch die **Pusher** geschubst. Bei Konflikten sagen die Spielregeln nichts—aber **Konflikte** sollten so wie bei Förderbändern behandelt werden.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

MoveableThing-Klasse (1): Prinzipien

- Bewegbare Objekte (eigentlich nur Roboter), können auf drei verschiedene Arten bewegt werden:
 - 1 Die Bewegung ist durch einen Agenten **initiiert** und im **Ablauf priorisiert** (Programmkarte). Der Agent bewegt sich in die durch seine Orientierung und die Spielkarte vorgegebene Richtung. Dabei kann er vor ihm stehende Roboter schubsen, wenn nicht der erste in der Schlange von einer Wand gebremst wird.
 - 2 Alle Agenten bewegen sich **parallel** auf den **Förderbändern**. Enden mehrere Roboter auf dem gleichen Feld, werden sie zurückgesetzt.
 - 3 Alle Roboter(-schlangen) werden **parallel** durch die **Pusher** geschubst. Bei Konflikten sagen die Spielregeln nichts—aber **Konflikte** sollten so wie bei Förderbändern behandelt werden.
- Generelle Idee: Bewegung erst einmal ausführen. Im Konfliktfall **zurücknehmen**.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

MoveableThing-Klasse (2): Beispiel für Eigenbewegung



Motivation

Die
Spielregeln

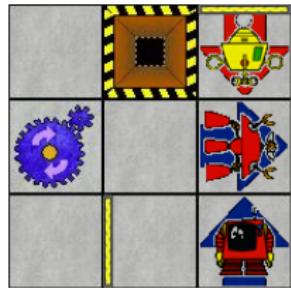
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



1 Twonky soll 1 Feld geradeaus gehen.

MoveableThing-Klasse (2): Beispiel für Eigenbewegung



Motivation

Die
Spielregeln

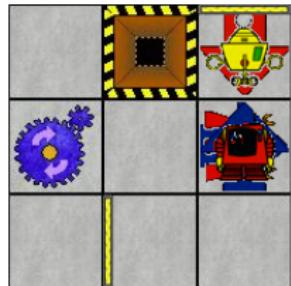
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

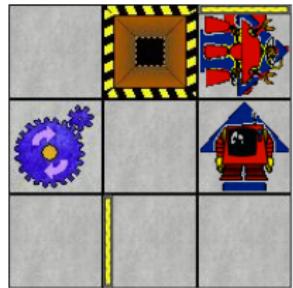
Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



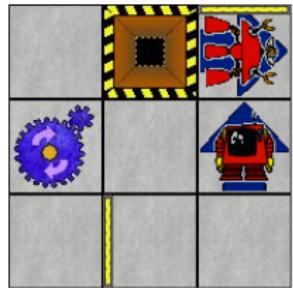
- 1 Twonky soll 1 Feld geradeaus gehen.
- 2 Twonky geht und trifft HulkX90.

MoveableThing-Klasse (2): Beispiel für Eigenbewegung



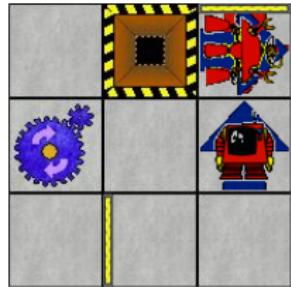
- 1 Twonky soll 1 Feld geradeaus gehen.
- 2 Twonky geht und trifft HulkX90.
- 3 HulkX90 wird geschubst und trifft Spinbot.

MoveableThing-Klasse (2): Beispiel für Eigenbewegung



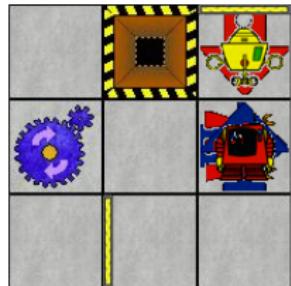
- 1 Twonky soll 1 Feld geradeaus gehen.
- 2 Twonky geht und trifft HulkX90.
- 3 HulkX90 wird geschubst und trifft Spinbot.
- 4 Spinbot wird geschubst.

MoveableThing-Klasse (2): Beispiel für Eigenbewegung



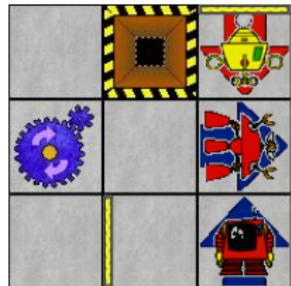
- 1 Twonky soll 1 Feld geradeaus gehen.
- 2 Twonky geht und trifft HulkX90.
- 3 HulkX90 wird geschubst und trifft Spinbot.
- 4 Spinbot wird geschubst.
- 5 Spinbot kann aber nicht weiter.

MoveableThing-Klasse (2): Beispiel für Eigenbewegung



- 1 Twonky soll 1 Feld geradeaus gehen.
- 2 Twonky geht und trifft HulkX90.
- 3 HulkX90 wird geschubst und trifft Spinbot.
- 4 Spinbot wird geschubst.
- 5 Spinbot kann aber nicht weiter.
- 6 Kollisionsauflösung: HulkX90 muss zurück!

MoveableThing-Klasse (2): Beispiel für Eigenbewegung



- 1 Twonky soll 1 Feld geradeaus gehen.
- 2 Twonky geht und trifft HulkX90.
- 3 HulkX90 wird geschubst und trifft Spinbot.
- 4 Spinbot wird geschubst.
- 5 Spinbot kann aber nicht weiter.
- 6 Kollisionsauflösung: HulkX90 muss zurück!
- 7 Das führt zur Kollision mit Twonky:
Muss auch zurück.

MoveableThing-Klasse (3): Beispiel Förderband



Motivation

Die
Spielregeln

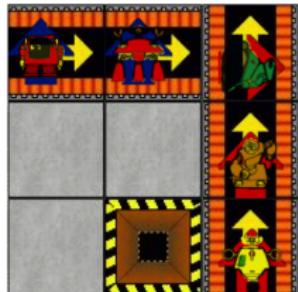
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

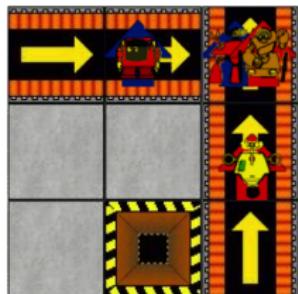
Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



- 1 Alle Roboter werden sollen parallel um ein Feld bewegt werden.

MoveableThing-Klasse (3): Beispiel Förderband



- 1 Alle Roboter werden sollen parallel um ein Feld bewegt werden.
- 2 Bewegung wird durchgeführt und Trundelbot fällt vom Spielfeldrand. Zoombot (von unten) und HulkX90 (von links) haben einen Konflikt.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

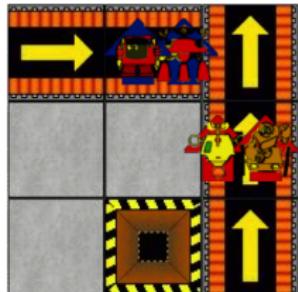
Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

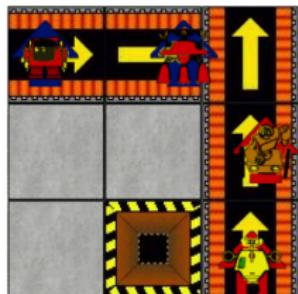
Zusammen-
fassung

MoveableThing-Klasse (3): Beispiel Förderband



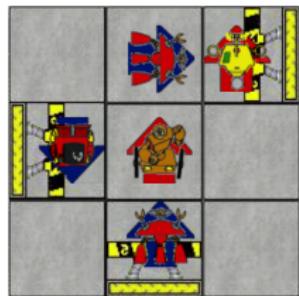
- 1 Alle Roboter werden sollen parallel um ein Feld bewegt werden.
- 2 Bewegung wird durchgeführt und Trundelbot fällt vom Spielfeldrand. Zoombot (von unten) und HulkX90 (von links) haben einen Konflikt.
- 3 Beide werden zurückgesetzt und haben dann jeweils einen Konflikt mit Spinbot (unten) bzw. Twonky (links).

MoveableThing-Klasse (3): Beispiel Förderband



- 1 Alle Roboter werden sollen parallel um ein Feld bewegt werden.
- 2 Bewegung wird durchgeführt und Trundelbot fällt vom Spielfeldrand. Zoombot (von unten) und HulkX90 (von links) haben einen Konflikt.
- 3 Beide werden zurückgesetzt und haben dann jeweils einen Konflikt mit Spinbot (unten) bzw. Twonky (links).
- 4 Diese werden auch noch zurückgesetzt, womit alle Konflikte aufgelöst wären.

MoveableThing-Klasse (4): Beispiel Pusher



- Die parallele Betätigung von Pushern kann zu Konflikten führen.

Motivation

Die Spielregeln

Eine OOP-Analyse

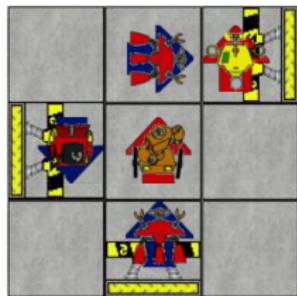
Exkurs:
Mehrfachvererbung

Programm-entwurf

Ein kleiner Test

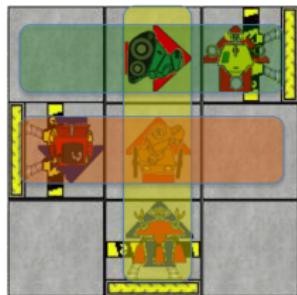
Zusammen-fassung

MoveableThing-Klasse (4): Beispiel Pusher



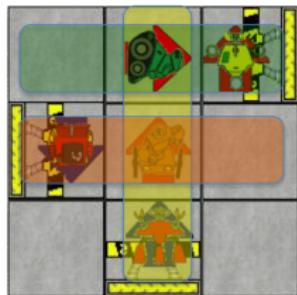
- Die parallele Betätigung von Pushern kann zu Konflikten führen.
- Kann nicht wie bei Förderbändern behandelt werden, da Schlangen in ihrer Gesamtheit bewegt werden müssen und diese sich **überkreuzen** können.

MoveableThing-Klasse (4): Beispiel Pusher



- Die parallele Betätigung von Pushern kann zu Konflikten führen.
- Kann nicht wie bei Förderbändern behandelt werden, da Schlangen in ihrer Gesamtheit bewegt werden müssen und diese sich **überkreuzen** können.
- Idee: Wenn ein **Paar von Pushern** sich beeinflussen könnte, werden beide nicht bewegt. **Markiere beeinflusste Felder** und bilde Mengenschnitt.

MoveableThing-Klasse (4): Beispiel Pusher



- Die parallele Betätigung von Pushern kann zu Konflikten führen.
- Kann nicht wie bei Förderbändern behandelt werden, da Schlangen in ihrer Gesamtheit bewegt werden müssen und diese sich **überkreuzen** können.
- Idee: Wenn ein **Paar von Pushern** sich beeinflussen könnte, werden beide nicht bewegt. **Markiere beeinflusste Felder** und bilde Mengenschnitt.
- Mache alles in **einem Durchlauf** durch alle Pusher!

MoveableThing-Klasse (5): Beispiel Pusher ausführlich



Motivation

Die
Spielregeln

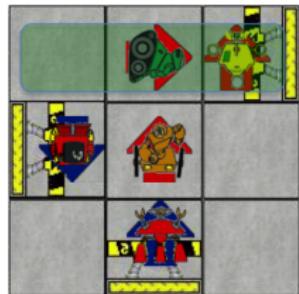
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



1 Markiere ersten Pusher.

MoveableThing-Klasse (5): Beispiel Pusher ausführlich



Motivation

Die
Spielregeln

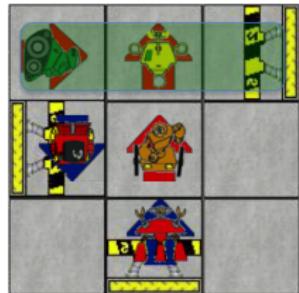
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



- 1** Markiere ersten Pusher.
- 2** Da kein Konflikt: Schubse!

MoveableThing-Klasse (5): Beispiel Pusher ausführlich



Motivation

Die
Spielregeln

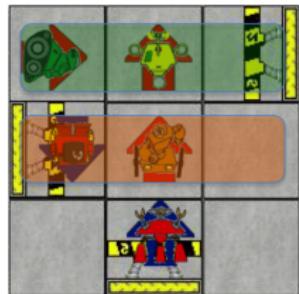
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



- 1 Markiere ersten Pusher.
- 2 Da kein Konflikt: Schubse!
- 3 Markiere Felder für zweiten Pusher.

MoveableThing-Klasse (5): Beispiel Pusher ausführlich



Motivation

Die
Spielregeln

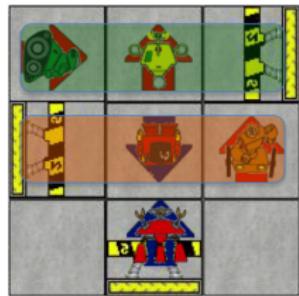
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



- 1 Markiere ersten Pusher.
- 2 Da kein Konflikt: Schubse!
- 3 Markiere Felder für zweiten Pusher.
- 4 Kein Konflikt bisher: Schubse!

MoveableThing-Klasse (5): Beispiel Pusher ausführlich



Motivation

Die
Spielregeln

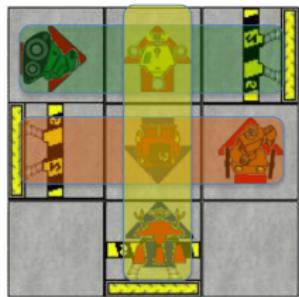
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

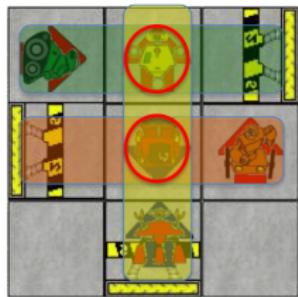
Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



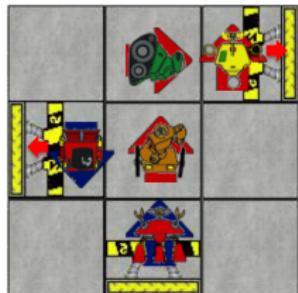
- 1 Markiere ersten Pusher.
- 2 Da kein Konflikt: Schubse!
- 3 Markiere Felder für zweiten Pusher.
- 4 Kein Konflikt bisher: Schubse!
- 5 Markiere Felder für dritten Pusher.

MoveableThing-Klasse (5): Beispiel Pusher ausführlich



- 1 Markiere ersten Pusher.
- 2 Da kein Konflikt: Schubse!
- 3 Markiere Felder für zweiten Pusher.
- 4 Kein Konflikt bisher: Schubse!
- 5 Markiere Felder für dritten Pusher.
- 6 Konflikte mit den anderen beiden,
deshalb keine Bewegung.

MoveableThing-Klasse (5): Beispiel Pusher ausführlich



- 1 Markiere ersten Pusher.
- 2 Da kein Konflikt: Schubse!
- 3 Markiere Felder für zweiten Pusher.
- 4 Kein Konflikt bisher: Schubse!
- 5 Markiere Felder für dritten Pusher.
- 6 Konflikte mit den anderen beiden,
deshalb keine Bewegung.
- 7 Alle Roboter, die von an Konflikten
beteiligten Pushern bewegt wurden,
müssen zurückgesetzt werden (inkl. in
Pits gestoßene Roboter!)

MoveableThing-Klasse (6): Zusätzliche Attribute



roborally.py

```
class MoveableThing(OrientedThing):

    def __init__(self, x, y, dir="N", **kw):
        super().__init__(x, y, dir, **kw)
        self.lastconf = None # last configuration
        self.pushmarker = None # last pusher
```

MoveableThing-Klasse (7): Eigene oder geschubste Bewegung



- Aktive oder passive Bewegung initiiert durch einen programmierten Roboterschritt oder durch Pusher

roboration.py

```
def move(self, dir):  
    self.lastconf = (self.pos, self.dir)  
    # try to move into direction dir  
    if not self.factory.floor[self.pos][dir].\n        leavecell(self):  
        #could not leave cell  
        self.lastconf = None  
        return  
    colliders = self.factory.collision(self)  
    for collider in colliders:  
        # if collision with another robot, push  
        collider.move(dir)
```

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

MoveableThing-Klasse (8): Parallelle passive Bewegung



roborally.py

```
def transport(self, dir):
    if self.lastconf: # has already been moved
        return False
    self.lastconf = (self.pos, self.dir)
    if self.factory.floor[self.pos][dir].\
        leavecell(self):
        return True
    return False
```

MoveableThing-Klasse (8): Markiere Felder

- Markiere beteiligte Felder und erinnere Pusher (für spätere Konfliktauflösung)

roborally.py

```
def mark(self, dir, pusher):
    self.pushmarker = pusher
    marked = { self.pos }
    if self.factory.floor[self.pos][dir].leavecell(
        self, onlycheck=True):
        neighbour_cell = self.neighbour(self.pos, dir)
        if (neighbour_cell in self.factory.floor and
            not self.factory.floor[neighbour_cell]['P'].nocollisions):
            marked |= { neighbour_cell }
        for a in self.factory.occupied(
            neighbour_cell):
            marked |= a.mark(dir, pusher)
    return marked
```

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

MoveableThing-Klasse (9): Konfliktauflösung

- `resolve` wird am Ende jedes Schritts für jeden Agenten aufgerufen.

roborally.py

```
def resolve(self):  
    collider = self.factory.collision(self)  
    if collider:  
        for a in collider + [self]:  
            a.retract()  
    if self.pushmarker and self.pushmarker.conflict:  
        self.retract()  
  
def retract(self):  
    if self.lastconf:  
        (self.pos, self.dir) = self.lastconf  
        self.lastconf = None  
        self.killed = False  
        for a in self.factory.collision(self):  
            a.retract()
```

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



MoveableThing-Klasse (10): Abschluss

- Zum Schluss werden alle temporären Variablen wieder zurück gesetzt.

roburally.py

```
def reset(self):  
    self.lastconf = None  
    if self.pushmarker:  
        self.pushmarker.conflict = False  
        self.pushmarker.marked = set()  
        self.pushmarker = None
```

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Die Klassenhierarchie: Roboter-Klasse

Motivation

Die
Spielregeln

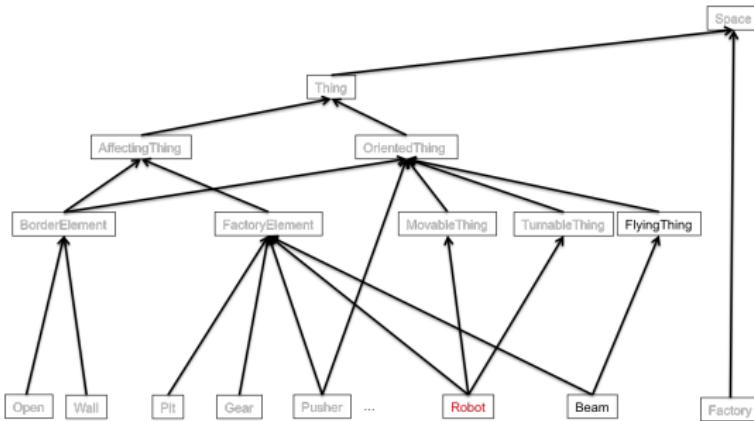
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



- Roboter haben zusätzliche Zustandsattribute und können Befehle ausführen.

roborally.py

```
class Robot(MoveableThing, TurnableThing, FactoryElement):  
  
    active_steps = { 6 }  
  
    def __init__(self, x, y, dir="N",  
                 name="Anonymous", **kw):  
        super().__init__(x, y, dir, **kw)  
        self.name = name  
        self.damage = 0  
        self.lives = 3  
        self.alive = True  
        self.virtual = False  
        self.killed = False
```

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

- Roboter können (am Ende eines Schrittes) sterben und selber Strahlen schießen.

roborally.py

```
def die(self):  
    self.alive = False  
    self.lives -=1  
    self.damage = 0  
  
def act(self):  
    if self.alive and not self.virtual:  
        Beam(self.pos[0], self.pos[1], shootby=self,  
              factory=self.factory, dir=self.dir)
```

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



roborally.py

```
def go(self):
    self.onestep(True)

def backup(self):
    self.onestep(False)

def onestep(self, forward):
    """active execution of one step"""
    if not self.alive:
        return
    if forward:
        self.move(self.dir)
    else:
        self.move(self.to_back(self.dir))
```

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

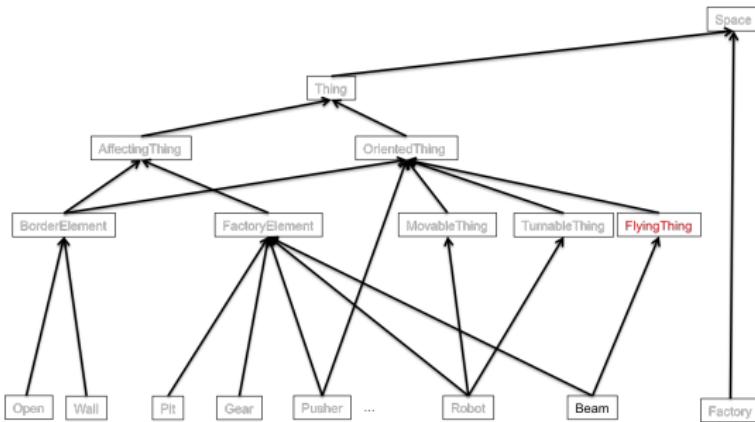
Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Die Klassenhierarchie: FlyingThing-Klasse



FylingThing-Klasse: Fliegen



- Ein FlyingThing fliegt solange, bis es auf ein Hindernis trifft (oder die Fabrik verlässt).
- Der Initiator selbst ist kein Hindernis!

roborally.py

```
class FlyingThing(OrientedThing):  
  
    def fly(self, shootby=None):  
        if not self.pos: return # left factory!  
        occ = self.factory.occupied(self.pos, virtual=True)  
        if (occ and shootby not in occ):  
            pass # shooter is not its own target  
        elif not self.factory.floor[self.pos][self.dir].\br/>            leavecell(self): pass #could not leave cell  
        else:  
            self.fly()
```

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Die Klassenhierarchie: Beam-Klasse

Motivation

Die
Spielregeln

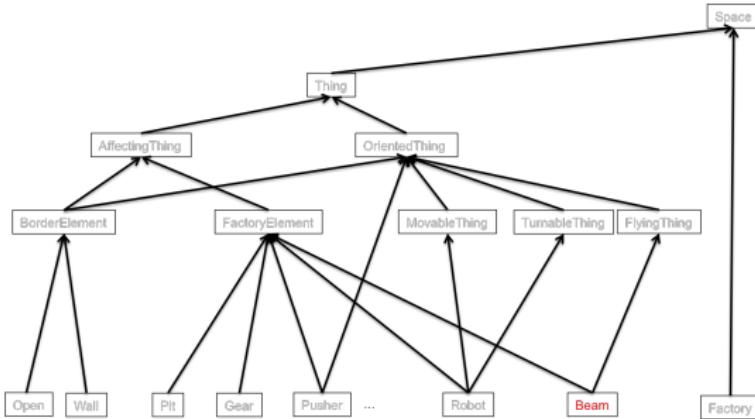
Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Beam-Klasse: Strahlen schießen und einwirken lassen



roborally.py

```
class Beam(FlyingThing, FactoryElement):

    active_steps = { 6 }

    def __init__(self, x, y, shootby=None, **kw):
        super().__init__(x, y, **kw)
        self.shootby = shootby
        self.factory.beams.append(self)
        self.fly(shootby=shootby)

    def acton(self, agent):
        if not self.pos or self.shootby is agent:
            return
        self.damage(agent)
```

Motivation

Die Spielregeln

Eine OOP-Analyse

Exkurs:
Mehrfachvererbung

Programmentwurf

Ein kleiner Test

Zusammenfassung

Zurück zur Factory-Klasse: apply und resolve



roborally.py

```
class Factory(Space):
    def apply(self):
        for pos in self.floor:
            self.floor[pos]['P'].apply_element()
        for a in self.agents: # robots as factory el.
            a.apply_element()
        for b in self.beams: # consider all shot beams
            b.apply_element()
        self.beams = [] # remove all beams

    def resolve_conflicts(self):
        for a in self.agents: a.resolve()
        for a in self.agents: a.reset()
        for a in self.agents:
            if a.killed: a.die()
```

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Ein kleiner Test

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

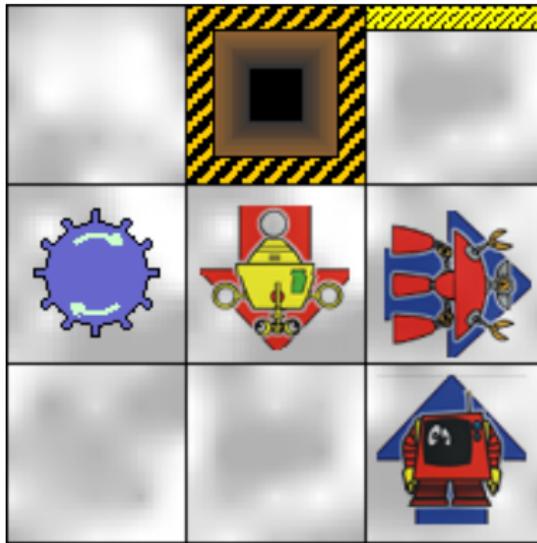
Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Test-Szenario



- Twonky (rechte untere Ecke bei (3, 1)) soll die anderen rumschubsen, sie in den Abgrund stürzen, und ein bisschen Karussel fahren.

roborally.py

```
if __name__ == "__main__":
    t = Robot(3, 1, dir="N", name="Twonky")
    s = Robot(2, 2, dir="S", name="Spinbot")
    h = Robot(3, 2, dir="E", name="HulkX90")
    fac = Factory(3, 3, installs=(Wall(3, 3, dir="N"),
                                    Pit(2, 3),
                                    Gear(1, 2,
                                         clockwise=True),
                                    t, s, h))
    fac.exec_reg_phase(1, [(2, t.go)])
    fac.exec_reg_phase(2, [(1, t.rotate_left),
                           (1, h.rotate_right)])
    fac.exec_reg_phase(3, [(2, t.go), (1, h.go),
                           (2, s.go)])
```

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Der Test: Ein Trace (1)

Python-Interpreter

```
init: TWONKY starts at (3, 1) with orientation N
init: SPINBOT starts at (2, 2) with orientation S
init: HULKX90 starts at (3, 2) with orientation E
*** Starting register phase 1
GO command: TWONKY
onestep: TWONKY wants to make 1 step forward (dir=N)
move: move of TWONKY from (3, 1) in direction N
move: move of HULKX90 from (3, 2) in direction N
GO command: TWONKY
onestep: TWONKY wants to make 1 step forward (dir=N)
move: move of TWONKY from (3, 2) in direction N
move: move of HULKX90 from (3, 3) in direction N
HULKX90 bumped into a wall and does not leave (3, 3)
move: HULKX90 cannot move because of a wall
retract: send TWONKY back to (3, 2)
```

[Motivation](#)[Die Spielregeln](#)[Eine OOP-Analyse](#)[Exkurs: Mehrfachvererbung](#)[Programmentwurf](#)[Ein kleiner Test](#)[Zusammenfassung](#)



Der Test: Ein Trace (2)

Python-Interpreter

```
BEAM shot by TWONKY at (3, 2), direction N
fly: BEAM wants to fly from (3, 2) in direction N
fly: BEAM wants to fly from (3, 3) in direction N
fly: BEAM cannot move because of an obstacle
BEAM shot by SPINBOT at (2, 2), direction S
fly: BEAM wants to fly from (2, 2) in direction S
fly: BEAM wants to fly from (2, 1) in direction S
BEAM was killed leaving factory at (2, 1)
BEAM shot by HULKX90 at (3, 3), direction E
fly: BEAM wants to fly from (3, 3) in direction E
BEAM was killed leaving factory at (3, 3)
HULKX90 got damaged by laserbeam at (3, 3)
```

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Der Test: Ein Trace (3)

Python-Interpreter

```
*** Starting register phase 2
rotate_left: TWONKY facing now W
rotate_right: HULKX90 facing now S
BEAM shot by TWONKY at (3, 2), direction W
fly: BEAM wants to fly from (3, 2) in direction W
fly: BEAM wants to fly from (2, 2) in direction W
fly: BEAM cannot move because of an obstacle
BEAM shot by SPINBOT at (2, 2), direction S
fly: BEAM wants to fly from (2, 2) in direction S
fly: BEAM wants to fly from (2, 1) in direction S
BEAM was killed leaving factory at (2, 1)
BEAM shot by HULKX90 at (3, 3), direction S
fly: BEAM wants to fly from (3, 3) in direction S
fly: BEAM wants to fly from (3, 2) in direction S
fly: BEAM cannot move because of an obstacle
SPINBOT got damaged by laserbeam at (2, 2)
```

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Der Test: Ein Trace (4)

Python-Interpreter

```
TWONKY got damaged by laserbeam at (3, 2)
*** Starting register phase 3
GO command: TWONKY
onestep: TWONKY wants to make 1 step forward (dir=W)
move: move of TWONKY from (3, 2) in direction W
move: move of SPINBOT from (2, 2) in direction W
GO command: TWONKY
onestep: TWONKY wants to make 1 step forward (dir=W)
move: move of TWONKY from (2, 2) in direction W
move: move of SPINBOT from (1, 2) in direction W
SPINBOT was killed leaving factory at (1, 2)
SPINBOT dies
GO command: HULKX90
onestep: HULKX90 wants to make 1 step forward (dir=S)
move: move of HULKX90 from (3, 3) in direction S
```

[Motivation](#)[Die Spielregeln](#)[Eine OOP-Analyse](#)[Exkurs: Mehrfachvererbung](#)[Programmentwurf](#)[Ein kleiner Test](#)[Zusammenfassung](#)



Der Test: Ein Trace (5)

Python-Interpreter

GO command: SPINBOT

onestep: SPINBOT wants to make 1 step forward (dir=S)

onestep: SPINBOT is dead and cannot move

GO command: SPINBOT

onestep: SPINBOT wants to make 1 step forward (dir=S)

onestep: SPINBOT is dead and cannot move

GEAR: turn TWONKY clockwise at (1, 2)

rotate_right: TWONKY facing now N

BEAM shot by TWONKY at (1, 2), direction N

fly: BEAM wants to fly from (1, 2) in direction N

fly: BEAM wants to fly from (1, 3) in direction N

BEAM was killed leaving factory at (1, 3)

BEAM shot by HULKX90 at (3, 2), direction S

fly: BEAM wants to fly from (3, 2) in direction S

fly: BEAM wants to fly from (3, 1) in direction S

BEAM was killed leaving factory at (3, 1)

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Zusammenfassung

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

Ausbaufähigkeit



- Der Anspruch war gewesen, das Design an der Erweiterbarkeit auszurichten. Ist das gelungen?

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



- Der Anspruch war gewesen, das Design an der Erweiterbarkeit auszurichten. Ist das gelungen?
- Elemente mit Doppelrollen funktionieren problemlos (Mehrfachvererbung hilft hier)!

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



- Der Anspruch war gewesen, das Design an der Erweiterbarkeit auszurichten. Ist das gelungen?
- Elemente mit **Doppelrollen** funktionieren problemlos (**Mehrfachvererbung** hilft hier)!
- Viele **Fabrikelemente** lassen sich leicht integrieren (Portale, temporäre Türen oder fallgruben, halbdurchlässige Wände, Öllachen)

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

- Der Anspruch war gewesen, das Design an der Erweiterbarkeit auszurichten. Ist das gelungen?
- Elemente mit Doppelrollen funktionieren problemlos (Mehrfachvererbung hilft hier!)
- Viele Fabrikelemente lassen sich leicht integrieren (Portale, temporäre Türen oder fallgruben, halbdurchlässige Wände, Öllachen)
- Zusatzwaffen sind auch nicht zu schwierig

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung

- Der Anspruch war gewesen, das Design an der Erweiterbarkeit auszurichten. Ist das gelungen?
- Elemente mit Doppelrollen funktionieren problemlos (Mehrfachvererbung hilft hier!)
- Viele Fabrikelemente lassen sich leicht integrieren (Portale, temporäre Türen oder fallgruben, halbdurchlässige Wände, Öllachen)
- Zusatzwaffen sind auch nicht zu schwierig
- Interessant wäre eine Ergänzung um eine GUI ...

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Ausbaufähigkeit

- Der Anspruch war gewesen, das Design an der Erweiterbarkeit auszurichten. Ist das gelungen?
- Elemente mit Doppelrollen funktionieren problemlos (Mehrfachvererbung hilft hier!)
- Viele Fabrikelemente lassen sich leicht integrieren (Portale, temporäre Türen oder fallgruben, halbdurchlässige Wände, Öllachen)
- Zusatzwaffen sind auch nicht zu schwierig
- Interessant wäre eine Ergänzung um eine GUI ...
- Achtung: Ich habe die Umsetzung als ein Softwareprojekt im fortgeschrittenen Semester gefunden.

Motivation

Die
Spielregeln

Eine OOP-
Analyse

Exkurs:
Mehrfachver-
erbung

Programm-
entwurf

Ein kleiner
Test

Zusammen-
fassung



Ausbaufähigkeit

- Der Anspruch war gewesen, das Design an der Erweiterbarkeit auszurichten. Ist das gelungen?
- Elemente mit Doppelrollen funktionieren problemlos (Mehrfachvererbung hilft hier!)
- Viele Fabrikelemente lassen sich leicht integrieren (Portale, temporäre Türen oder fallgruben, halbdurchlässige Wände, Öllachen)
- Zusatzwaffen sind auch nicht zu schwierig
- Interessant wäre eine Ergänzung um eine GUI ...
- Achtung: Ich habe die Umsetzung als ein Softwareprojekt im fortgeschrittenen Semester gefunden.
- Idee: Die Berechnung einer optimalen Strategie wäre natürlich das, was wirklich interessant wäre – KI

Motivation

Die Spielregeln

Eine OOP-Analyse

Exkurs: Mehrfachvererbung

Programmentwurf

Ein kleiner Test

Zusammenfassung