

Übungsblatt 9

Aufgabenlösung

Abgabe: 06.01.2013

Aufgabe 1 Java-Krise (30%)

Aufgabe 2 Delegationsspiel

Aufgabe 2.1 Vorbereiten (15%)

Die Klasse `Item` hat nun 2 Methoden bekommen, mit denen die `Item` selbst über ihr Verhalten bestimmen können.

Listing 1: Klasse *Item*

```
1 import greenfoot.*; // (World, Actor, GreenfootImage, Greenfoot und MouseInfo)
2
3 /**
4  * Ein Objekt, das aufgehoben werden kann. (Übungsblatt 8)
5  *
6  * @author Thomas Röfer
7  * @version 02.12.2012
8  */
9 public abstract class Item extends Actor
10 {
11     /**
12      * Standard Methode um das Item zu nutzen, wenn das Item diese Methode
13      * nicht überschreibt
14      * @param robot Unser Roboter
15      * @return Das Item, welches das im Inventar liegende Item ersetzt
16      */
17     public Item useItem(Robot robot){
18         if (robot.collidesWith(Obstacle.class)){
19             Obstacle obstacle = (Obstacle) robot.getCollidingObject(Obstacle.
20                 class);
21             if (matches(obstacle)){
22                 robot.getWorld().removeObject(obstacle);
23                 return null;
24             }
25         }
26         return this;
27     }
28     /**
29      * Abstrakte Methode, die prüft ob das Item zum Hinderniss passt.
30      * @param obstacle Das zu prüfende Hinderniss
31      * @return true, wenn das Item zum Hinderniss passt
32      */
33     public abstract boolean matches(Obstacle obstacle);
34 }
```

Wir möchten im Inventar die Nutzung des Items anstoßen, ohne uns darum kümmern zu müssen, um welches Item es geht. Wir werden zu keiner Zeit Instanzen von Item direkt erzeugen, daher können wir abstrakte Methoden implementieren, die dann in den Subklassen überschrieben werden. Die Methode `matches()` ist abstrakt, da wir diese auf jeden Fall in den Subklassen überschreiben müssen, denn nur die Subklasse kann wissen welches Hindernis zu diesem Item passt.

`useItem()` wurde nicht abstrakt implementiert, damit wir auf diese Weise ein Standardverhalten für Items haben. Wenn diese Methode also nicht überschrieben wird, kann man mit dem Item das passende Hindernis überwinden, es wird jedoch weder ein Sound abgespielt noch werden Punkte gutgeschrieben.

Aufgabe 2.2 Delegieren (25%)

Jede Subklasse von Item kann nun sein eigenes Verhalten definieren, indem sie `useItem(Robot robot)` überschreibt. Tut sie es nicht, wird das Standardverhalten genutzt.

Mit der Methode `matches(Obstacle obstacle)` definieren wir welches Hindernis zum Item passt.

Listing 2: Klasse *Key*

```

1  /**
2   * Ein Schlüssel. Kann benutzt werden, um Türen zu öffnen. (Übungsblatt 3)
3   *
4   * @author Thomas Röfer
5   * @version 01.11.2012
6   */
7  public class Key extends Item
8  {
9      /**
10     * Methode um das Item zu nutzen
11     * @param robot Unser Roboter
12     * @return Das Item, welches das im Inventar liegende Item ersetzt
13     */
14     public Item useItem(Robot robot){
15         if (robot.collidesWith(Obstacle.class)){
16             Obstacle obstacle = (Obstacle) robot.getCollidingObject(Obstacle.
17                 class);
18             if (matches(obstacle)){
19                 robot.getWorld().removeObject(obstacle);
20                 robot.getScore().setScore(robot.getScore().getScore() + 100);
21                 Greenfoot.playSound("door-open.wav");
22                 return null;
23             }
24         }
25         return this;
26     }
27     /**
28     * Methode, die prüft ob das Item zum Hinderniss passt.
29     * @param obstacle Das zu prüfende Hinderniss
30     * @return true, wenn das Item zum Hinderniss passt
31     */
32     public boolean matches(Obstacle obstacle){
33         return obstacle instanceof Door;
34     }
35 }

```

Wir können nun die Methoden `blowUpWall()` und `openDoor()` aus der Klasse `Robot` entfernen. Stattdessen führen wir in jedem `act()` Zyklus `inventory.useInventory(this);` aus. Falls ein Item im Inventar ist, wird das Item nun genutzt.

Listing 3: Klasse *Inventory*, Methode *useInventory*

```
67 /**
68  * Benutzt das im Inventar liegende Item und ersetzt gegebenenfalls das
69  * Item
70  * @param robot Der Roboter wird übergeben.
71  */
72 public void useInventory(Robot robot){
73     if (!isEmpty()){
74         Item item = contents.useItem(robot);
75         if (item != null){
76             store(item);
77         } else {
78             clear();
79         }
80     }
81 }
```

Das zurückgelieferte Item wird wieder im Inventar gespeichert. Standardverhalten - wenn das Item nicht genutzt werden kann - ist, dass sich das Item selbst zurückliefert.

Nach der Benutzung wird `null` zurückgeliefert. In diesem Fall wird das Inventar geleert.

Wir haben nun also 2 Varianten implementiert: Rückgabe des Items selbst und Rückgabe von `null`. Als dritte Variante sollen wir nun ein anderes Item zurückgeben (z.B. Durch Kombination von Item und Hindernis).

Dazu haben wir nun zusätzlich zu dem Item `Bomb` ein weiteres Item `BombFire` und ein weiteres Hindernis `Fire`.

Um eine Wand sprengen zu können, benötigen wir nun nicht einfach eine Bombe, sondern müssen diese vorher anzünden indem wir (mit der Bombe im Inventar) mit dem Feuer kollidieren. Dann wird die Bombe im Inventar durch die brennende Bombe (`BombFire`) ersetzt.

Listing 4: Klasse *Bomb*, Methode *useItem()*

```
11 /**
12  * Methode um das Item zu nutzen
13  * @param robot Unser Roboter
14  * @return Das Item, welches das im Inventar liegende Item ersetzt
15  */
16 public Item useItem(Robot robot){
17     if (robot.collidesWith(Obstacle.class)){
18         Obstacle obstacle = (Obstacle) robot.getCollidingObject(Obstacle.class);
19         if (matches(obstacle)){
20             robot.getWorld().removeObject(obstacle);
21             Greenfoot.playSound("Bottle.aiff");
22             return new BombFire();
23         }
24     }
25     return this;
26 }
```

Testen Durch die Änderungen wurde das Verhalten mit dem Schlüssel nicht beeinflusst. Nimmt man diesen ins Inventar auf, kann man nach wie vor keine Wand sprengen. Die korrekte Punkteanzahl wird gutgeschrieben sowie auch der richtige Sound wird abgespielt. Mit der Bombe im Inventar können nun keine Wände mehr gesprengt werden. Kollidiert man aber nun mit dem Feuer, wird dieser aus der Welt entfernt und die Bombe im Inventar wird durch die brennende Bombe ersetzt. Damit lassen sich nun die Wände sprengen (Sound korrekt, Punkte korrekt). Das restliche Verhalten des Spiels bleibt weiterhin unverändert.

Aufgabe 2.3 Reflektieren (10%)

Durch die Auslagerung der Logik jedes Items in seine eigene Klasse haben wir die Wartbarkeit um einiges verbessert. Möchten wir das Verhalten eines Items nun ändern, wissen wir genau, dass es in dem Item selbst zu finden ist und müssen nicht mehr die entsprechende Methode in der Klasse Robot suchen. Außerdem hat sich die Übersichtlichkeit der Klasse Robot dadurch stark verbessert.

Wenn wir unser Spiel nun erweitern möchten (wie wir es z.B. mit der brennenden Bombe gemacht haben), müssen wir nur noch eine Subklasse von Item erzeugen und dessen Logik darin implementieren. Es können auch ohne viel Aufwand nun Items mit Standardverhalten hinzugefügt werden, es muss lediglich die Methode `matches()` überschrieben werden.

Es wäre ratsam auf gleiche Weise das Verhalten des Smileys und des Totenkopfs in sich selbst zu implementieren statt in der Klasse Robot. Das ist aktuell schon mit dem abspielen des Tons so definiert, doch auch der Punktwert (bei Smiley) und das starten des replays (Skull) sollten dort definiert sein. Gäbe es eine Superklasse dieser beiden, könnte man ein Standardverhalten für weitere Objekte festlegen, mit denen man Punkte sammelt.

Aufgabe 3 Buh! (20%)

Aufgabe 4 Bonusaufgabe: Was war das für ein Geräusch? (5%)