

Softwaretechnik I im WS 2024/25 – Zwischenprüfung (16.12.2024)

Wichtige Hinweise:

1. Sie haben von uns für die Bearbeitung ein eigenes Git-Repository gekriegt. Nutzen Sie dieses bitte zur Bearbeitung.
2. Bitte schauen Sie sich den Code in Ihrem Git-Repository gut an.
3. Als **Hilfsmittel** zugelassen: Bücher, Aufzeichnungen und Unterlagen aus der Vorlesung, Internet, KI-Dienste wie ChatGPT.
4. Überprüfen Sie, ob **alle elektronischen Geräte außer ihr Laptop** (Smartphone, Smartwatch, Elektronisches Wörterbuch, MP3 Player, Taschenrechner, etc.) ausgeschaltet sind!
5. Die Bearbeitungszeit beträgt 120 Minuten!
6. Wer Fragen hat bleibt bitte sitzen und meldet sich.
7. Wenn die Zeit um ist, bitte sitzen bleiben. Sie werden von uns zur mündlichen Prüfung abgeholt.
8. Bearbeiten Sie die Aufgaben alleine.

Aufgabe 1:

Sie finden in Ihrem Git-Repository unter „TicTacToe“ den Source-Code zu einem Tic Tac Toe Spiel. Das Tic Tac Toe Spiel wurde in Java umgesetzt. Außerdem wurde das Spiel als Stand-Alone-Lösung programmiert. Das Spiel ähnelt also dem bereits aus der Vorlesung bekannten Vier Gewinnt Spiel.

Ihre Aufgabe besteht nun darin das im Git-Repository befindliche Tic Tac Toe Spiel als Client-Server-Anwendung umsetzen. Als Hilfe kann dabei das Beispiel-Projekt aus der vergangenen Übung betrachtet werden.

Klonen Sie das Git-Repository und machen Sie sich dann mit dem Quellcode des Tic Tac Toe Spiels vertraut. Überlegen Sie sich dann eine sinnvolle Strukturierung für Ihre Client-Server-Anwendung und setzen Sie diese um. Nutzen Sie für die Implementierung gerne Ihre IDE und weitere sinnvolle Tools (z.B. Springboot). Vergessen Sie nicht, nach Ende Ihrer Bearbeitung, Ihre Bearbeitung in Ihrem Git-Repository wieder hochzuladen.