Lights Out

JaVA Team Aufgabe

Berger, May, Mühlehner

2014

Inhalt

[Aufgabe 2](#_Toc406529596)

[Trainierte Kompetenzen 2](#_Toc406529597)

[Grundlegende Aufgaben 2](#_Toc406529598)

[Erweiterte Aufgaben 3](#_Toc406529599)

[Team 3](#_Toc406529600)

[Aufwandsschätzung 3](#_Toc406529601)

[Konzept 3](#_Toc406529602)

[UML – Design 3](#_Toc406529603)

[Durchführung 4](#_Toc406529604)

[GUI 4](#_Toc406529605)

[Model 4](#_Toc406529606)

[Controller 4](#_Toc406529607)

[Installation 4](#_Toc406529608)

[Wie kann das Programm verwendet werden? 4](#_Toc406529609)

[Entwicklungsumgebung 4](#_Toc406529610)

[Tatsächlicher Aufwand 4](#_Toc406529611)

# Aufgabe

## Trainierte Kompetenzen

In dieser Aufgabenstellung wurden folgende Kompetenzen trainiert:

* GUI – Programmierung
* MVC – Architektur
* Arbeiten mit GitHub
* Teamarbeit

## Grundlegende Aufgaben

Die Aufgabenstellung ist, das Spiel "Lights out" zu programmieren.

Zuerst soll eine README Datei mit der Aufgabenstellung, dem Team und der Arbeitsaufteilung erstellt werden.

Danach soll das Programm umgesetzt werden. Dazu wird das Spiel nun ein wenig erklärt.

Das Spiel besteht aus einem 5x5 Gitter. Anfangs sind zufällig viele "Lichter" eingeschalten. Mit einem Klick auf ein Licht werden das betroffene Licht und alle umliegenden Lichter umgeschaltet. Diagonale Lichter sind davon nicht betroffen. Das Ziel ist es mit so wenig Klicks wie möglich alle Lichter auszuschalten.

Danach soll auch dieses Protokoll erstellt werden.

## Erweiterte Aufgaben

Je nach Interesse können erweiterte Aufgaben eingebaut werden. Dies ist nicht Pflicht und beeinflusst auch nicht die Note. Beispielsweise kann das Spiel für eine frei wählbare Größe, und nicht nur 5 x 5 programmiert werden.

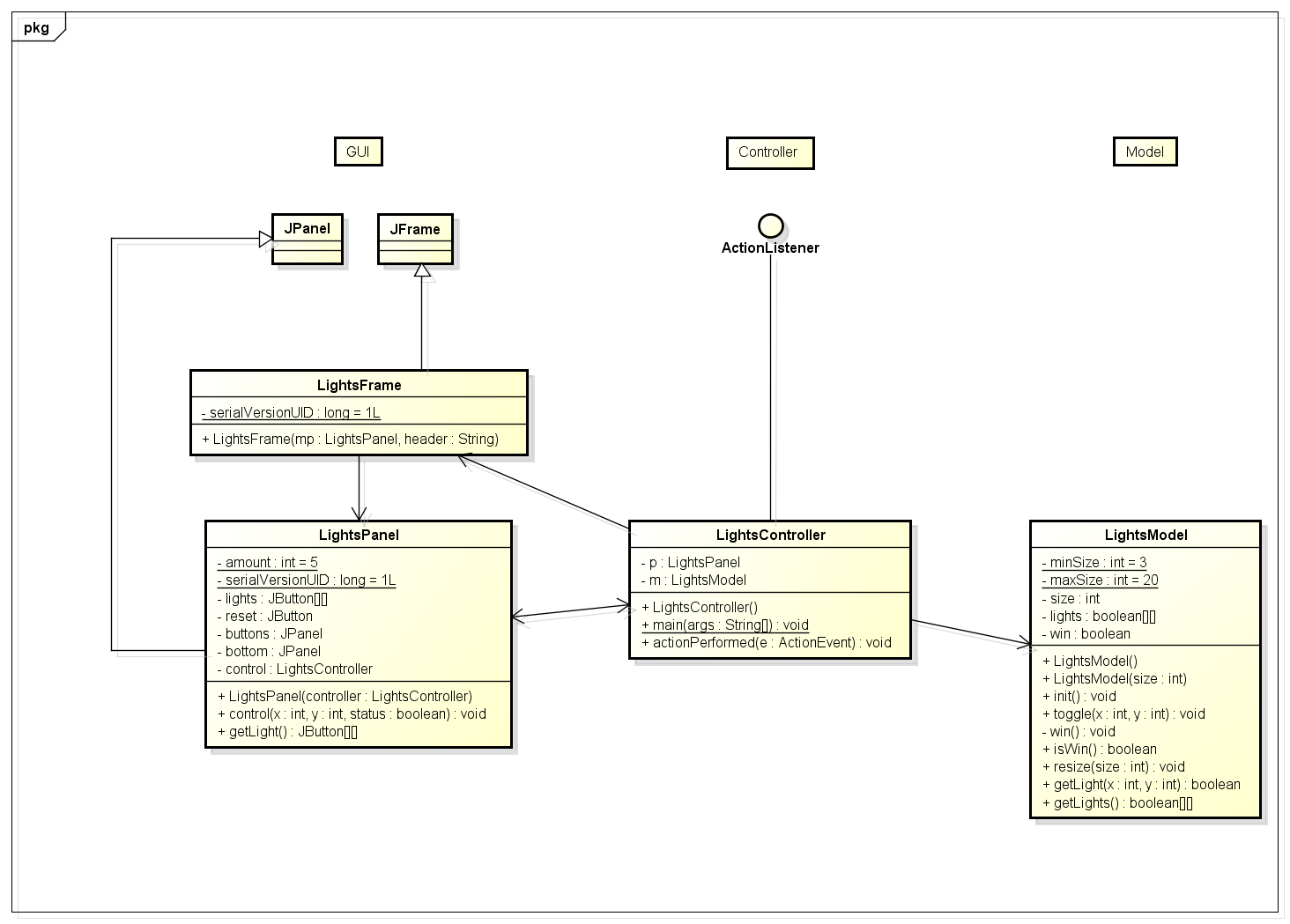
## Team

Das Team hat, nach Vorgabe, 3 Mitglieder. Die Aufteilung der Aufgaben ist grundsätzlich frei wählbar, jedoch sollte jeder einen gleichwertigen Teil des Programmes übernehmen. Da im Softwareentwicklungsunterricht derzeit mit dem MVC Prinzip gearbeitet wird, übernimmt jeder einen Teil davon. Jeder sollte sicherstellen, dass sein eigener Teil fehlerfrei ist (Unit – Testing), danach sollte das Zusammenspiel der Klassen geprüft werden. Schlussendlich auch das gesamte System an sich. Jedes Teammitglied kann zusätzlich erweiterte Aufgaben umsetzen, jedoch sind diese nicht Pflicht und fließen auch nicht in die Bewertung ein.

# Aufwandsschätzung

# Konzept

## UML – Design



# Durchführung

## GUI

## Model

## Controller

# Installation

## Wie kann das Programm verwendet werden?

Zuerst muss auf dem Zielrechner Java, also eine JRE (Java Runtime Environment), installiert werden. Möglicherweise muss die JAVA\_HOME Variable in den Windows Umgebungsvariablen gesetzt werden.

Danach lässt sich die aktuellste Veröffentlichung über den nachfolgenden Link runterladen. Man lädt eine JAR Datei herunter, die dann am Rechner ausgeführt werden kann.

<https://github.com/dmay14/berger_may_muehlehner_lights_out/releases>

## Entwicklungsumgebung

Das Programm wurde auf Windows 7, Windows 8.1 und OS X Yosemite entwickelt. Die Entwicklungsumgebung war auf allen Betriebssystemen Eclipse. Die Versionen dieser Umgebungen waren Luna (4.4) und Juno (4.2).

# Tatsächlicher Aufwand