

WPF: iOS-Programmierung WS16

Prüfungsaufgabe

Hier unten finden Sie die Definition der Prüfungsaufgabe.

Voraussetzung: mindestens die Required Tasks 1 bis 8 aus der Original-Aufgabe wurden umgesetzt.

Erweitern Sie die Breakout-App aus Aufgabe 3 mit den folgenden Leistungsmerkmalen.

1. Ein Spielfeld mit 3 (breit) x 5 (hoch) Blöcken soll eine der Spiel-Optionen sein.
2. Es soll möglich sein Blöcke mit unterschiedlichen Wertigkeiten (mindestens 1 bis 3) zu generieren.
 - Die Wertigkeit gibt die Anzahl der Kollisionen an die benötigt werden, damit ein Block sich auflöst.
 - Jede Wertigkeit hat eine deutliche erkennbare eigene Farbe.
 - Wenn ein Block getroffen wird, ändert sich die (Rest-)Wertigkeit und damit die Farbe.
3. Es sollen mindestens 3 Anordnungsmuster der Blöcke mit unterschiedlichen Wertigkeiten erstellt und im Spiel angeboten werden.
4. Der Paddle soll oval werden, damit das Absprungverhalten interessanter wird. (Siehe: Hint 26)
5. Sorgen Sie dafür, dass die Einstellungen der App persistiert werden. (Siehe: Extra Credit 2)
6. Während des Spiels soll die Spielzeit und eine Punktzahl (dynamisch) gezeigt werden.

Die Punktzahl ist wie folgt definiert: $P(b, z, w) = (b * w * 1000) / (z + 30)$

- b: die Anzahl der Blöcke im Spiel
 - z: die benötigte Spielzeit in Sek.
 - w: die maximale Wertigkeit
 - Die Punktzahl wird zur nächsten Ganzzahl (auf)gerundet
7. Erstellen Sie auf einem zusätzlichen Tab eine Top-10-Liste der 10 erfolgreich beendeten Spiele mit den höchsten Punktzahlen.
 - Die Top-10-Liste ist sortiert, mit dem besten Ergebnis (Punktzahl) auf Platz 1.
 - Mindestens die Punktzahl soll direkt in der Top-10-Liste sichtbar sein.
 - Merken Sie sich für alle 10 Einträge die folgenden Daten:
 - Zeitstempel des Spiels (wann wurde das Spiel erfolgreich beendet)
 - Anzahl der Blöcke im Spiel
 - benötigte Spielzeit
 - die maximale Wertigkeit

- die Punktzahl
- Überlegen Sie sich eine vernünftige Darstellung für die weiteren Informationen
- Sorgen Sie dafür, dass auch die Top-10-Liste persistent gespeichert wird.

Wenn etwas undeutlich sein sollte, stellen Sie bitte Ihre Fragen hier im Diskussionsforum, damit alle Studierende die gleichen Informationen erhalten.

Prüfungsmodalitäten.

mündliche Prüfung: 3 x 10 Minuten

1. Sie präsentieren Ihre Lösung (Foliensatz - Querformat).
Beleuchten Sie vor allem die Architektur und knifflige Teile im Programm.
2. Wir befragen Sie zur Umsetzung.
Sorgen Sie bitte dafür, dass Sie Ihre Anwendung in der Xcode-Umgebung zeigen können.
Am besten bringen Sie einen eigenen Laptop mit.
Wenn dies nicht möglich wäre, bitte vorab und frühzeitig(!) melden!
3. Wir stellen weitere Fragen zum Thema iOS, das was Paul Hegarty im Kurs behandelt hat (siehe Folien von Hegarty).

Bitte reichen Sie hier in Moodle ein bis zum **24.01.2017(!)**:

- Ihre Präsentation
- Ihre Projekt

Viel Erfolg!

Abgabestatus

Abgabestatus	Kein Versuch
Bewertungsstatus	Nicht bewertet
Fälligkeitsdatum	Dienstag, 24. Januar 2017, 23:55
Verbleibende Zeit	19 Tage 2 Stunden
Zuletzt geändert	-
Abgabekommentare	► Kommentare (0)

Abgabe hinzufügen

Lösung ändern

NAVIGATION



Dashboard

- Website-Start

Website

Dieser Kurs

IOS_WS16_GJV

Teilnehmer/innen

Auszeichnungen

Semesterplanung

26. September - 2. Oktober

3. Oktober - 9. Oktober

10. Oktober - 16. Oktober

17. Oktober - 23. Oktober

24. Oktober - 30. Oktober

31. Oktober - 6. November

7. November - 13. November

14. November - 20. November

21. November - 27. November

28. November - 4. Dezember

5. Dezember - 11. Dezember

12. Dezember - 18. Dezember

19. Dezember - 25. Dezember

26. Dezember - 1. Januar

2. Januar - 8. Januar

 **Prüfungsaufgabe**

Ressourcen

Meine Kurse

Kurse

EINSTELLUNGEN



Kurs-Administration

Sie sind angemeldet als Yang Mao (Logout)
IOS_WS16_GJV