

Software Design

Übung 1

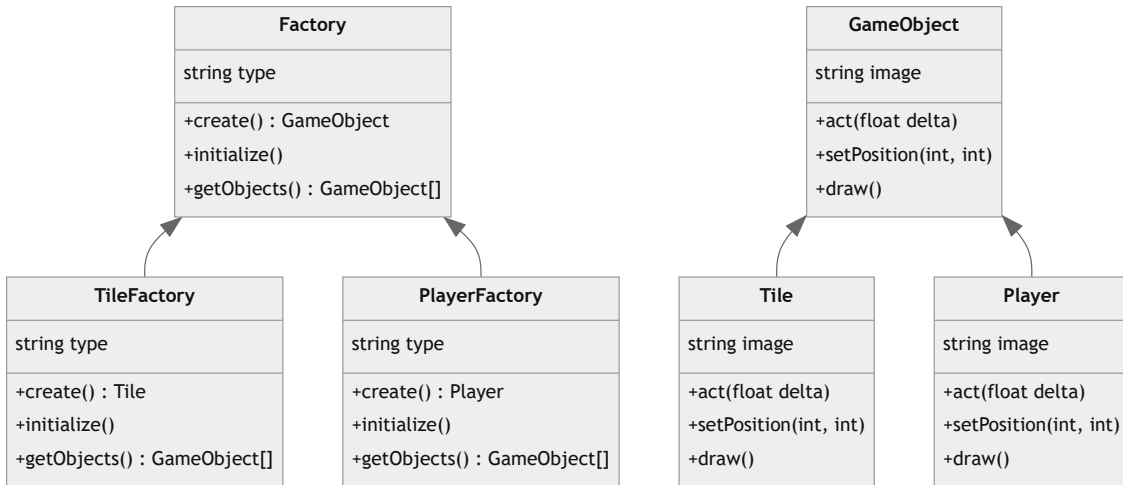
Übung 1

Mindestanforderung:

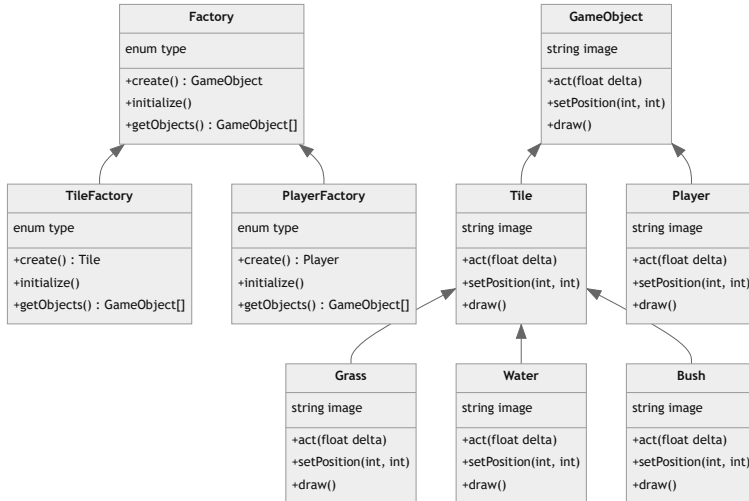
- Der Hintergrund ist mit Tiles gefüllt
 - von einer TileFactory (o.Ä.)
- Der Player wird gezeichnet
 - von einer PlayerFactory (o.Ä.)

Die Umsetzung muss nicht exakt Möglichkeit 1 oder 2 folgen, sofern es sinnvoll ist - im Zweifelsfall die Frage mailen

Klassendiagramm: Möglichkeit 1



Klassendiagramm: Möglichkeit 2



Übung 1

- Die Main kann - wenn das einfacher erscheint - das Erstellen der Objects übernehmen, alternativ auch die Factories
- Die Tiles müssen wo platziert werden - von einer übergeordneten Stelle (Main, Factory), nicht von einem Tile selbst
- Separation of concerns beachten! Nicht zu viele verschiedene Aufgaben in eine Funktion
- Pushen nicht vergessen! Was nicht auf Github ist, existiert nicht
 - Sollte immer die Grundlage beim Programmieren sein

Bewertungskriterien

- 25% - Es gibt eine Factory und sie erzeugt Objekte
- 25% - Die Tiles werden von einer übergeordneten Stelle erstellt & platziert
- 25% - Separation of Concerns beachtet
- 25% - Es gibt ein Spielerobjekt auf dem Spielfeld & das Spiel ist kompilierbar
 - das nichts tun können muss