

Übung 4

Aufgabe 1: Singleton

- Modifizieren Sie die Factory so, dass es nur eine Instanz gibt.
- Testen Sie das Programm.

Verständnisziele

- Wie wird getestet, ob sich zwei Variablen auf das selbe Objekt beziehen?

Aufgabe 2: TicTacToe

- Entwickeln Sie ein Programm TicTacToe.
- Das Spiel wird rundenweise über die Kommande Zeile gespielt.
- Pro Runde wird der Spieler gewechselt.
- Pro Runde wird das Spielbrett angezeigt.
- Pro Runde wird der aktuelle Spieler gefragt, wohin gesetzt werden soll.
- Pro Runde wird überprüft, ob der aktuelle Spieler gewonnen hat und ggfs. das Spiel beendet werden kann.