



Übung 3

State

Aufgabenstellung Game Store

In den nächsten beiden Übungen erstellen wir eine etwas größere und zusammenhängende Anwendung.

Entwickeln Sie eine einfache Konsolenapplikation, die einen digitalen Online Store für Computerspiele simuliert. Wie auch in anderen Stores können diese Spiele „**gekauft**“, **heruntergeladen**, **installiert**, **gestartet** und gespielt, **deinstalliert**, **aktualisiert** werden.

Bilden Sie für diese Übung über ein State Pattern nur den aktuellen Zustand und die Zustandsübergänge der installierten Spiele ab. Überlegen Sie sich mögliche Zustände, Übergänge und Methoden der Spiele.