

1. Übungsblatt: *Einrichtung einer Entwicklungsumgebung und Entwurf des Datenschemas*

1. Aufgabe

Machen Sie sich mit den Regeln des Kartenspiels Mau-Mau (siehe [https://de.wikipedia.org/wiki/Mau-Mau_\(Kartenspiel\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Mau-Mau_(Kartenspiel))) vertraut.

Probieren Sie eine Online-Implementierung (z.B. <http://www.bananario.de/onlinegames/maumau/maumau.php>) aus.

2. Aufgabe

(7 Punkte)

Entwerfen Sie ein Datenmodell für dieses Kartenspiel. Setzen Sie das Datenmodell mit Java-Klassen um. Überlegen Sie sich welche Funktionen (Use-Cases) auf diesen Daten operieren. Fassen Sie diese Funktionen in einer Java-Schnittstelle zusammen.

Als Abgabe dieser Aufgabe werden folgende Ergebnisse erwartet:

1. Diagramm und Java-Klassen des Datenmodells
2. Schnittstellendefinition in Java inklusive Javadoc

3. Aufgabe

(5 Punkte)

Verwenden Sie für Ihr Java-Projekt das Build-Werkzeug Apache Maven, damit Sie das Projekt auch ohne die Entwicklungsumgebung bauen können.

Tutorial: <http://www.vogella.com/tutorials/EclipseMaven/article.html>

4. Aufgabe

(3 Punkte)

Verbinden Sie Ihr Projekt mit der Versionsverwaltung Git (vorzugsweise auf dem Server im Rechenzentrum GitLab der HTW).

Tutorial: <https://www.vogella.com/tutorials/EclipseGit/article.html>