Der Kunde Smart Home Magic Ltd. möchte seinen Kunden eine programmierbare Fernbedienung anbieten und beauftragt das JIKU Systemhaus mit der Entwicklung. Smart Home Magic möchte ergänzend dazu eine simulierte Fernbedienung als GUI.

Gesprächsprotokoll des Kundengesprächs für die zweite Spielversion des Rollenspiels.

Anwesend: Julia Kläwer und Kerstin Kallenbring

* Die Tasten der Fernbedienung sollen beliebige Geräte ansprechen können.
* Befehle sollen rückgängig und wiederhergestellt werden können.
* Falls man zu viele Schritte zurücknimmt, soll man diese aber auch wiederherstellen können.
* Es soll auf möglich sein, mehrere Befehle als ein Befehl auszuführen.

1. Information und Übung

Informieren Sie sich über das Command-Pattern mit Hilfe eines BWV-Vortrags

Erstellen Sie als erste Übung die Fernbedienungsaufgabe mit Hilfe der zur Verfügung gestellten Kassen Licht, Garage und Stereoanlage. Erzeugen Sie den folgenden Ablauf:

Ein-Knopf 1 gedrückt: Licht wurde eingeschaltet

Rückgängig-Knopf gedrückt: Licht wurde ausgeschaltet

Ein-Knopf 2 gedrückt: Garagentor wurde hochgefahren

Ein-Knopf 3 gedrückt: Stereoanlage wurde eingeschaltet

Stereoanlage spielt von CD

Stereoanlage spielt auf Lautstärke 10

Rückgängig-Knopf gedrückt: Stereoanlage wurde ausgeschaltet

Rückgängig-Knopf gedrückt: Garagentor wurde heruntergefahren

Ein-Knopf 4 gedrückt: Führe Makro-Command aus:

Licht wurde eingeschaltet

Garagentor wurde hochgefahren

Stereoanlage wurde eingeschaltet

Stereoanlage spielt von CD

Stereoanlage spielt auf Lautstärke 10

Aus-Knopf 4 gedrückt: Führe Makro-Command aus:

Stereoanlage wurde ausgeschaltet

Garagentor wurde heruntergefahren

Licht wurde ausgeschaltet

1. GUI Menüs

Erstellen Sie für die Fernbedienung eine GUI, welche neben einer Visualisierung der Fernbedienung auch die Menüs mit Befehlen bestückt. Es soll sowohl die Rückgängig Funktionalität wie auch die Wiederherstellungs-Funktionalität implementiert werden. Zudem soll das Command Interface um eine Funktionalität erweitert werden, welche einen Fortschrittsbalken für Makrobefehle ermöglicht. Der Einfachheit halber sollte jeder Befehl "wissen" wie lange er dauert (Simulation mit Timer).

1. Spielzüge mit Zeitraffer

Für das zur Verfügung gestellt Spiel soll es möglich sein, Spielzüge zurück und wieder vorzugehen. Am Schluss soll das Spiel im Zeitraffer nochmal angezeigt werden.