

Aufgabe 1 – Schreiben)

Nehmt euer Programm (Flappy Bird, Einkaufsliste, etc) und schreibt die aktuellen Daten in eine Datei. Ein Programm soll sich den aktuellen Stand merken und beim nächsten Starten genauso wieder anzeigen. Wenn der User neue Einträge, in die Einkaufsliste hinzugefügt hat, sich die Pipes bewegt haben oder ein Rezept ins Kochbuch oder Cocktailbuch hinzugefügt wurde, dann sollen diese Änderungen beim nächsten Starten auch genauso wieder angezeigt werden. Im ersten Teil sollt ihr erst Mal eure Daten in eine Datei schreiben, dafür gibt es mehrere Möglichkeiten:

Möglichkeit 1: Schreibt zum Schluss eures Programms alle Daten weg.

Möglichkeit 2: Schreibt alle Datenänderungen sofort weg, sobald sich die Daten geändert haben.

Ändert Daten und testet, ob es funktioniert.

Zu Flappy Bird:

Ihr könnt die Pipes und den Bird wegschreiben, wenn ihr es dem User ermöglichen wollt weiterzuspielen.

Alternativ würde es auch Sinn machen, wenn ihr auch eine Klasse Score (mit Spielernamen und Anzahl der Punkte) anlegt. Man würde diese Score-Objekte in z.B. einer ArrayListe verwalten und diese dem User als Highscore-Liste anzeigen. Dementsprechend müssten die Score-Objekte auch in einer Datei abgespeichert werden.

Aufgabe 2 - Lesen)

Nehmt euer Programm (Flappy Bird, Einkaufsliste, etc) und lest beim Start eures Programms alle abgespeicherten Daten ein. Also lest die Daten aus der Datei ein und füllt damit eure Datenstrukturen, so dass der User wieder alle Daten angezeigt bekommt.

Generell)

Ladet bis zum 18.04.19 um 12 Uhr mittags alle Abgaben (auch diese) zusammen in einem Javaprojekt hoch. Ihr bekommt in der Woche darauf ein ausführliches Feedback zu euren Lösungen.

Viel Spaß ☺