

Aufgabe Woche 3

Aufgabe)

Arbeitet an euren letzten Hausaufgaben weiter.

Schaut euch das Debug-Video und das JavaDoc-Video an!

Flappy Bird)

Schreibt eine Klasse Bird, die ebenfalls eine x und y-Koordinate, eine Breite und Höhe hat, einen Spielernamen, eine Anzahl von Punkten, einen Variable in der ihr euch merkt, ob der Vogel kollidiert ist.

Schreibt Getter und Setter für alle Variablen und eine Methode fly(), in dem der x-Wert sinken soll, sowie eine Methode fall(), in der der x-Wert steigen soll.

Regex:

Testet die Setter von Bird mit Hilfe von Regex. Überlegt euch dafür wie gültige Eingaben aussehen sollen und wie nicht. Schreibt Beispiele für gültige und ungültige Werte in einem Kommentar über die jeweilige Methode.

Ein Vorschlag von mir wäre das:

Prüft, ob der Spielername nur aus Buchstaben, Zahlen und maximal einem Leerzeichen besteht.

Ihr könnt aber auch eigene Regeln definieren. Es ist ja schließlich eurer Flappy Bird Spiel ;)

Receipt)

Testet die Setter von Receipt mit Hilfe von Regex. Überlegt euch dafür wie gültige Eingaben aussehen sollen und wie nicht. Schreibt Beispiele für gültige und ungültige Werte in einem Kommentar über die jeweilige Methode.

Ein Vorschlag von mir wäre das:

Bei der Klasse Receipt soll der Titel nur aus Buchstaben, Zahlen und Leerzeichen und ()[]-_ bestehen. Der Autor soll nur Buchstaben und Leerzeichen enthalten.

Ihr könnt aber auch eigene Regeln definieren. Es ist ja schließlich eure Cocktail-Mini-Bar ;)

Quiz)

Testet die Setter von Question mit Hilfe von Regex. Überlegt euch dafür wie gültige Eingaben aussehen sollen und wie nicht. Schreibt Beispiele für gültige und ungültige Werte in einem

Kommentar über die jeweilige Methode.

Ein Vorschlag von mir wäre das:

Bei der Klasse Question soll der Titel nur aus Buchstaben, Zahlen und Leerzeichen und -_ bestehen.

Die Frage könnte beliebige Zeichen beinhalten und endet mit . Oder ?

Derjenige, der die Frage richtig beantwortet, darf nur aus Buchstaben und einem Leerzeichen bestehen.

Ihr könnt aber auch eigene Regeln definieren. Es ist ja schließlich eurer Quiz ;)

Einkaufsliste)

Testet die Setter von Entry mit Hilfe von Regex. Überlegt euch dafür wie gültige Eingaben aussehen sollen und wie nicht. Schreibt Beispiele für gültige und ungültige Werte in einem Kommentar über die jeweilige Methode.

Ein Vorschlag von mir wäre das:

Der Autor soll nur Buchstaben und Leerzeichen enthalten.

Das Produkt könnte nur aus Buchstaben, Zahlen und Leerzeichen und -_.() bestehen.

Ihr könnt aber auch eigene Regeln definieren. Es ist ja schließlich eure Einkaufsliste ;)

Wichtig:

In der nächsten Vorlesung sollen sich deine Kommilitonen deinen Code anschauen und andersrum. Jeder der keine Hausaufgaben hat, kann dann leider nicht mitmachen.

Falls ihr Fragen zu dieser oder zur letzten Hausaufgabe habt, schreibt mir oder kommt am Donnerstag um 16:30 in die Wiederholungsstunde :) Da können wir auch gerne auf Hausaufgaben eingehen.

Viel Spaß :)