

Vorlesung Software-Entwicklung II SS 2004 - Übungsblatt 5

Ausgabe: 21.05.04 -- Abgabe: 28.05.04, 11:00 Uhr (im D-Flur, Ebene 3)

Aufgabe 10 (Applets- Korrekturaufgabe)

In der Lösung zu Aufgabe 5 wurde ein Memory-Spiel entwickelt. Dieses soll nun von Ihnen erweitert werden. Modifizieren Sie es so, daß es als Applet im Browser läuft. Beschriften Sie die Buttons der Einfachheit halber mit Zahlenpaaren, die in der Schleife für die Matrixelemente berechnet werden. Die Anzahl der Zeilen und Spalten der Button-Matrix soll über zwei Parameter bestimmt werden, die das Applet aus der HTML-Datei übernimmt. Achten Sie beim umschreiben darauf, daß die Anzahl der Buttons ungerade werden kann. Deaktivieren Sie in diesem Fall den überflüssigen Button. Wenn Sie bislang keine lauffähige Lösung produziert haben, können Sie als Ausgangsprogramm die Musterlösung von Aufgabe 5 nehmen.

Hinweis

Wichtig: Bitte geben Sie zusätzlich zur Papierlösung auch eine Version ihres Programms per Mail ab, die mit der Papierversion identisch ist. Nicht identische Versionen oder nur eine eingesandte Version wird nicht bewertet.

Wichtig

Bitte als Betreff folgendes Muster benutzen : "Aufgabennummer/Matrikelnummer/Nachname/Vorname", **Bsp.** 10/1234567/Schmidt/Gwendolyn

Aufgabe 11 (Threads)

Um eine kleine Hilfe in das Memory-Spiel einzubauen, soll ein Prozess gestartet werden, der unabhängig vom Spieler Felder sichtbar macht. Er wählt zufällig ein Button aus und macht diesen für 5 Sekunden sichtbar. Nach Ablauf dieser Zeit soll der Button wieder auf nicht sichtbar gesetzt werden. Wird per Zufall ein Button ausgewählt, der schon abgedeckt ist, ändert der Prozess für 5 Sekunden lang nichts.

Hinweis

Für die Realisierung dieser Aufgabe benötigen sie die Thread.sleep() Methode. Lesen Sie in der Java API die Bedeutung dieser Methode durch und machen Sie sich mit ihr vertraut.

Hinweis

Bitte beachten Sie bei der Abgabe ihres Übungszettels, dass Sie die Hinweise auf der SWE2 Webseite unter dem Link "Organisation" / Punkt "Abgabe der Korrekturaufgabe" befolgen. Weiterhin soll der Quellcode der abzugebenden Programmieraufgaben mit kurzen und sinnvollen Kommentaren versehen werden.