

Softwareentwicklungspraktikum

SS 2019 – Robo Rally

Übungsblatt 4: Milestone I – UML

Deadline: 28.05.2019

Übersicht

Wir beginnen mit dem **Hauptprojekt!**

Ihr Ziel wird es sein, das Spiel *Robo Rally* umzusetzen. Die ersten Schritte der Planung und Vorbereitung werden aber noch in den bisherigen Vorgruppen angegangen.

Aufgaben

- Überlegen Sie in der Gruppe, wie ein Datenmodell des Spiels in Form eines Klassendiagramms (UML) aussehen würde.
- Ergänzen Sie diese Überlegung durch Vererbungen und Assoziationen wie Multiplizitäten, Aggregationen und Kompositionen.
- Halten Sie diese Gedanken schriftlich fest.

Hinweise

- Bei Bedarf können Sie uns ansprechen und eine Kopie des Brettspieles ausleihen. Online finden Sie Informationen unter http://media.wizards.com/2017/rules/roborally_rules.pdf
- Es ist nicht nötig, für diesen Milestone zu programmieren.
- Methodennamen und dergleichen müssen noch nicht durchdacht sein.
- Da Ihre Gruppen in Kürze wachsen werden, ist es wichtig, schon über Für und Wider des Datenmodells zu diskutieren. Eine gute Argumentation kann zu besseren Ergebnissen führen.
- Für das schriftliche Festhalten Ihrer Arbeit können Sie Stift und Papier nutzen. Alternativ sind beliebige Formen der digitalen Hilfen wie Plugins für Eclipse (z.B. UMLet, Papyrus) oder Standalone Programme wie Violet in Ordnung.