

Softwareentwicklungspraktikum
WS 2011/12

Aufgabenblatt 12: Siedler von CATAN: Cheat-Funktion zum Testen

Erweitern Sie den Server um einen Cheat-Modus, der für ein laufendes Spiel generell an- und abschaltbar ist. Bei angeschaltetem Cheat-Modus kann sich ein Spieler durch bestimmte Kommandos (die in der Benutzer-Dokumentation beschrieben werden) beliebig viele Rohstoffkarten beliebigen Typs aus der Bank holen (und dann regulär einsetzen). Diese Funktion soll ein effizientes Testen (z.B. der längsten Handelsstrasse oder der korrekten Siegpunktberechnung) ermöglichen.

Alle Spieler sollen darüber informiert werden, wenn der Cheat-Modus aktiviert bzw. deaktiviert wird.

Ihre Lösung zu diesem Aufgabenblatt stellen Sie bitte bis spätestens Montag, den 30.01.2012, 16:00 Uhr, in das Subversion Repository des Programmierpraktikums.

Bitte nicht vergessen: Zu jedem Milestone soll der jeweilige Stand auch durch eine aktualisierte Java-Dokumentation auf der Gruppenwebseite nachvollziehbar sein!
