

Softwareentwicklungspraktikum
WS 2011/12

Aufgabenblatt 2: Game of Life

Verwalten Sie alle Sourcen über unser gemeinsames Subversion Repository. Beachten Sie hierzu die Hinweise unter

http://www.dbs.ifi.lmu.de/cms/Softwareentwicklungspraktikum_WS1112/gruppen.

Implementieren Sie eine graphische Benutzerschnittstelle (GUI), die die Interaktion mit einem Modell des Game of Life ermöglicht.

Insbesondere sind folgende Interaktionsmöglichkeiten über Menüs und Maus vorgesehen:

- (a) Die Größe der Welt (d.h., die Anzahl der Zellen) passt sich der Größe des Fensters an, wenn diese verändert wird.
- (b) Die Größe einer Zelle und die Breite der Begrenzungslinien sind frei konfigurierbar.
- (c) Es kann eine Anzahl von Generationen angegeben werden, deren Entwicklung verfolgt wird.
- (d) Der Zustand der Welt soll nach jeder neuen Generation graphisch dargestellt werden.
- (e) Eine Konfiguration kann aus einer Datei geladen und in eine Datei gespeichert werden. Beim Laden einer Welt, müssen Größe der Welt und Fenstergröße abgestimmt werden, z.B. durch Anpassung der Zellengröße oder Anpassung der Fenstergröße (so dass die in der Datei spezifizierte Größe der Welt erhalten bleibt).
- (f) Der Zustand einer Zelle kann durch Mausklick invertiert werden.
- (g) Das gesamte Programm soll beendet werden, wenn das Fenster geschlossen wird.

Darüberhinaus können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen.