

Softwareentwicklungspraktikum
WS 2016/17

Übungsblatt 4: Siedler von Catan – Milestone 1

Wir beginnen mit dem **Hauptprojekt**, die ersten Schritte machen aber noch die bisherigen Vorgruppen:

- Unser erstes Ziel ist ein Datenmodell für die interne Darstellung der Insel während des Spiels. Dieses Modell soll alle für das Spiel relevanten Attribute und Objekte der Insel Catan enthalten. Das gesamte Klassendiagramm soll in UML-Syntax erstellt werden.
- Das Klassendiagramm soll Vererbung, aber auch benötigte Assoziationen (Beziehungen zwischen Objekten) in den Vordergrund stellen, insbesondere *Navigierbarkeit*, *Multiplizität*, *Aggregation* und *Komposition*. Methodennamen, etc. müssen hingegen noch nicht ausgearbeitet sein.
- Überlegen Sie sich zunächst ihr Klassendiagramm, ohne mit dem eigentlichen Programmieren zu beginnen! Sie werden Ihren Entwurf mit anderen Entwürfen harmonisieren müssen, wenn die Hauptgruppen feststehen.
- Werkzeuge zum Erstellen eines UML-Diagramms sind beispielsweise Eclipse Papyrus und UMLet. Den Entwurf von Hand zu zeichnen ist aber unter Umständen einfacher.

Abnahme:

- Ihre Lösung zu diesem Aufgabenblatt besprechen Sie mit Ihrem Tutor.
- Bringen Sie Ihre ersten Ansätze auch als Hardcopy (auf Papier, mit ihrem Gruppennamen) zur Abnahme des Vorprojektes mit.