



Softwareentwurf

Wintersemester 2010/2011

Gregor Engels

Kathrin Bröker, Manuel Gelfart, Marcus Hüwe, Markus Luckey, Marc Püls, Chr. Soltenborn, Jan-Philipp Weber, Gunnar Wüllrich

Hausübung Nr. 1	Abgabe bis Freitag, den 19.11.2010 13:00 Uhr Ort: Kästen auf D3
------------------------	--

Deckblatt

Hinweis: Druckt dieses Blatt aus und heftet es ausgefüllt als Deckblatt an Eure Lösung! Arbeitet in Gruppen mit mindestens 3 und maximal 5 Studenten! Lösungen, die von dieser Regelung abweichen oder kein Deckblatt verwenden, werden nicht korrigiert!

Dieser Übungszettel wurde bearbeitet von:

	Vorname	Nachname	Matrikelnummer
1			
2			
3			
4			
5			

Der Übungszettel wird abgeholt in Gruppe (bitte nur eine ankreuzen!!):

<input type="checkbox"/>	1	Montag 9-11 gerade Wochen	<input type="checkbox"/>	8	Dienstag 9-11 gerade Wochen
<input type="checkbox"/>	2	Montag 9-11 ungerade Wochen	<input type="checkbox"/>	9	Dienstag 9-11 ungerade Wochen
<input type="checkbox"/>	3	Montag 11-13 gerade Wochen	<input type="checkbox"/>	10	Dienstag 14-16 gerade Wochen
<input type="checkbox"/>	4	Montag 11-13 ungerade Wochen	<input type="checkbox"/>	11	Dienstag 14-16 ungerade Wochen
<input type="checkbox"/>	5	Montag 16-18 gerade Wochen	<input type="checkbox"/>	12	Mittwoch 14-16 gerade Woche
<input type="checkbox"/>	6	Montag 16-18 gerade Wochen	<input type="checkbox"/>	13	Donnerstag 16-18 gerade Wochen
<input type="checkbox"/>	7	Montag 16-18 ungerade Wochen	<input type="checkbox"/>	14	Freitag 11-13 gerade Wochen



Softwareentwurf

Wintersemester 2010/2011

Gregor Engels

Kathrin Bröker, Manuel Gellfart, Marcus Hüwe, Markus Luckey, Marc Püls, Chr. Soltenborn, Jan-Philipp Weber, Gunnar Wüllrich

Hausübung Nr. 1	Abgabe bis Freitag, den 19.11.2010 13:00 Uhr Ort: Kästen auf D3
------------------------	--

Aufgabe 1 (Einarbeitung)

Macht euch zunächst mit der auf der Veranstaltungshomepage verlinkten Anleitung zum Spiel Risiko vertraut (am einfachsten und effektivsten macht man das, indem man das Spiel spielt). Beantwortet dann die folgenden Fragen:

1. Ihr besitzt den kompletten Kontinent Europa und insgesamt 17 Länder. Wie viele Armeen bekommt ihr im nächsten Spielzug?
2. Welche Voraussetzungen müssen eure Armeen erfüllen, um ein Land befreien zu können?
3. Wie viele Armeen erhält der fünfte Spieler, der eine Serie eintauscht?

Aufgabe 2 (Analyse der Anleitung)

Nennt zwei Fragen zum Spiel Risiko, die die verlinkte Anleitung *nicht* beantwortet.

Aufgabe 3 (Modell des Problembereichs)

Erstellt ein Klassendiagramm, das den Problembereich des Spieles Risiko so genau wie möglich erfasst. Es soll Klassen, Beziehungen zwischen Klassen (inkl. Kardinalitäten), Attribute und Vererbung sowie gegebenenfalls Constraints und Klassenattribute enthalten. Die Attribute sollen vollständig angegeben werden, die Kardinalitäten möglichst präzise sein. Verwendet Teil-Ganzes-Beziehungen, wo diese sinnvoll sind.