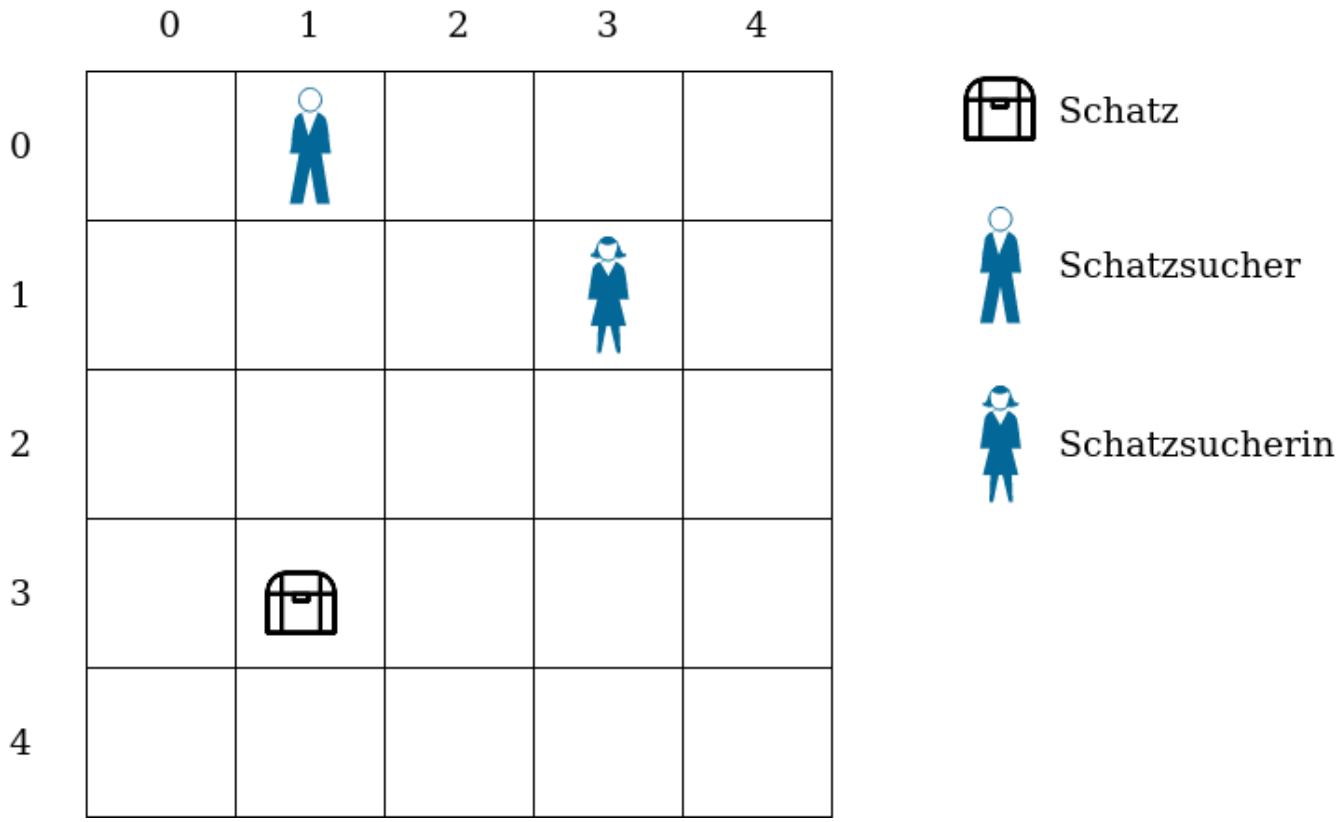
Schatzssuche

Im Folgenden sollen Teile eines Spiels implementiert werden, in dem zwei Schatzsucher auf einem quadratischen Spielfeld, hier als „Welt“ bezeichnet, einen Schatz suchen. Die genauen Spielregeln für die Schatzsuche selbst sind für die folgenden Aufgaben nicht relevant, es geht lediglich darum, die Welt mit einem Schatz und den Suchern anzulegen und zu verwalten.

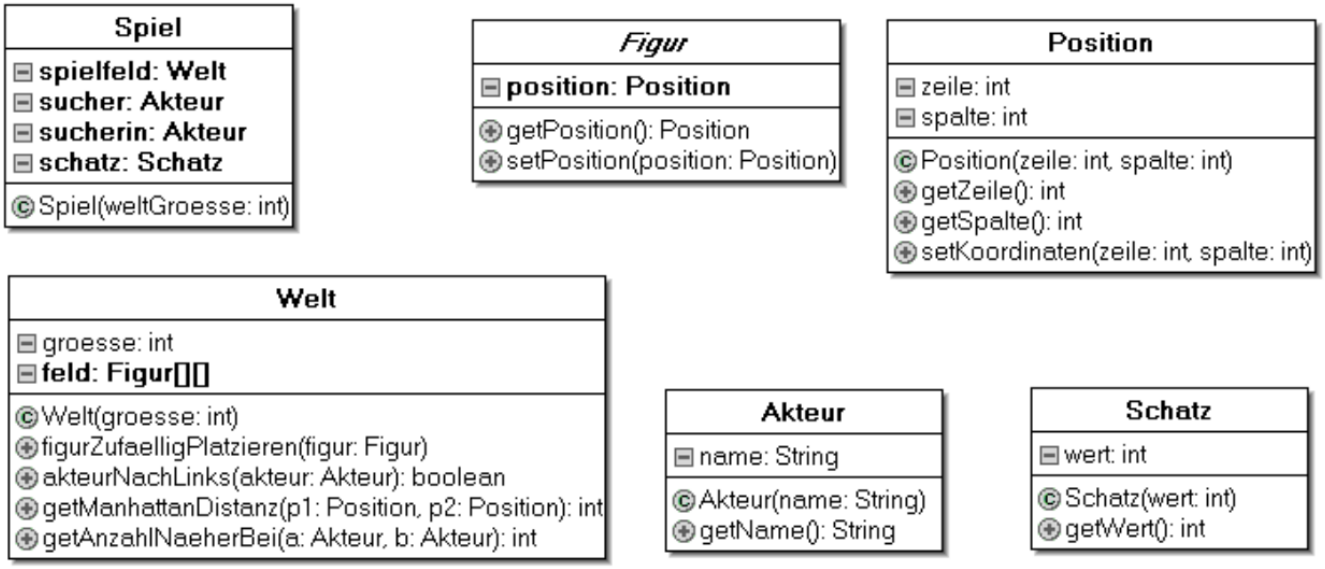


In der Implementierung besitzt die Klasse `Welt` ein zweidimensionales Array zur Speicherung des Spielfeldes. Das Attribut `groesse` gibt die Länge und Breite des Arrays an. Jedes Element des Arrays entspricht einem Feld der Welt. Der Eintrag `null` im Array steht für ein leeres Feld, andernfalls kann mit `feld[i][j]` die Figur in der `i`-ten Zeile und `j`-ten Spalte angesprochen werden. Eine Figur kann entweder ein Akteur oder ein Schatz sein.

Teil 1

(T1A1)

Übertrage die UML-Klassendiagramme – ohne die Attribute und die Methoden – auf dein Lösungsblatt und ergänze die Klassenbeziehungen, indem du die gerichteten Assoziationen und Vererbungen einzeichnest.



Anmerkung: Für die folgenden Programmieraufgaben dürfen Methoden, die im obigen UML-Klassendigramm aufgeführt sind, auch benutzt werden, sofern in der konkreten Aufgabenstellung nichts anderes gefordert wird. Die Programmieraufgaben sind – als Übung für die Abiturprüfung – auf Papier zu lösen.

(T1A2)

Implementiere die Klasse `Position` aus dem UML-Klassendiagramm.

(T1A3)

Implementieren Sie einen Konstruktor `Spiel(weltGroesse: int)` so, dass eine Welt der Größe `weltGroesse` mit zwei Schatzsuchern namens "Anton" und "Berta" und einem Schatz im Wert von 50EUR erzeugt wird. Die Schatzsucher und der Schatz sollen unter Verwendung der Methode `figurZufaelligPlatzieren(figur: Figur)` aus der Klasse Welt eine zufällige Startposition erhalten.

Hinweis: Sie dürfen davon ausgehen, dass die Methode `figurZufaelligPlatzieren` bereits implementiert ist.

(T1A4)

Implementiere Methode `akteurNachLinks(akteur: Akteur): boolean` der Klasse Welt so, dass ein Akteur in der Welt um ein Feld nach links verschoben wird, falls das entsprechend der Grenzen der Welt möglich ist und das Zielfeld nicht bereits von einer anderen Figur besetzt ist.

Die Methode soll `true` zurückgeben, falls die Verschiebung erfolgreich war, andernfalls `false`.

Die Information, wo sich eine Figur in der Welt befindet, ist an zwei Stellen gespeichert: Einerseits im Attribut `position` in der Klasse Figur, andererseits indirekt im Array `feld` der Klasse Welt.

(T1A5)

Beschreibe wie die Methode `akteurNachLinks` jeweils abgeändert werden müsste, wenn man auf das Attribut `position` in der Klasse Figur bzw. das Array `feld` in der Klasse Welt verzichten würde.

Teil 2

Die Methode getManhattanDistanz(p1: Position, p2: Position): int in der Klasse Welt gibt das Ergebnis von abs(p1.getZeile()-p2.getZeile()) + abs(p1.getSpalte()-p2.getSpalte()) zurück. Dabei berechnet die Methode abs den aus der Mathematik bekannten Betrag. • Begründen Sie, dass die Methode getManhattanDistanz die Anzahl der Schritte angibt, die mindestens nötig sind, um von Position p1 zu Position p2 zu gelangen, wenn nur waagerechte und senkrechte Bewegungen erlaubt sind. • Implementieren Sie die Methode getAnzahlNaeherbei(a: Akteur, b: Akteur): int in der Klasse Welt, die die Anzahl der Felder zurückgibt, die näher bezüglich der Manhattan-Distanz bei Akteur a als bei Akteur b liegen.

From:
https://info-bw.de/ -

Permanent link:
https://info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:modellierung:2018a:start?rev=1639638927

Last update: **16.12.2021 07:15**