

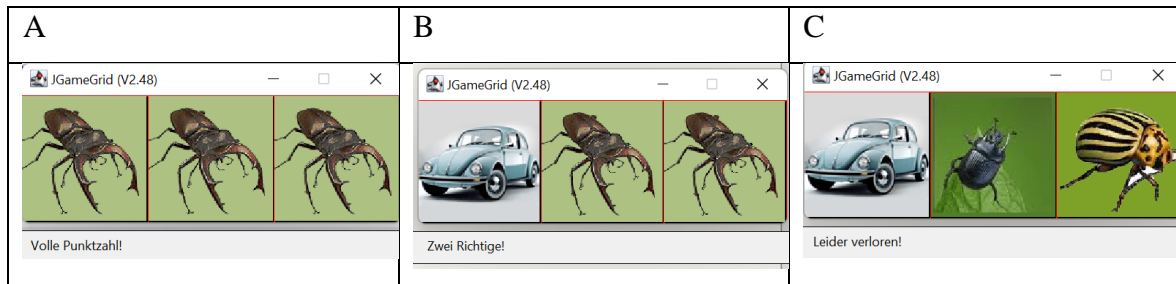
1. Öffne das Projekt Gluecksspiel in BlueJ und untersuche seine Funktion:

Wie viele verschiedene Bilder können pro Feld erscheinen? _____

Welche Methode gibt den Zahlenwert des Bildes b1 zurück? _____

Mit welcher Methode kann ein Text s in der Statuszeile angezeigt werden?

2. Der Automat soll die Ergebnisse auswerten:



Für diese Auswertung können logische Funktionen verwendet werden:

Logische Funktion	wenn x und y wahr sind..	wenn x oder y wahr sind	wenn x nicht wahr ist	wenn x nicht gleich y ist
Java-Code	if (x && y){	if (x y){	if (! x)	if (x != y)

Im Folgenden sollen die lokalen Variablen w1,w2 und w3 die Zahlenwerte der Bilder b1,b2 und b3 enthalten.

a) Beschreibe für den Fall A in eigenen Worten, welche Bedingungen erfüllt sein müssen.

b) Schreibe die Bedingung aus a) als if-Statement in Java:

c) Beschreibe alle möglichen Kombinationen für den Fall B in eigenen Worten

d) Schreibe die Bedingung aus d) als if-Statement in Java:

3. Programmiere die Auswertung im Quellcode Klasse Gluecksspiel.

Übernimm dazu den folgenden Quellcode und ergänze die Lücken:

<pre> 28 public boolean mouseEvent(GGMouse mouse) 29 { 30 b1.setRandomId(); 31 b2.setRandomId(); 32 b3.setRandomId(); 33 34 35 36 37 38 this.setStatusText("Volle Punktzahl!"); 39 return true; 40 } 41 42 this.setStatusText("Zwei Richtige!"); 43 return true; 44 } 45 this.setStatusText("Leider verloren!"); 46 return true; 47 } </pre>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Deklarriere in Zeile 33 die drei lokalen Variablen. 2. Initialisiere sie in den Zeilen 34, 35 und 36 mit den id-Werten von b1,b2 und b3. 3. Schreibe in Zeile 37 den Kopfe der bedingten Anweisung für den Fall A 4. Schreibe in Zeile 41 den Kopfe der bedingten Anweisung für den Fall B

4. Geld kommt ins Spiel

1. Deklarriere in der Klasse **Gluecksspiel** ein private Attribut **geld** vom Typ int.
2. Weise dem Attribut im Konstruktor den Wert 100 zu.
3. Ersetze im gesamten Quellcode die Methoden **this.setStatusText(text)** durch **this.kontoAnzeigen(this.geld,text)**.

Jetzt wird neben dem Text auf immer der Kontostand angezeigt.

4. Im Fall A soll der Kontostand um 100 steigen, im Fall B um 10 und im Fall C soll er um 5 sinken.
 Programmiere dieses Verhalten in die bedingten Anweisungen.

5. Vier Felder sind schwerer als drei

Erweitere das Spiel auf vier Bilder. Folge hierzu dieser Anleitung

1. Erzeuge ein GameGrid mit 4x1 Feldern
2. Deklarriere ein weiteres Attribut b4 vom Typ Bild.
3. Initialisiere dieses Attribut mit einem neuen Objekt vom Typ Bild.
4. Füge diesen neuen Actor dem Spielfeld hinzu.
5. Passe die Auswertungs-Sequenz an, so dass
 - a) vier lokale Variablen entstehen.
 - b) volle Punktzahl nur gegeben wird, wenn alle 4 Variablen gleich sind.
 - c) eine neue Option für drei Richtige eingefügt wird.
 - d) die Option mit zwei Richtigen auf 4 Variablen erweitert wird.