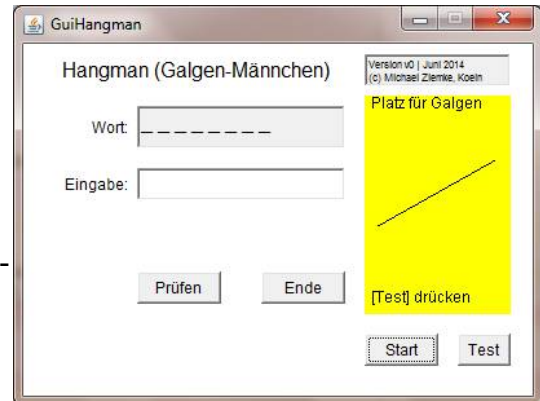


Projekt-Kurzbeschreibung:

Das bekannte Spiel Galgen-Männchen soll als Projekt mit grafischem Benutzer-Interface (GUI) in Java implementiert werden. Ziel des Spiels ist es, nach Auswählen jeweils eines weiteren Buchstaben das gesuchte Wort möglichst schnell zu erraten.

Kommt der ausgewählte Buchstabe im Suchwort nicht vor, so wird jeweils ein weiterer Teil eines Galgens und eines (erhängten) Strichmännchens grafisch dargestellt. Ist der ausgewählte Buchstabe im Suchwort enthalten, so wird jedes Vorkommen dieses Buchstabens an der richtigen Position im Suchwort angezeigt.



Inhaltliche Bezüge:

Datentyp Array; String-, FileReader-, AWT-, Graphics-Klassen und ihre Methoden;
Modellieren, Modularisieren, arbeitsteilige Aufgabenbearbeitung und Projekterstellung
Zeichnen mit Graphics-Methoden auf spezialisiertes DrawCanvas-Objekt, Text lesen aus Textdatei

Anforderungen:

Anfangs muss eine Anforderungsanalyse erstellt werden, die u. a. enthalten sollte:

- obligatorische, also unbedingt fertig zu stellende Programm-Bestandteile
z. B. fest vorgegebene Wortliste für die zufällige Auswahl des Suchworts
- fakultative, also wünschenswerte, zusätzliche Bestandteile
z. B. umfangreiche Wortliste zur Auswahl wird aus Textdatei eingelesen
- Modellieren aller notwendigen Klassen mit UML-Klassendiagrammen (und später als Entwurfs- und Implementations-Diagramm)
z. B. GuiHangman steuert grafische Oberfläche und enthält u. a. ein Hangman-Objekt, Hangman behandelt alle Überprüfungen, DrawCanvas spezialisiert die Canvas-Klasse und enthält u. a. geeignete paint-Methode zur schrittweise Erzeugung des Galgen-Männchens
- Design aller grafischen Formulare einschließlich Legende mit Bezeichnung sämtlicher Komponenten; z. B. Hauptformular mit dc_galgen (DrawCanvas), bt_start (Button), ..., pn_spiel (Panel) nur sichtbar nach Klick auf bt_start mit tf_suchwort (TextField), ...

Materialien und Literatur zur Unterstützung

Zur erfolgreichen Bearbeitung des Projektes werden einige zusätzliche Kenntnisse benötigt. Die hier aufgezählten Materialien können dazu hilfreich sein.

- Übersicht nützlicher Informationsquellen (Literatur und Material)
(SLP: Dokument java-tipps-material-literatur)
{LINK}
- Programm ConDatei zeigt, wie mit der FileReader-Klasse der Inhalt einer Textdatei hinzu geladen und verarbeitet wird (SLP: Dokument java-demo-textdatei-schreiben-lesen)
{LINK}

- Java-Tipps Grafische Objekte auf GUI-AWT-Objekt zeichnen
(SLP: Dokument java-tipps-gui-awt-canvas-linien-zeichnen)
{LINK}
- Datentyp Array (Feld): Deklaration und Initialisierung
Literatur (Java ist auch eine Insel), Kapitel 3 Klassen und Objekte, Abschnitt 3.8 Arrays
<http://openbook.galileocomputing.de/javainsel/>
- {wird fortgesetzt}