

Informatik 2 - Translation Studies in Information Technology

**PFLICHTÜBUNG**  
**AUFGABENSTELLUNG: VOKABELTRAINER**

Praktikum zur Vorlesung Informatik 2 (INF2), Bachelorstudiengang

Stephan Mechler, s.mechler@hs-mannheim.de, <http://www.informatik.hs-mannheim.de/~mechler>

**Wichtig: Die Teilnahme an den Pflichtübungen gilt als Prüfungsleistung. Bei einer Verhinderung durch Krankheit ist eine ärztliche Bescheinigung der Arbeitsunfähigkeit vorzulegen!**

1. Name, Vorname, Matrikelnummer: \_\_\_\_\_

2. Name, Vorname, Matrikelnummer: \_\_\_\_\_

3. Name, Vorname, Matrikelnummer: \_\_\_\_\_

4. Name, Vorname, Matrikelnummer: \_\_\_\_\_

1. Teilnehmer, Unterschrift: \_\_\_\_\_

2. Teilnehmer, Unterschrift: \_\_\_\_\_

3. Teilnehmer, Unterschrift: \_\_\_\_\_

4. Teilnehmer, Unterschrift: \_\_\_\_\_

## GRUNDAUFGABE

Planen, spezifizieren und entwickeln Sie ein Vokabelspiel in Java.

Die Applikation soll über folgende Funktionen verfügen:

- o Laden der Wörterbuchdaten
- o Speichern der Wörterbuchdaten
- o Anlegen neuer Wörter
- o Löschen einzelner Wörter
- o Vokabelspiel
  - o Multilinguale Oberfläche)
  - o graphische Benutzeroberfläche)

Die Anwendung soll **objektorientiert** programmiert werden und min. 3 Klassen. Je eine Person im Team sollte mit min. 1 Klasse vertraut sein.

Das fertige Programm soll gesamt min. 500 Zeilen (sinnvollen) Code enthalten

Das Projekt wird mit bis zu 30 Zusatzpunkten bewertet.

Nach Abstimmung/mit Genehmigung kann in einzelnen Punkten von der Aufgabenstellung abgewichen werden, wenn es das Projekt/ das Spiel unbedingt erfordert.

Das Spiel kann an eine der Demoprogramme angelehnt sein (Kartenspiel/ Bubble-Shooter / Jump 'n' Run)

## HINWEISE ZUR ABGABE

Für die einzelnen Entwicklungs-Abschnitte gibt es gesonderte Dokumente

## LERNZIELE

- Entwurf von Algorithmen
- Entwurf eines Programms
- Teamarbeit
- Vertiefung der Java-Kenntnisse