

## Softwarepraktikum

Sommersemester 2008

Prof. Dr. Reinhard von Hanxleden    Dipl. Inf. Hagen Peters  
Dipl. Inf. Claus Traulsen            Oliver Fleischmann

---

### Serie 3 (Abgabe: 11. Juni)

1. Beheben sie gegebenenfalls Unzulänglichkeiten in Ihrer bisherigen Implementierung von *Kahuna*.
2. Erweitern Sie Ihre Implementierung um einen Client mit einer `javax.swing` GUI.
  - Die GUI zeigt den Spielstand an, also das aktuelle Spielbrett mit den besetzten Verbindungen und Inseln, die eigenen Karten, die offenen Karten, sowie die Anzahl der gegnerischen Karten und der Karten auf dem verdeckten Stapel. Außerdem soll der Spielstand und die bisherigen Wertungen angezeigt werden.
  - Der Spieler, der am Zug ist, kann seinen Zug über die GUI ausführen.
  - Der GUI-Client kommuniziert über das gleiche Protokoll wie die anderen Clients mit dem Server, aus Sicht des Servers soll nicht unterschieden werden können, welcher Client verbunden ist.
  - Im Verzeichnis `dist` soll die Datei `gui<Gruppennummer>.jar` liegen, welche die gleichen Parameter wie die anderen Clients erhält.
3. Verbessern Sie die Spielstrategie Ihres automatischen Spielers.
4. Dokumentieren Sie ausführlich das von Ihnen verwendete Protokoll, um den späteren Austausch des Servers zu ermöglichen.

**Abgabe:** Zur Abgabe setzen Sie das Tag „Serie03“ im CVS Repository.