

INSTITUT FÜR INFORMATIK  
DER CHRISTIAN-ALBRECHTS-UNIVERSITÄT ZU KIEL  
Programmierpraktikum und Übungen zu der Vorlesung  
„Objektorientiertes Programmieren“  
**Wintersemester 2008/2009**

24.11.2008

## SERIE 5

**Aufgabe 7** „Schaffe, schaffe, ...“

10 Punkte

In dieser Serie soll das Brett Spiel „Hus/Bao“ für zwei Spieler programmiert werden. Den Aufbau des Spielbretts und die Regeln finden Sie auf der Homepage. Achten Sie auf eine konsequente Einhaltung der MVC-Architektur!

**Strukturieren und dokumentieren Sie den Code nach den bekannten Programmierrichtlinien!**

Hinweise:

- Es wird nicht verlangt, einen Computerspieler zu programmieren. Die beiden Spieler wechseln sich am selben Computer mit der Maus ab.
- Das **Programm** hat für die Einhaltung der Spielregeln zu sorgen.

Abgabe: Dienstag, den 2. Dezember 2008, vor der Übung