

CORBA

Übung «Hölzli»

Anton Böhm

anton.boehm@itServe.ch

itServe AG

P.O.Box

Länggass-Str.26

CH-3000 Bern 9

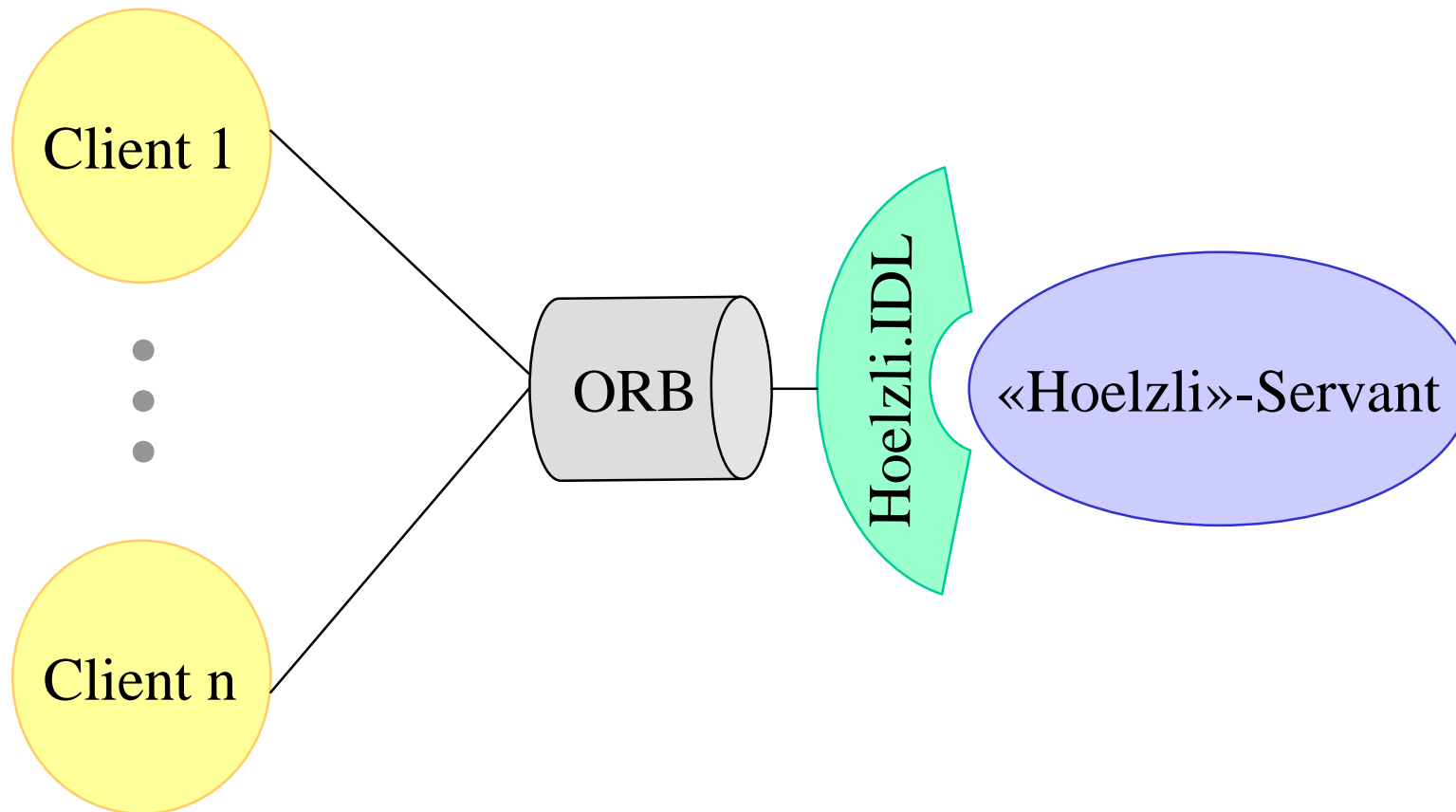
Tel. +41 31 305 16 16

Lernziele Gruppenarbeit

Die «Hölzli» Übung umfasst folgende Lernziele:

- ▶ Gemeinsames Entwickeln eines Interfaces (IDL) (Workshop mit anschliessender Präsentation)
- ▶ Konsolidieren der IDL-Vorschläge zu einem gemeinsamen «Klassen-Interface».
- ▶ Implementieren des Client- und Servant-Teiles durch die verschiedenen Gruppen.
- ▶ Integrieren und Testen von Client und Servant.

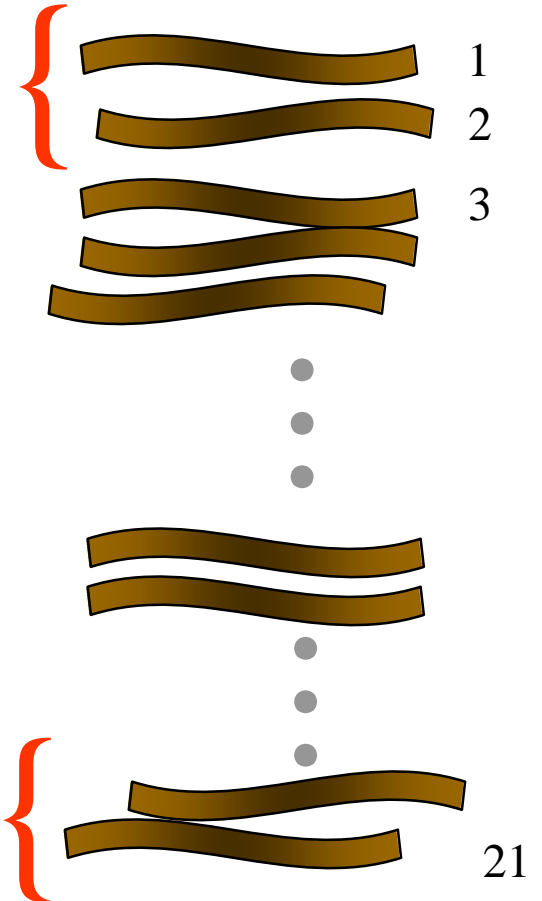
Technische Lösung



Spielregeln

- Es gibt 21 Hölzli
- Jeder Spieler kann **2 oder 3** Hölzli ziehen
- Derjenige, welcher das **letzte Hölzli** nehmen muss, hat das Spiel **verloren**

Spieler 1: 2 Hölzli gezogen



Spieler n: hat verloren

Anforderungen

- Der Servant muss mit mehreren Spielern (Clients) arbeiten können (Anmeldung)
- Der Servant kontrolliert die Reihenfolge der Spieler
- Der Servant überprüft nach jedem Zug den Spielstand
- Der Servant stellt die aktuellen Spielinformationen (Restliche Hölzer, nächster Spieler etc.) zur Verfügung

Vorgehen

- Gruppen bilden
- IDL Definitionen erstellen (Flipchart, Proki etc.)
innerhalb der Gruppe
- Präsentation der Schnittstellen
- Konsolidierung zu einem «Ixx-er» IDL Interface (alle)
- Implementieren und testen der Servant und Client -
Teile

```
/**
 * itServe ag
 * All Rights Reserved
 */

// hoelzli.idl
interface hoelzliInterface {

    //kontrolle
    boolean istSpielAktiv();
    boolean habeIchVerloren(in string name);
    boolean binIchAmZug(in string name);

    //spiel-aktivitaet
    boolean nimm2();
    boolean nimm3();

};
```