

Jens Ejsing, M2-studerende  
Jens@Ejsing.com  
Tlf. 22 16 74 81

14. marts 2001

## Opgaveformulering til OOP-afleveringsopgave

Foslag til opgave der kan løses vha. Java og objekt orienteret programmeringsprincipper:

### *"Kryds-og-tværs"-spil*

#### Kort beskrivelse af opgaven:

Spillet skal indeholde de klassiske elementer fra en kryd-og-tværs som de findes i de fleste aviser og blade. Dvs. ord sammenflettet horisontalt og vertikalt så de danner en firkant og med numre eller spørgsmål i felterne ud for ordene så læseren (dvs. vedkommende der forsøger at løse kryds-og-tværsen) har mulighed for at gætte hvilke ord der skal stå i de tomme felter.

#### Kort beskrivelse af motivationen bag opgaven:

Målet med OOP-opgaven er for undetegne at lave et lille men i alt væsentlighed færdigafsluttet java-program så alle dele af programmeringsprocessen øves og rutineres. Valget af den konkrete opgave er tilfældig og afspejler kun et enkelt specifikt ønske om prøvet at lave en GUI da jeg aldrig har programmeret dette før. Er dette ikke nok vil programmet evt. blive udvidet med et komponent der random sammensætter nye kryds-og-tværs og et andet komponent der vha. SQL (valgt kun for øvelsends skyld) henter nye ord fra en ordbogs-database. Da programmering ikke indgår i mit projekt for dette semester er det vigtigt for mig øve alle dele af programmering og ikke kun fokusere på et meget lille specifikt program der kun involvere et meget begrænset del af Java og OOP.

#### Kort beskrivelse af programmerings-opgaven:

- Der skal laves en GUI der muliggør at brugere kan navigere rundt i kryds-og-tværsen samt indtaste gæt i form af ord og bogstaver.
- Den skal desuden designes så den er relativt brugervenlig og intuitiv.
- Der skal desuden laves en komponent der behandler bruger-inputtet og evaluere det i forhold til den rigtige løsning.

Disse to komponenter kan hurtigt vise sig at være mere end der kan behandles i en 20-siders rapport, men skulle det vise sig at være for lidt kan programmet udvides med:

- Et konstruktions-komponent der random sammensætter nye "kryds-og-tværs"-spil.
- Slutteligt kunne konstruktions-komponentet hente ordene fra et database-komponent som via SQL (kun valgt for øvelsens skyld da undertegende også følger Database-kurset) kunne hente ord fra en ordbogs-database.