

Kapitel 1 Erkennen von Objekten im Pacman-Spiel

Lernziele :

Objekte und deren Beziehungen untereinander erkennen, Objekte klassifizieren

Aufgabe 1.1



Gib in deinem Browser folgende Internetadresse ein und spiele **eine** Runde Pacman:

<http://www.alexo.org/onlinespiele/pacman.php>

Hinweis zu den folgenden Aufgaben:

- Die folgenden Modellierungsaufgaben sind Bestandteil eines ersten Entwurfs. Dieser muss weder perfekt noch bis ins kleinste Detail ausgearbeitet sein.
- Verwende Bleistift für alle Aufgaben, für die Aufgaben 1.3 und 1.4 ist eine vollständige DIN A4 Seite empfehlenswert.

Aufgabe 1.2



Welche **Objekte** erkennst du innerhalb dieses Spiels?

Notiere diese in Form eines aussagekräftigen Objektnamens!

Aufgabe 1.3



Objekte haben Attribute und Methoden. Klassen beschreiben gleichartige Objekte.

Nenne zu deinen Objekten aus Aufgabe 1.2 passende Klassen. Schreibe diese als in Form eines Klassendiagramms, jeweils mit einigen wenigen aber wichtigen Attributen und Methoden auf!

Hinweis: Als Hilfe darfst du noch eine Runde Pacman spielen.

Aufgabe 1.4



Objekte haben Beziehungen zu einander. Welche Beziehungen gibt es zwischen Deinen Objekten?

Ergänze die Beziehungen in deinem Klassendiagramm!

Aufgabe 1.5



Diskutiere mit deinem Banknachbarn Gemeinsamkeiten und Unterschiede deines Entwurfs. Verbessert bei Bedarf.

Aufgabe 1.6



In diesem Kapitel wurden einige Grundbegriffe aus den früheren Jahrgangsstufen verwendet. Erkläre folgende Grundbegriffe knapp. Die Erklärung sollte allgemein sein, jedoch auch ein kleines Beispiel zur Veranschaulichung beinhalten.

- Objekt
- Attribut
- Methode
- Klasse
- Beziehung zwischen Objekten