

## Übung 5 – Multimedia-Programmierung

### Inhalt

Modellierung von Multimedia-Anwendungen

- Vertiefung und Ergänzungen zur Vorlesung
- Lösen einer kleinen Beispiel-Aufgabe (in Gruppen)

### Aufgaben

Es soll ein einfacher multimedialer Web-Shop für Handys entwickelt werden. Im Katalog des Händlers befinden sich Handy. Jedes Handy hat einen Hersteller, einen Bezeichner und eine Beschreibung. Manche Handys können aufgeklappt werden.

Der Anwender soll im Shop nach Handys suchen können, indem er Hersteller und Bezeichner angibt. Daraufhin erhält er eine Liste mit den Suchergebnissen. Er kann die Suche wiederholen oder sich ein Produkt aus der Liste anzeigen lassen. Dies soll anhand einer 3D-Animation erfolgen. Die Beschreibung des Handys wird textuell dargestellt und gleichzeitig vorgelesen. Anschließend werden aufklappbare Handys in der 3D-Darstellung aufgeklappt.

Nach der Produktanzeige kann die Anwendung verlassen, eine neue Suche begonnen, oder ein anderes Gerät aus der Suchliste ausgewählt werden.

- a) Erstellen Sie ein einfaches Klassendiagramm für den Anwendungsbereich (ca. 3 Klassen)
- b) Modellieren Sie den Gesamtablauf der Anwendung als Aktivitätsdiagramm
- c) Erstellen Sie Modelle für die abstrakte Präsentation sowie für den Dialogablauf. (Dialogablauf genügt für die Sucheingabe und die Produktanzeige).
- d) Ergänzen Sie die Modelle um Medien-Objekte.
- e) Überlegen Sie (stichpunktartig) die Abbildung in eine Flash-Implementierung.