

Übungsblatt 5 – Multimedia im Netz

Inhalt

- JSP

Aufgabe: Hangman

Erstellen Sie mit Hilfe von JSP ein Hangman-Spiel.

Das Spiel soll folgende Anforderungen erfüllen:

- Der geratene Buchstabe wird über ein Textfeld eingegeben
- Das zu erratende Wort, darf hardcoded in der Java Klasse stehen
- Analog zum klassischen Hangman werden schon erratene Buchstaben im Wort dargestellt, z.B.: MU__IME_IA
- Die grafische Darstellung des Galgen kann über eingebundene Bilder gelöst werden
- Die Abgabe muss am bereitgestellten JSP Server laufen. Die URL zum laufenden Spiel muss in einer TXT-Datei mit abgegeben werden.
- Für ein „Sehr gut bestanden“ sollte mindestens ein Zusatzfeature wie zum Beispiel Abfangen von Falscheingaben, Anzeige der schon falsch geratenen Buchstaben, mehrere verschiedene Wörter also gesuchtes Wort, eine Option um ein neues Spiel zu starten oder ein grafisches Layout zusätzlich implementiert sein. Eigene Ideen für Zusatzfeatures sind sehr willkommen!

Abgabe

Packen Sie alle Dateien in ein Zip-File und geben Sie die Datei bis spätestens 11.12.2009 – 8:00 Uhr via UniWorx ab.

Diese Aufgabe muss von jedem individuell gelöst werden.

Hinweis für **Kunst & Multimedia** Studenten:

Bitte fügen Sie der ZIP-Datei eine TXT-Datei mit dem Hinweis auf Ihren Studiengang hinzu.