

Übungsblatt 1 (HF)

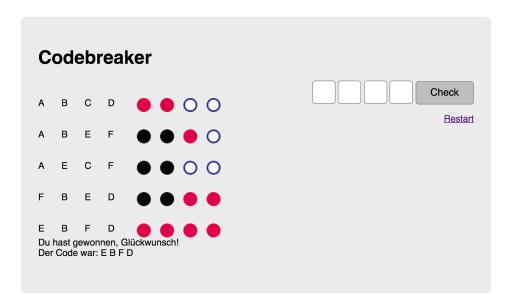
Abgabe: bis Mo 27.10.2014; 12:00 Uhr (2 Wochen Bearbeitungszeit)

Aufgabe 1: Codebreaker mit PHP

In dieser Aufgabe soll mit PHP das Spiel Codebreaker programmiert werden. In diesem Spiel soll der Benutzer einen vierstelligen Code erraten, der aus den Buchstaben A, B, C, D, E, F, G bestehen kann, wobei jeder Buchstabe höchstens einmal vorkommt. Nach jedem Rateversuch, bekommt der Benutzer einen Hinweis zu seinem geratenen Code:

- Ein roter Punkt bedeutet, dass einer der geratenen Buchstaben im Code vorkommt und sich an der richtigen Stelle befindet.
- Ein schwarzer Punkt bedeutet, dass einer der geratenen Buchstaben im Code vorkommt, aber sich nicht an der richtigen Stelle befindet.
- · Ein weißer Punkt bedeutet, dass einer der geratenen Buchstaben nicht im Code vorkommt.

Beispiel: Angenommen der zu erratene Code ist: **EBFD**. Rät der Benutzer nacheinander die folgenden Codes (linke Seite) erhält er die entsprechenden Hinweise (Punkte).



Die Abgabe muss folgende Anforderungen erfüllen:

- Es muss mit Sessions gearbeitet werden.
- Am Anfang des Spiels wird ein vierstelliger Zufallscode aus dem Zeichenvorrat A, B, C, D, E, F, G generiert.
- Der Benutzer hat 10 Versuche um den Code zu erraten.
- Die Eingabe des Benutzers erfolgt über Textfelder.
- Nach jedem Rateversuch erhält der Benutzer Hinweise zu seinem geratenen Code. Die Hinweise werden durch verschieden farbige Punkte angezeigt (siehe Beschreibung oben).

Ludwig-Maximilians-Universität LFE Medieninformatik



Multimedia im Netz WS 2014/2015

Rateversuche und die entsprechenden

- Es werden der Verlauf der Hinweise angezeigt (Beispiel: siehe Bild oben).
- Der Benutzer muss die Möglichkeit haben das Spiel neu zu starten.
- Achten Sie darauf, den Code ausreichend zu kommentieren, damit die Korrektur Ihres Skripts leichter fällt.
- Bitte geben Sie Ihre Lösung als ZIP-Datei im UniWorX Portal ab

Hinweise:

Nutzen Sie die erste Woche des Abgabezeitraums, um sich mit PHP und HTML vertraut zu machen.