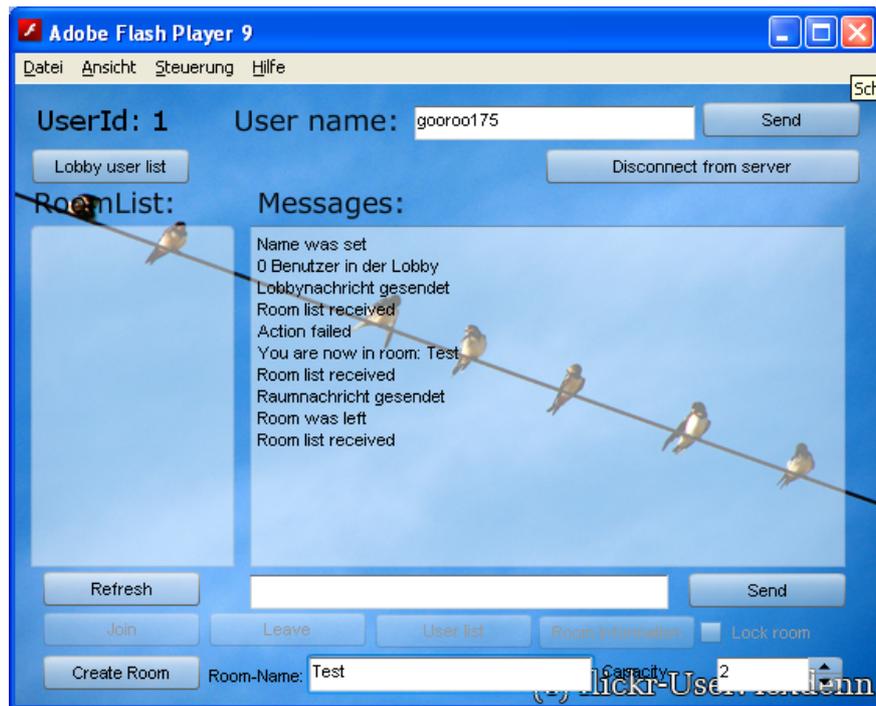


## Übungsblatt 4

### Ziele

- ✓ Flash-User-Interface-Elemente benutzen
- ✓ SharedObjects und Speichermöglichkeiten kennenlernen
- ✓ Netzwerkzugriff kontrollieren
- ✓ Client-Server-Kommunikation



### Aufgaben

Im Rahmen der Veranstaltung wird Ihnen ein Java-GameServer zur Verfügung gestellt um Multiplayer und Chat-Funktionalität zu ermöglichen. Um mit der Java-Applikation kommunizieren zu können laden

#### **Aufgabe 4-1: User-Interface anlegen und SharedObjects benutzen lernen**

- Erzeugen Sie ein Benutzer-Interface aus Standard Flash Komponenten, welches folgende Funktionen ermöglicht.
  - Server Verbindung herstellen/trennen
  - Benutzernamen ändern
  - Raumliste anzeigen und aktualisieren
  - Raumverwaltung (Anlegen, beitreten, verlassen, sperren, Kapazität setzen)
  - Nachrichten anzeigen
  - Nachrichten versenden
- Benennen Sie die erzeugten Instanzen wie unten gezeigt
- Diskutieren Sie über SharedObjects und ihre Vor- und Nachteile

- Speichern Sie den Benutzernamen des Chats nach jedem Klick auf „Speichern“ in einem SharedObject ab und Laden Sie einen eventuell gespeicherten Namen beim Start der Anwendung

#### Aufgabe 4-2: Programmieren eines Raum-Basierten Chats mit dem FlashGameCommunicator

- Laden Sie sich von der Veranstaltungs-Seite die FlashGameCommunicator-API herunter.
- Machen Sie sich mit den Klassen und dem Event-Konzept vertraut
- Für diese Übung registrieren Sie sich an einem bereits laufenden FGC-Server. Später können Sie auch eigene Server starten.
- Programmieren Sie nach und nach die Funktionen der Einzelnen User-Interface-Elemente bis Sie einen vollständigen raumbasierten Chat benutzen können.

