

## Übungsblatt 8

Abgabe: bis Mi 16.01.2012; 11:00 Uhr

### Aufgabe 1: Hangman mit JSP

In dieser Aufgabe soll das Spiel Hangman implementiert werden. Der Computer denkt sich dabei ein Wort aus, das der Spieler erraten muss. Die Länge des Wortes wird z.B. durch Unterstriche markiert. Der Spieler nennt nacheinander Buchstaben des Alphabets, die in dem Wort vorkommen könnten. Sind diese Buchstaben in dem Wort vorhanden, werden Sie an den entsprechenden Stellen des Wortes angezeigt, ansonsten wird ein Teil des Galgenmännchens gezeichnet. Ist das Galgenmännchen komplettiert und das Wort noch nicht erraten, hat der Spieler verloren.

Die Abgabe sollte folgende Anforderungen erfüllen:

- Implementieren Sie das Spiel mit Hilfe von JSP und arbeiten Sie mit Sessions.
- Das zu erratene Wort darf im Code vorgegeben werden (d.h. es muss nicht jedes Mal ein neues Wort erraten werden).
- Der Spieler hat die Möglichkeit über ein Textfeld Buchstaben einzugeben und zu raten.
- Ist der Buchstabe in dem Wort vorhanden, wird dieser an den entsprechenden Stellen angezeigt, ansonsten wird ein Teil des Galgenmännchens gezeichnet.
- Ist das Galgenmännchen vollständig gezeichnet, erscheint eine Benachrichtigung, dass der Spieler das Spiel verloren hat.
- Hat der Spieler das Wort erraten, erscheint eine Benachrichtigung, dass der Spieler das Spiel gewonnen hat.
- Am Ende hat der Spieler die Möglichkeit, das Spiel neu zu starten.
- Bitte kommentieren Sie Ihren Code ausreichend.
- Erstellen Sie eine WAR-Datei für das implementierte Spiel und benennen Sie diese wie folgt:  
**Cipkennung\_hangman\_blatt8.war**
- Laden Sie die Datei auf den für Sie bereitgestellten JBoss-Server.
- Das ZIP-Archiv, welches über UniWorx abgegeben wird, sollte folgende Dateien beinhalten:  
WAR-Datei, Quellcode, Bilddateien, Textdatei mit Link zu Ihrer Abgabe auf dem Server.

### Abgabe

Bitte geben Sie Ihre Lösung als ZIP-Datei im UniWorx Portal (<https://uniworx.ifi.lmu.de/>) ab **und laden Sie die WAR-Datei auf den JBoss-Server**. Um die Zugangsdaten für den Server zu erhalten, kontaktieren Sie bitte die Übungsleitung.