05 Vergleich und Codeabnahme

Thema

Die beiden Spielfelder vergleichen und die Grundaufgabe abnehmen lassen.

Auftrag

Erstelle eine Prüffunktion, die alle neun Positionen vergleicht.

Die Anwendung muss:

- eine Prüfen-Schaltfläche besitzen;
- alle Positionen von Vorlage und eigenem Brett vergleichen;
- eine Erfolgsmeldung anzeigen, wenn alle Positionen gleich sind;
- eine Fehlermeldung anzeigen, wenn mindestens eine Position abweicht;
- die Anzahl falscher Felder oder die falschen Positionen nennen;
- mit `Neu laden` ein neues Muster ermöglichen.

Erstelle mindestens fünf Testfälle, zum Beispiel:

- beide Bretter sind gleich;
- ein Feld ist falsch;
- alle Felder sind falsch;
- die Vorlage wurde neu erzeugt und das eigene Brett geleert;
- das eigene Brett wurde zurückgesetzt.

Codeabnahme

Vor der nächsten Aufgabe wird der Code abgenommen. Du musst erklären können:

- wie die Felder erzeugt werden;
- wie Events registriert werden;
- wo die Zustände gespeichert werden;
- wie die Zufallsvorlage entsteht;
- wie der Vergleich funktioniert.

Bis zur Codeabnahme wird keine KI verwendet.

Abgabe

- vollständige Grundversion;
- Prüffunktion;
- Ergebnisanzeige;
- Testprotokoll;
- kurze Erklärung des eigenen Codes;
- Abnahme durch Berufsbildnerin oder Berufsbildner.

Lernzielkontrolle

1. Wie vergleichst du zwei Spielfelder mit neun Positionen?
2. Wie erkennst du ein falsches Feld?
3. Welche Testfälle gehören zur Prüffunktion?
4. Was musst du bei der Codeabnahme erklären können?
5. Warum findet die KI-Phase erst nach der Codeabnahme statt?

Zeitbudget

Zeit: ca. 6–8 Stunden