Prof. Dr. Franz Schweiggert
Johannes Mayer
Abteilung Angewandte Informationsverarbeitung
5. Juni 2003
Blatt 4

Software Engineering Praxis (SS 2003)

Abgabetermin: 12. Juni 2003

1 MasterMind (20 Punkte)

Entwickeln Sie ein CGI-Skript mit Perl, mit dem man über's Netz das Spiel MasterMind spielen kann. Dazu benötigen Sie auf jeden Fall einen eigenen Web-Server (siehe *Beschreibung* wie man einen solchen anlegt). Außerdem sollten Sie das Modul CGI verwenden, das im Vorlesungsskript beschrieben ist und in den Übungen erklärt wird.

Eine Erklärung von MasterMind gibt es z.B. auf dieser *Webseite* Dort können Sie auch etwas spielen. Diese Seite kann auch gut als Anregung für Ihr Skript dienen. Dort sehen Sie, wie ein Formular aufgebaut sein kann.

Beim Beginn des Spieles wählt der Computer eine Farbkombination aus. Diese muss dann vom Spieler in einer festen Anzahl von Versuchen (z.B. 10) erraten werden. Es sollen immer alle bisherigen Versuche angezeigt werden!

Tipps:

- Die vorherigen Versuche und die geheime Farbkombination können Sie für diese Übungsblatt der Einfachheit halber sich mit Hidden-Fields (im Formular) merken, da Sie ja momentan noch keine Datenbank und folglich noch keine Sitzungen haben.
- *Link* zu einer Beschreibung des Perl-CGI-Moduls auf dem Netz

Viel Erfolg!