Prof. Dr. Franz Schweiggert Abteilung Angewandte Informationsverarbeitung 26. November 2004
Dr. Johannes Mayer Blatt 6

Software Engineering Praxis (WS 2004/2005)

Abgabetermin: 10. Dezember 2004

1 Zeig's mir! (10 Punkte)

Schreiben Sie ein Java Servlet, das die Eingabe eines Tabellennamens (via Formular im Browser) erlaubt und dann diese Datenbanktabelle als HTML-Formular ausgibt. Dazu muss Ihr Servlet eine Datenbankverbindung via JDBC zu einer MySQL-Datenbank aufbauen und die Tabelle von der Datenbank einlesen. Der Name der Tabelle darf nur aus Buchstaben und Unterstrichen bestehen. Dies ist von Ihrem Programm zu überprüfen. (Das geht am einfachsten mit einem regulären Ausdruck.) Die Datenbankverbindung soll über mehrere Anfragen hinweg erhalten bleiben (siehe Methoden init() und destroy()). Die Parameter für die Datenbankverbindung sollen via Initialisierungs-Parameter aus dem Programm ausgelagert werden. Geben Sie eine passende *web.xml*-Datei an.

2 Meister Mint (10 Punkte)

Sie kennen doch sicher das bekannte Spiel *Meister Mint*, bei dem man eine geheime Farbenkombination erraten muss, die sich der Gegner ausgedacht hat. Implementieren Sie ein Java Servlet, das es ermöglicht, dieses Spiel gegen den Computer zu spielen.

Eine Erklärung von Meister Mint gibt es z. B. *hier*. 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.

Zu 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!

Speichern Sie die bisherigen Versuche und die geheime Kombination nicht im HTML-Code, sondern verwenden Sie ein Sitzungs-Objekt dazu.

Viel Erfolg!