

3. Übung zur Veranstaltung

Kurs: Programmieren in Java

Institut für Mathematik und Informatik
Freie Universität Berlin, SoSe 2009
Marco Block, Miao Wang, Benjamin Bortfeldt, Johannes Kulick

1. Aufgabe

Kreativität ist gefragt! Erweitern Sie den in der Vorlesung vorgestellten Fußballmanager nach Ihren Vorstellungen. Hier ein paar Vorschläge:

- neue Mannschaften hinzufügen
- gelbe und rote Karten
- Spielerkader vergrößern (Ersatzspieler, Auswechslung, ...)
- Turniermodus einbauen (neues Interface Turnier)

ODER

2. Aufgabe

Alternativ zur ersten Aufgabe können Sie sich Ihren Projekt widmen und wir sind ganz gespannt auf Ihre Ergebnisse...

Nach Bearbeitung der Aufgaben werden die Lösungen einem der Tutoren gezeigt.