

GdI-IngI-Übung 4 (23.5 - 28/29.5)

Da am 29.5 ein Feiertag ist, sollten die Donnerstag-Teilnehmer versuchen, auf Freitag, den 23. oder Mittwoch, den 28 auszuweichen, Wir werden am Mittwoch, den 28. von 10 - 12 eine zusätzliche Übung anbieten.

Entwerfen Sie eine Klasse **SchachbrettApplet**.

Das Applet soll auf dem Bildschirm ein Schachbrett zeichnen (8 X 8 hellgraue und dunkelgraue rechteckige Felder).

Als Hilfe können Sie das Color-Beispiel im Skript auf Seite 7.26 verwenden. Zeichnen Sie zunächst nur das Schachbrett.

Als Erweiterung sollen auf einigen Feldern weiße und schwarze Spielsteine liegen.

Zeichnen Sie dazu auf das Feld einfach weiße oder schwarze Scheiben.

Damit Sie wissen, auf welchen Feldern Spielsteine liegen, brauchen Sie ein zweidimensionales Feld (8 x 8) von **char**. Wenn der Charakter in einem Feld 'S' ist, bedeutet dies einen schwarzen Stein im zugehörigen Spielfeld, und 'W' einen weißen Stein, jedes andere Zeichen einschl. '\0' bedeutet kein Stein auf dem Feld.

Implementieren Sie im Applet zusätzlich zwei Methoden.

```
setzeSteinAuf( char spalte, int zeile, char farbe )
```

```
nehmeSteinVon( char spalte, int zeile )
```

Vorgehensweise:

Implementieren Sie zunächst in der **paint**-Methode nur das Zeichnen des Schachbretts und testen Sie Ihr Applet.

Dann schreiben Sie die Methoden **setzen** und **nehmen**.

Rufen Sie dann in der **init**-Methode für einige Felder die **setze**-Methode auf und erweitern Sie Ihre **paint**-Methode, um die Spielsteine auch zu zeichnen.