

Aufgabe 1, Teil 1: Auschecken eines Projekts

a) Einstellungen in BlueJ freischalten:

Werkzeuge/Einstellungen/Interface/Teamarbeitswerkzeuge anzeigen

b) Ein Projekt auschecken über **Werkzeuge/Teamarbeit /Arbeitskopie erstellen...**

Server-Typ:	Subversion
Benutzer:	fortbildung
Passwort:	tdi!2016!!
Server:	svn.code.sf.net/p/fortbildung/code
Path:	[leer]
Protokoll:	https

Danach verfügbare Projekte anzeigen lassen und mindestens SVN AUFGABE 1 auschecken.

Aufgabe 1, Teil 2: Commit & Update

Legen Sie eine Klasse an, die das Interface `Tier` implementiert; dazu muss sie die Methode `public String lautGeben()` haben. Laden Sie Ihre Änderungen mit dem Abgeben-Knopf auf den Server bzw. aktualisieren Sie vorher Ihr lokales Projekt.

Wenn Sie eine Fehlermeldung erhalten, haben Sie vielleicht das Passwort falsch eingegeben. Sie können es über **Werkzeuge/Teamarbeit /Teamarbeitseinstellungen** ändern.

Aufgabe 2: Konflikte

a) Laden Sie das Projekt SVN AUFGABE 2 aus dem Repository.

b) Legen Sie in der Klasse `Held` für eines der acht Attribute eine getter- oder setter-Methode an und geben Sie Ihre Änderungen ab. Dabei wird es zu Konflikten kommen, die sich automatisch lösen lassen oder nicht.

Aufgabe 3: Hochladen eines neuen BlueJ-Projekts in das Repository

a) Legen Sie ein neues BlueJ-Projekt mit einem beliebigen Namen an.

b) Laden Sie es mit dem Menüpunkt **Werkzeuge/Teamarbeit /Projekt gemeinsam nutzen...** in das Repository hoch.

c) Schauen Sie dann, ob andere Teilnehmer schon ein BlueJ-Projekt hochgeladen haben und checken Sie es aus (siehe Aufgabe 1 Teil 1).

Technisches:

- Das Repository (das völlig unabhängig von BlueJ läuft) hat folgende Adresse:
<https://svn.code.sf.net/p/fortbildung/code/>
Das Repository kann man nicht mit BlueJ anlegen, sondern nur per Web oder mit anderen Werkzeugen.
- Innerhalb des Repository kann es – neben anderen Dateien und Verzeichnissen – verschiedene BlueJ-Projekte geben. Nur diese kann BlueJ verwalten, zusammen mit allem Material innerhalb des BlueJ-Projektordners.
- Pro Klasse/Jahrgang/Gruppe 1 Repository, mit mehreren BlueJ-Projekten darin

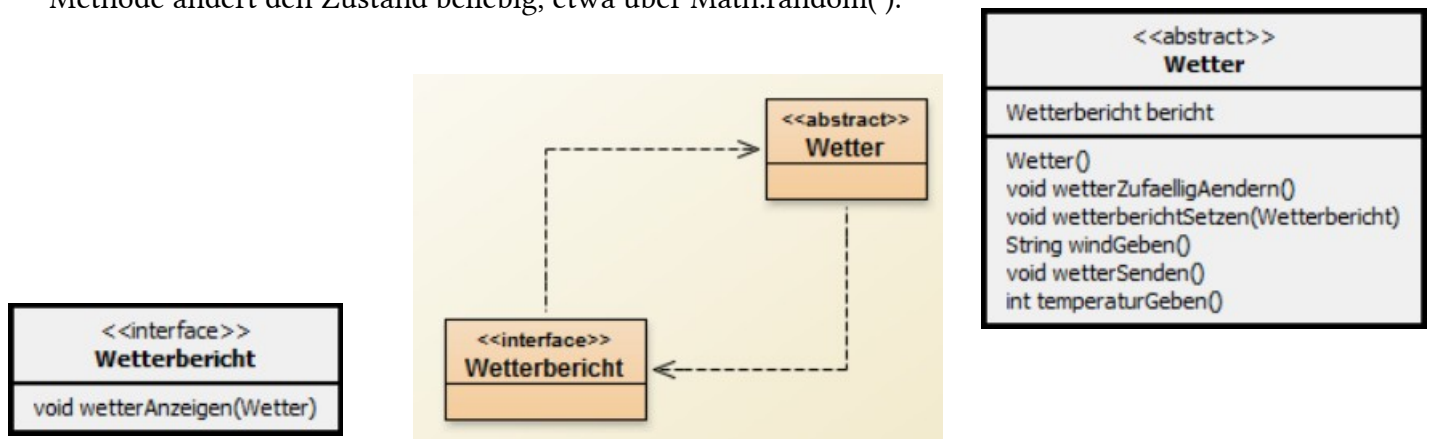
Diese Seite und alles Material unter <http://ddi.ifi.lmu.de/tdi/2016/svn-bluej>.

Aufgabe 4: Beispiel zur Zusammenarbeit

Die abstrakte Klasse `Wetter` soll das Wetter modellieren. Dazu sind drei abstrakte Methoden vorgegeben:

```
public abstract int temperaturGeben();  
public abstract String windGeben();  
public abstract void wetterZufaelligAendern();
```

Die ersten beiden Methoden geben den (aktuellen) Zustand des Wetters zurück, die dritte Methode ändert den Zustand beliebig, etwa über `Math.random()`.



Das Interface `Wetterbericht` verlangt nur eine Methode, mit der das Wetter angezeigt werden soll, zum Beispiel auf der Konsole:

```
public void wetterAnzeigen(Wetter w);
```

Aufgabe:

- Legen Sie eine Unterklasse zu `Wetter` an, die die geforderten 3 Methoden besitzt. (Es bietet sich an, ein Attribut für Temperatur und Wind zu setzen, aber das muss nicht sein. Die Methode zum Ändern des Wetters können Sie auch unvollständig implementieren, wenn die Zeit nicht reicht.)
- Oder legen Sie eine Klasse an, die das Interface `Wetterbericht` umsetzt. Deren einzige Methode erhält ein `Wetter`-Objekt als Argument, mit den Methoden `windGeben()` und `temperaturGeben()` kann man dessen Zustand erfragen und auf der Konsole ausgeben.
- Laden Sie Ihre Klasse in das Repository hoch und laden Sie andere Klassen herunter. Die Klassen sollten alle zusammenarbeiten können.