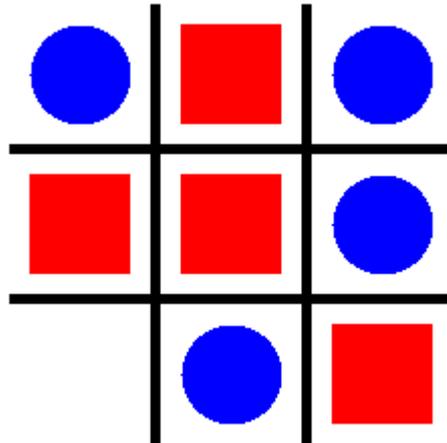


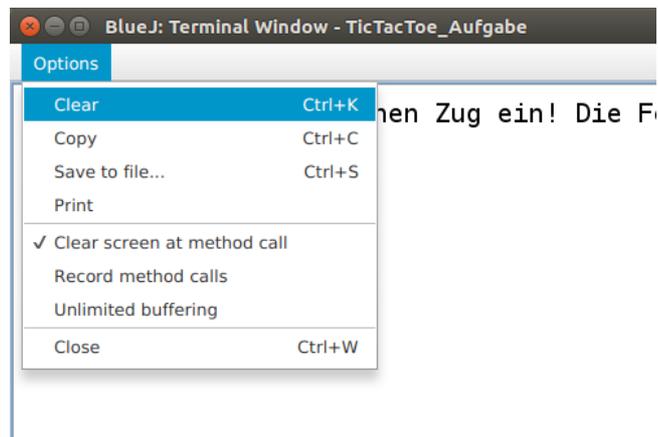
TicTacToe!



Unter ddi.cs.fau.de/schule/debugging findest du drei Prototypen eines TicTacToe-Programms, bei dem ein Spieler gegen den Computer spielt. In jedem Prototypen wurde eine weitere User Story umgesetzt.



Die Nutzerinteraktion findet dabei über die Konsole statt. Es hilft dir, beim ersten Starten der Konsole die Option "Konsole löschen bei Methodenaufruf" zu aktivieren, damit immer nur die aktuellen Inhalte angezeigt werden.



Im Folgenden findest du die jeweiligen User Stories samt Klassenkarten. Leider haben sich in jedem Prototypen für die neu implementierte User Story Fehler eingeschlichen.

Alle Fehler finden sich in der Klasse TicTacToe! Für alle weiteren Klassen stehen lediglich die Schnittstellenbeschreibungen in Form der Dokumentation bereit.

Prototyp 1: Spieler



User Story 1:

Nach Aufruf der Methode `spiele()` der Klasse `TicTacToe` kann der Spieler über die Konsole Felder auswählen, die dann markiert werden. Solange das gewählte Feld schon besetzt ist wird er erneut zur Eingabe aufgefordert.

Beschreibe die Fehler, und wie du sie gefunden hast!

1. Fehlerbeschreibung: _____

so habe ich den Fehler gefunden: _____

2. Fehlerbeschreibung: _____

so habe ich den Fehler gefunden: _____

3. Fehlerbeschreibung: _____

so habe ich den Fehler gefunden: _____

Prototyp 2: Computer



User Story 2:

Bei Aufruf der Methode `spiele()` sind Spieler und Computer abwechselnd an der Reihe. Der Computer wählt zufällig ein Feld aus, welches markiert wird.

 **Beschreibe die Fehler, und wie du sie gefunden hast!**

1. Fehlerbeschreibung: _____

so habe ich den Fehler gefunden: _____

2. Fehlerbeschreibung: _____

so habe ich den Fehler gefunden: _____

3. Fehlerbeschreibung: _____

so habe ich den Fehler gefunden: _____

4. Fehlerbeschreibung: _____

so habe ich den Fehler gefunden: _____

Überlege dir, wie man die bisher gefundenen Fehler in Gruppen einteilen könnte. Gib jeder Gruppe einen Namen und beschreibe sie in Stichpunkten!

Hinweis: Überlege dir, wie du auf den jeweiligen Fehler aufmerksam geworden bist.

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for the student to write their answer to the task. The box occupies most of the page below the instructions.

Prototyp 2: Computer



User Story 2:

Bei Aufruf der Methode `spiele()` sind Spieler und Computer abwechselnd an der Reihe. Der Computer wählt zufällig ein Feld aus, welches markiert wird.

Beschreibe die Fehler, und wie du sie gefunden hast!

1. Fehlermeldung: _____

hier war der Fehler und so habe ich ihn behoben:

2. Fehlermeldung: _____

hier war der Fehler und so habe ich ihn behoben:

3. erwartetes Verhalten: _____

tatsächliches Verhalten: _____

Vermutung: _____

hier war der Fehler und so habe ich ihn behoben:

4. erwartetes Verhalten: _____

tatsächliches Verhalten: _____

Vermutung: _____

hier war der Fehler und so habe ich ihn behoben:

Prototyp 3: Auswertung



User Story 3:

Der Gewinner des Spiels wird am Ende ausgegeben.

Beschreibe die Fehler, und wie du sie gefunden hast!

1. Fehlermeldung: _____

hier war der Fehler und so habe ich ihn behoben:

2. erwartetes Verhalten: _____

tatsächliches Verhalten: _____

Vermutung: _____

hier war der Fehler und so habe ich ihn behoben:
