

Objektorientiertes Programmieren in Objective-C unter Mac OS X

Aufgabe 9 (Exceptions)

- (a) Entwerfen Sie ein Klasse `TUMAuto` mit verschiedenen Funktionen wie `befahreAutobahn`, `befahreLandstrasse`, `reparieren` u.a. In diesen Funktionen werden zufallsbestimmt verschiedene Arten von Exceptions geworfen, welche in der Klasse abgefangen, ausgewertet und darauf reagiert (`reparieren`) wird. Falls der Schaden eines Autos zu hoch ist, kann nicht mehr repariert werden und das Auto wird verschrottet (Task terminiert)

Testattermin: 26.5.2004

Aufgabe 10 (L) (Notifications und Handles)

Machen Sie sich mit den Funktionen der Cocoa Klassen `NSNotificationCenter` und `NSFileHandle` vertraut. Sie finden diese unter:

`/Developer/Documentation/Cocoa/Reference/Foundation/ObjC_classic/`

Weiteres zur Taskerzeugung finden Sie im Dokument *Introduction to Interacting with the Operating System* unter:

`/Developer/Documentation/Cocoa/Conceptual/OperatingSystem/index.html`

Aufgabe 11 (Tasks)

- (a) Entwerfen Sie einen ganzen Fuhrpark von Autos. Die Autos sollen dabei als eigene Tasks entwickelt werden. Wenn diese vom Befahren der Straßen zu kaputt sind, werden die Autos verschrottet, wobei der Task terminiert und der Fuhrpark über die Anzahl der gefahrenen Kilometer in Kenntnis gesetzt wird.
- (b) Implementieren Sie eine Kommunikation zwischen dem Fuhrpark und den Autos, in welcher die Autos bei jeder Reparatur den Grund und den Kilometerstand an den Fuhrpark übermitteln. Die Kommunikation soll über Pipes realisiert werden.

Testattermin: 26.5.2004