**Bewertungskriterien Gruppenprojekt GDI+**

Gruppe: Communism Clicker Klasse: IAH31

Mitglieder: Iivo Preuß, Tom Stute und Anna Mavridis

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Produkt**  **(90 P.)** | **Kriterium** | **Prozentualer**  **Anteil** | **Bewertung** | **Kommentar** |
| **Abgabequalität** | **10** | **10** |  |
| Code **kompiliert** | 5 | 5 |  |
| Programm **stürzt nicht ab** | 5 | 5 |  |
| **Codequalität** | **10** | **10** |  |
| **Namenskonventionen** werden eingehalten  *(z.B. Groß-, Kleinschreibung, Benennung von Variablen, Eigenschaften und Methoden, …)* | 5 | 5 |  |
| **Kommentierung** wurde sinnvoll eingepflegt  *(z.B. Kommentierung komplexer Codeblöcke nach dem Prinzip „so viel wie nötig, so wenig wie möglich“)* | 5 | 5 |  |
| **Programmqualität** | **70** | **65** |  |
| **Funktionalität** wurde sichergestellt  Umsetzung Musskriterien (Mindestanforderung):   * **M1**: Mindestens drei Fenster (z.B. Startbildschirm + Spiel + Game Over) * **M2**: Eigenes Menü (z.B. Pause, Neustart, Levelwahl) * **M3:** Mindestens 2 verschiedene Eingabetypen, z.B. Tastatur zur Bewegung, Maus z.B. Buttons im Menü * Siehe Tabelle unten   Umsetzung Kannkriterien (Zusatzanforderungen)   * Siehe Tabelle unten | 40  … je nach Anzahl und Gewichtung | 40 |  |
| **Benutzerfreundlichkeit**  *(z.B. Rückmeldungen an den Benutzer, intuitive Bedienbarkeit, sinnvolle Struktur des Spiels, …)* | 20 | 15 | * Escape-Taste zum Spiel beenden könnte noch explizit - angegeben werden, um dem User die Benutzung zu erleichtern; * Höhere Punktzahl pro Klick nach Upgrades sollte zu sichtbarerem Unterschied im Fortschritt führen (z.B. durch Anzeige „+x“ bei jedem Klick oder dauerhaft * Ich konnte kein Ziel erreichen – nach der Supernova saß ich wieder auf der Bank; aber das ist vermutlich Absicht 😉 |
| **Look & Feel**  *(z.B. Designentscheidungen, Witz, Originalität …)* | 10 | 10 | Sehr lustig, originelle Idee, witzige Nachrichten! 😊 |
| **Produkt Gesamt** | **90** | **85** |  |
| **GitHub**  **(70 P.)** | **Arbeitsteilung & Kooperation**   * *nachvollziehbar über GitHub Insights!* | **40** | **36** |  |
| **Häufige Commits** | 5 | 5 | 48 Commts über 4 Wochen |
| **Gute Commitnachrichten** | 5 | 3 | Häufig sehr ausssagekräftige Commitnachrichten (*„Preise für Upgrades festgelegt“*), manchmal zu wenig sprechend *(„kleine änderungen für iiwo“, „iwos fehler gefixt“)* |
| Arbeit in **Branches**  *(Main enthält nur Merge-Commits)* | 10 | 10 |  |
| **Gleichmäßige Aktivität**   * *über die Projektlaufzeit,* * *der Projektmitglieder* | 20 | 18 | Betriebsferien 😉 |
| **Dokumentation** | **30** | **30** |  |
| ...in der **README zur Projektinfo**   1. *Projekttitel* 2. *Gruppenmitglieder & Hauptaufgaben inkl. Prozente für Benotung* 3. *Spielidee* | 10 | 10 | Alles vorhanden 😊 |
| ..des Arbeitsprozesses im Rahmen eines **Protokolls zum Ende jeder Woche innerhalb des Repositorys**   1. *Haupttätigkeiten* 2. *Herausforderungen* 3. *Ggfs. Lösungen dieser* | 20 | 20 | Super Protokoll inkl. Benennung der Betriebsferien (passt zur Frequenz der Beiträge im Repo) Herausforderungen und Lösungen! 😊 |
| **GitHub Gesamt** | **70** | **66** |  |
| **Insgesamt** | | **160** | **151** | * 94,38% 🡪 14 NP (sehr gut) |

**Prozentuale Aufteilung Gruppenmitglieder**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Mitglied** | **Prozent** | **Produktnote** |
| **Iivo** | **33%** | **14** |
| **Anna** | **33%** | **14** |
| **Tom** | **33%** | **14** |

|  |  |
| --- | --- |
| Muss | Kann |
| -Start Fenster   * Spiel schließen Knopf * Letzter Spielstand weiterspielen * Neues Spiel starten | -Start Fenster   * Spielstand aussuchen Fenster * Spielständen Namen geben * Design im Thema |
|  | -Schließen Fenster   * Abbrechen Knopf * Speichern und Schließen Knopf * Schließen Knopf * Design im Thema |
| -Shop Fenster   * Liste mit Upgrade Knöpfen bzw. Checkbox * Zurück Knopf | -Shop Fenster   * Beim Kauf eines Upgrades erhält der Spielende eine Textnachricht im Thema * Design im Thema |
| -Spiel Fenster   * Marx Knopf * Knopf zurück zum Start Fenster * Knopf für Shop Fenster * Level Anzeige (Schrift) * Währung Anzeige | -Spiel Fenster   * Level Anzeige (Progressbar) * Anzeige für das 100% gespielt Haben des Spiels in dem Spielstand * Progress Anzeige für die Upgrades * Design im Thema |
| -Speichern   * Speicherdatei (.txt) * Einlesen des Spielstands beim Starten * Speichern des Spielstands im Schließen Fenster * Werte: Index (o. Name), Währung, Level, Upgrades, finished | -Speichern   * In regelmäßigen Zeitabschnitten speichern |
| -Spielgeschichte   * Geschichte im Thema * Textinhalte: humoristisch und informativ * Passende Hintergründe |  |
| -Marx Knopf   * Jeder Click wird wahrgenommen | -Marx Knopf   * Visual Effekt des Knopfes bei Clicks * Bei Zeitraum ohne Klick. Klick "Einladung"   Zumindest teilweise |