Projektarbeit Informatik

LaserChess V2.0



Anderes Bild???

Dozent: Ivo Oesch

Autoren: Marcel Bärtschi, Jascha Haldemann, Nicola Käser, Cyril Stoller

2 Semester 2012

**Zusammenfassung**

**Inhaltsverzeichnis**

1 Einleitung 1-1

2 Planungsvorgehen 2-2

3 Realisation 3-3

3.1 Main 3-3

3.2 Spiel 3-3

3.3 Logik 3-3

3.4 Grafik 3-3

4 Testvorgehen 4-4

5 Verbesserungen/Zukunft oder so… 5-5

6 Dokumentationsvorgehen 6-6

7 Schlusswort 7-7

Anhang 7-8

# Einleitung

Infoprojekt…

Die Idee LaserChess entstand ursprünglich von dem Brettspiel KETH 2.0 (Abbildung 1). Wir haben aber lediglich das Spielprinzip übernommen. Die Regeln, sowie Grundaufstellungen und Figuren passten wir unseren Bedürfnissen an.

In dieser Dokumentation gehen wir näher auf die Entwicklung von LaserChess ein. Wir betrachten die einzelnen Planungs-und Realisationsschritte, sowie die Resultate.



Abbildung 1: KETH 2.0

# Planungsvorgehen

Als die Spielidee nach einer erstaunlich kurzen Suche gefunden war, und das Spielprinzip von KETH verinnerlicht wurde, machten wir uns als erstes ans Pflichtenheft (Anhang 1) ran. Im Pflichtenheft definierten wir unsere Spielregeln, die Spielumgebung, der Spielablauf und der Grafikumfang der Beta-Version. Mit diesem Pflichtenheft konnten wir eine ungefähre Zeitplanung (Anhang 2) erstellen. Dann folgte die erste Softwareanalyse. Um uns einen Überblick des Spieleablaufs zu schaffen, erstellen wir ein Flowchart (Abbildung 2). Aus diesem eine Grobe Modulaufteilung und zwar in: Grafik, Spiel, Logik und main (LaserChess). Um die Module dann in seine Funktionen aufzuspalten und diese unter uns aufzuteilen, verwendeten wir das Prinzip mit den CRC (Anhang 3). Wider Erwarten, funktionierte das Prinzip aussergewöhnlich gut. Innerhalb von 1 oder 2 Lektionen hatte jeder von uns mehrere Kärtchen mit schnittstellendefinierten Funktionen in den Händen, welche man individuell bearbeiten konnte. Als unser Spiel mit der Planung erstmals vorstellbar wurde, bemerkten wir auch diverse Kleinigkeiten, welche wir im Pflichtenheft ergänzen mussten. Etwas verspätet, aber zum Glück nicht vergessen, haben wir dann das Styleguideline (Anhang 4) definiert.

Abbildung 2: Flowchart

# Realisation

Gitbash und so…

## Main

## Spiel

## Logik

## Grafik

Im Grafikmodul werden hauptsächlich alle Grafischen Elemente gezeichnet oder eingefügt (draw\_playground, draw\_figure, usw…). Aber auch diverse Umrechnungen, welche auch andere Module benutzen wie z.B. die Umrechnung der Pixel auf unsere definierten Spielfelder (pixel\_to\_map) und umgekehrt (map\_to\_pixel), oder die Initialisierung aller Bilder.

# Testvorgehen

# Verbesserungen/Zukunft oder so…

# Dokumentationsvorgehen

Im Allgemeinen versuchten wir ein Arbeitsjournal mit den Täglichen Entscheidungen zu führen. Da wir aber vorwiegend individuell bei uns Zuhause arbeiteten, war es schnell vergessen. Wir beschlossen daher, einfach den Verlauf unserer commits von Gitbash zusammen zu fassen. So garantieren wir auch, dass nichts vergessen wurde.

Blup…

# Schlusswort

Dieses Informatikprojekt hat uns im grossen und ganzen sehr Spass gemacht. Wir hätten nicht gedacht, dass es uns in diesem Ausmass okkupiert. Natürlich machte dann das Testen und Dokumentieren weniger Spass. Nichts desto trotz; war es eine gute Erfahrung. Vor allem in Bezug auf die Teamarbeit bei einer solch grösseren Arbeit.

Blup..

# Anhang

1. Pflichtenheft
2. Zeitplanung
3. CRC
4. Styleguideline