





## Inhalt

---

- Projektvision
- Architekturentscheidungen
- Tech-Stack
- Qualitätssicherung
- CI / CD
- Live-Demo
- Fakten und gewonnene Erkenntnisse



# CrInGE

Computerized Integrated Game Engine

## Projektvision

---

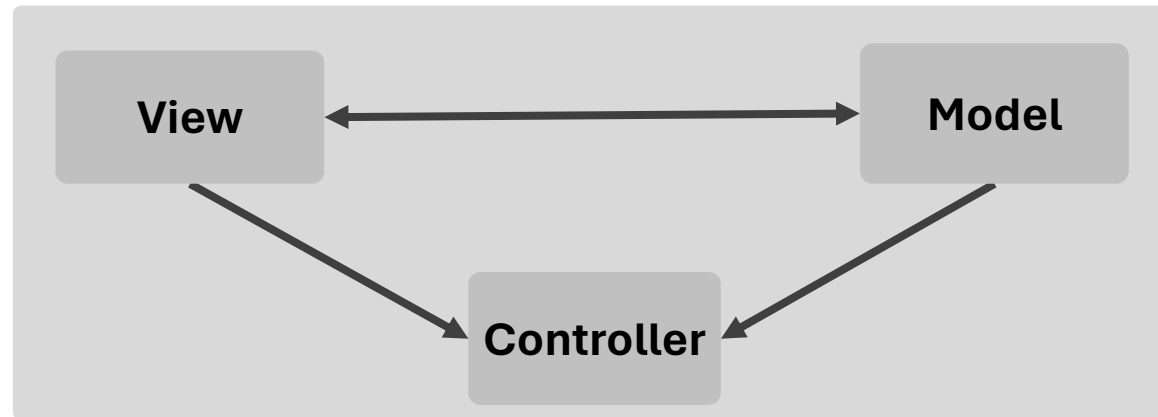
Es soll eine Videospielengine und ein Videospieleditor entwickelt werden,  
die das einfache Entwickeln von Videospielen ermöglichen



## Architekturentscheidungen

---

- Einheitliche saubere Trennung zwischen Darstellung und Geschäftslogik
- Leichtere Weiterentwicklung der Software
- Unterstützt die Erzeugung übersichtlicher Quellcodes





## Tech-Stack

---

- Entwicklung der Software mit **Maven**
- Distribution des Quellcodes unterhalb des Entwicklungsteam mittels **GitHub**
- Planung und Management mittels **GitHub-Projects**
- Realisierung des Test-Driven-Development über Unittests durch **JUnit**



## Qualitätssicherung

---

- Test-Driven-Development
- Anzahl Unit-Tests: 62
- Gefundene Fehler: 2
- Durchschnittlicher Schweregrad: 2
- Testabdeckung: 25 %



# CrInGE

Computerized Integrated Game Engine

## CI /CD

---

- GitHub Actions CI-Pipeline
- Projekt bauen und Unit-Tests durchführen
- Status-Badge in README



# CrInGE

Computerized Integrated Game Engine

## Live-Demo

---







# CrInGE

Computerized Integrated Game Engine

## Fakten

---

- Anzahl Codezeilen: 10.300
- Checkstyle Fehler: 439
- Durchschnittliche zyklm. Komplexität: 11,1
- Abhängigkeiten externer Bibliotheken: 1



## Gewonnene Erkenntnisse

---

- Unit-Tests von nicht selbst entwickeln
- Häufiger mit anderen Teammitgliedern kommunizieren



# CrInGE

Computerized Integrated Game Engine

## Vielen Dank für eure Aufmerksamkeit

Fragen?





# CrInGE

Computerized Integrated Game Engine

## Quellen

---

- <https://github.com/Christian-2003/CrInGE>
- <https://github.com/Christian-2003/CrInGE/discussions>
- <https://github.com/users/Christian-2003/projects/2/>