





Inhalt

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



CrInGE

Computerized Integrated Game Engine

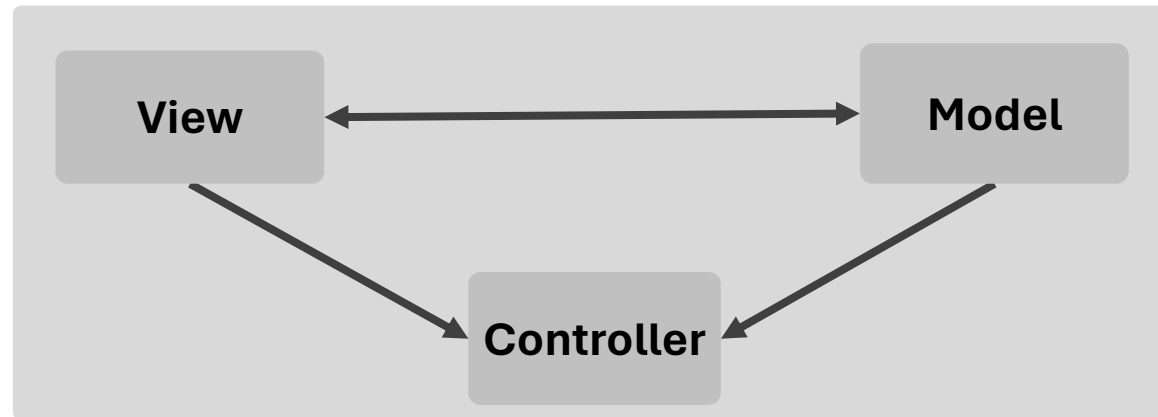
Projektvision

Es sollen 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 übersichtlichen 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**
- CI / CD mittels **GitHub Actions**



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: 11.700
- Checkstyle Fehler: 439
- Durchschnittliche zyklm. Komplexität: 11,1
- Abhängigkeiten externer Bibliotheken: 1



Gewonnene Erkenntnisse

- Unit-Tests nicht selbst entwickeln
- Häufiger mit anderen Teammitgliedern kommunizieren
- Wir benötigen viel Zeit zur Kommunikation mit dem Kunden
 - Insgesamt etwa 2.500 Minuten (fast 17 % der Gesamtzeit)



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/>