

Datum	08.08.23
Uhrzeit	10:31-10:51
Name	Otto/Richter
Titel	Unity

Kategorie, Bemerkung, Punkte (festgelegt nach Durchschau aller Personen)

ansprechend gestaltetes Opening	Eröffnung mit Frage → weckte Aufmerksamkeit bei uns	1
Darstellung gelöstes Problem/ Marktlücke (Motivation)	+	1
Ausblick/ Lehren	vorhanden	1
abschließend Zusammenfassung der wichtigsten Punkte	Die Demo vorm Ausblick hat als Zusammenfassung fungiert; dieser Zweck hätte deutlicher gemacht werden können	0,8
angemessener Umgang mit Fragen	ja, Rückfragen wurden abgewartet, ggf. wurde schnell im Programm gefragt, was nachgefragt wurde	1
Relevanz aller Abschnitte klar; nachvollziehbare Struktur und sprachliche Führung	der große rote Faden war uns nicht klar: Was ist Ziel des Vortrags? Zeigen der Probleme während der Entwicklung? Zeigen der Algorithmen? Unity-Erklärung? Zeigen des Spiels?	0,8
angemessen an Vorwissen angepasst	+Untiy-Begriffe wurden erklärt Spride, Architektur-Referenz wurden nicht erklärt	0,8
sprachliche Korrektheit der Folien	‘ ist kein Apostroph, sondern ’	0,95
sinnvolle Abbildungen/Demo (falls vorhanden)	sinnvoll, Demo vorher als Video aufzuzeichnen visuelle Erklärung der Algorithmen sehr ansprechend Abbildungen klar, viel dazu erläutert	1
fachliche Korrektheit	ja, Abgrenzung von der Arbeit anderer vorhanden	1
sinnvoller thematischer Fokus z. B. Erreichtes, Probleme	Motivation gegeben, Entscheidungen wurden begründet, Einführung in Unity, Algorithmen, Herausforderungen Demonstration der Software	1
übersichtliche Slides, keine unnötigen Slides	ja, viel visuell gearbeitet	1
Einhaltung der Zeit, keine Beschleunigung am Ende/Tempo	Tempo, dem wir sehr gut folgen konnten, perfektes Timing	1
freie Rede und Kontakt zum Publikum	Blickkontakt vorhanden, betont geredet	1

Sonstige Bemerkungen (unbenotet):

Technik-Setup vorher testen!

Ausarbeitung

aussagekräftiger Titel	macht klar, was entwickelt wurde	1
sinnvolle, einseitige Zusammenfassung (Abstract)	macht klar, um was es geht und was getan wurde	1
sinnvolle Struktur, kohärenter Text; Relevanz aller Abschnitte klar; überleitende Strukturierungselemente	Kapitel 1 sollte, um uns als Leser sofort abzuholen, direkt mit einer kurzen Motivation starten. Kapiteleinleitungen sind vorhanden. Hier könnte noch deutlicher darauf eingegangen werden, wie das Kapitel für mich als Leser Relevanz für den Gesamtzusammenhang hat. „1.2. Idee“: Idee von was? 2.4: Wie wurde SOLID eingehalten?	0,85
Motivation vorhanden	ja, Eigenmotivation	1
Einordnung/Related Work vorhanden	Was unterscheidet euer Spiel von anderen?	0,9
Beschreibung relevanter Entscheidungen (bspw. Softwarearchitektur)	Getroffene Entscheidungen werden sehr gut begründet.	1
Überblick über das Erreichte/Gelernte (bspw. umgesetzte Funktionalität)	Es ist klar, was umgesetzt wurde und was nicht.	1
Ausblick/Lehren für die Zukunft	Ihr macht deutlich, was in Zukunft anders machen würdet.	1
sprachliche Korrektheit	Baschäftigten_die Gameplay_Elementen Unity, umzusetzen dahin, haben versetzt_oder , zu sein – , zu erschaffen Spielen, hat <u>dar</u> oder “” → „ dazu, werden Nutzen Schriftart_die haben_heißt das <u>weiteren</u> Da es_einem <u>Wichtigste</u> Level_die selbst, haben , dass solange Level_Generation Geld_Manager Test-Szenen_in denen Objekten <u>sind</u> nur weg_lassen	0,1

sprachlich angemessene Formulierungen	ja	1
angemessen an Vorwissen der Leserschaft angepasst	Rogue-Like/-Lite wird sehr gut erklärt Erklärung zu Sprites fehlt Uns fehlte eine Einordnung, wie viel Unity schon kann und was dann selbst umgesetzt werden musste.	0,8
sinnvolle Abbildungen/Tabellen und deren Referenzierung im Text (falls vorhanden)	Referenzierung von Abb. 2.2.1 ist nicht im Fließtext Die vorhandenen Abbildungen sind sinnvoll, allerdings hätten wir uns mehr Abbildungen gewünscht. Wie sieht ein Level aus? Wie sieht die beschriebene Schrift aus? Bei der Levelgenerierung hätten uns Abbildungen das Verständnis erleichtert.	0,7
angemessene Quellen und korrekte Zitierweise	Sinnvolle Quellenverweise sind vorhanden, Abrufdatum bei Internetquellen fehlt; eine Quelle zu A* wäre auch sinnvoll gewesen.	0,85
angemessener Umfang (nicht zu knapp, nicht ausschweifend)	ja	1
fachliche Korrektheit	ja	1

sonstiges:

Titel des Seminars nicht richtig auf Deckblatt

Gesamtnote: 1,3

Code

wenn zu zweit: angemessener Anteil eigener Leistung	ja	
sinnvolle Commits	ja	1
regelmäßige Commits	es wird deutlich, dass ihr euch über das gesamte Semester hinweg regelmäßig mit dem Projekt beschäftigt habt	1
sinnvolle Softwarearchitektur	ja	1
grundsätzliche Funktionsfähigkeit	ja, läuft auch mit Wine unter Linux ;)	1
getestete Logik	Benutzertest wurde durchgeführt Hätten für pure Logik keine Tests geschrieben werden können?	0,8
keine offensichtlichen Fehler/Code Smells	indentation DropManager:26 CreateRoomsRandomly: foreach benutzen? [2690 sloc]	1
Nutzung von Bibliotheken für Standard-Funktionalitäten	ja	1
Dokumentation/klar, wie Code ausgeführt werden kann	Anleitung wurde zu spät abgegeben	0,5
selbst erklärender, ggf. dokumentierter Code	ja	1

Gesamtnote (für euch beide):