

UNIVERSITÄT KASSEL

DOKUMENTATION

RBSG - Release II

Juri Lozowoj

Georg Siebert

14. Juni 2019

Diese Dokumentation soll den Release II des Projektes RBSG von Team G darstellen. Dies umfasst die Auflistung und Erläuterung MockUps und Domain Stories. Es werden die Sprints dokumentiert und analysiert. Zum Schluss wird noch das Resultat mit des Releases mit dem geplanten Verglichen und auf Probleme oder nicht erfüllte Anforderungen eingegangen.

Inhaltsverzeichnis

1	Ziel der Dokumentation	1
2	Das Projekt RBSG	1
3	Das Release II	1
3.1	Anforderung an das zweite Release	2
3.2	Stand zum Ende des Release I	2
3.2.1	Login	2
3.2.2	Lobby	2
3.2.3	Spiel erstellen	2
3.2.4	Spiel beitreten	4
3.2.5	Umgesetzte Optionale Features	4
3.3	Mockups	4
3.3.1	ArmyBuilder	6
3.4	Lobby	7
3.4.1	Waiting Room	7
3.5	Domain Stories	7
4	Sprint III	10
4.1	Sprintziel	10
4.2	User Stories	10
4.3	Analyse des Sprintverlaufs	10
5	Sprint IV	10
5.1	Sprintziel	10
5.2	User Stories	10
5.3	Analyse des Sprintverlaufs	10

1 Ziel der Dokumentation

Die Dokumentation soll den Verlauf des Entwicklungsprozesses des Spiels RBSG für das Release II veranschaulichen und analysieren. Dies umfasst die Entstehung der „MockUps“ und Domain Stories, welche die Grundlagen für die Entwicklung bilden. Es werden für alle Sprints das Sprintziel, die „User Stories“, sowie eine Analyse des Sprintverlaufs erstellt. Zuletzt wird es noch einen Soll/Ist-Vergleich der erstellten MockUps und des Endresultats des Sprints geben, in dem darauf eingegangen wird, wieso Features anders Umgesetzt oder weggelassen wurden.

2 Das Projekt RBSG






Das Projekt RBSG findet im Rahmen der Veranstaltung „Software Engineering I“, vom Fachbereich „Software Engineering“, statt. Im Rahmen dieser Veranstaltung soll das Spiel RBSG in einzelnen Gruppen umgesetzt werden. Es handelt sich dabei um einen „Advanced Wars“-Klon. Die Entwicklung ist dabei in 4 Releases eingeteilt, mit jeweils 2 Sprints. In einem Team gibt es einen „Product Owner“ und einen „Scrum Master“. Die restlichen Teammitglieder sind Entwickler. Es soll dabei nach „Scrum“ entwickelt werden.

3 Das Release II

Das zweite Release knüpft direkt an das Ende des ersten Releases an und hat am 10.06.2019 begonnen und läuft bis zum 09.07.2019. Der Entwicklungsprozess ist in zwei Sprints eingeteilt:

- Sprint III 10.06.2019 bis zum 25.06.2019
- Sprint IV 26.06.2019 bis zum 09.07.2019

Für die zweite Phase des Projektes gab es folgende Teamkonstellation:

- Product Owner:  Georg Siebert
- Scrum Master:  Juri Lozowoj
- Entwickler:
 -  Omar Sood
 -  Tobias Klipp
 -  Jan Müller
 -  Keanu Stückrad

3.1 Anforderung an das zweite Release

An das Release wurde folgende Anforderungen vom Kunden gestellt:

1. Armeemanager
 - Erstellen von Armeen
 - Speichern und Laden von Armeen (Lokal und Server)
 - Es sollen mindestens 3 Armeen konfigurierbar sein
 - Es sollen 10 Einheiten pro Armee ausgewählt werden können
2. Client
 - es soll einem Spiel beigetreten werden können
 - der Client verarbeitet die Nachrichten vom Server korrekt
 - Es soll zurück zur Lobby navigiert werden können
 - ein Ingame Chat soll zur Verfügung stehen
3. Testabdeckung von 60%

Die genauen Anforderungen können im Anhang nachvollzogen werden.

3.2 Stand zum Ende des Release I

Der Release I endete am 09.06.2019. Es wurden bereits folgende Komponenten fertiggestellt:

- Login
- Lobby
- Erstellen eines Spiels
- Beitreten eines Spiels ¹

3.2.1 Login

Der Login wurde so realisiert, dass es möglich ist einen Nutzer zu registrieren und Anzumelden. Dies ist auf Abb.1 zu sehen.

3.2.2 Lobby

In der Lobby werden die Spielerlisten und Spiellisten angezeigt. Es ist möglich über den „Spiel erstellen“-Button ein Spiel zu erstellen. Das Abmelden eines Nutzers ist über den „Logout“-Knopf vorhanden.

3.2.3 Spiel erstellen

Es lässt sich ein „Spiel erstellen“-Dialog über den entsprechenden Button in der Lobby aufrufen.

¹Das Beitreten eines Spiels wurde auf dem Stand der Serverdoku Release I realisiert. Dort war ein Anmelden an den Websocket des Servers noch nicht möglich



Abbildung 1: Login Release I



Abbildung 2: Lobby Release I

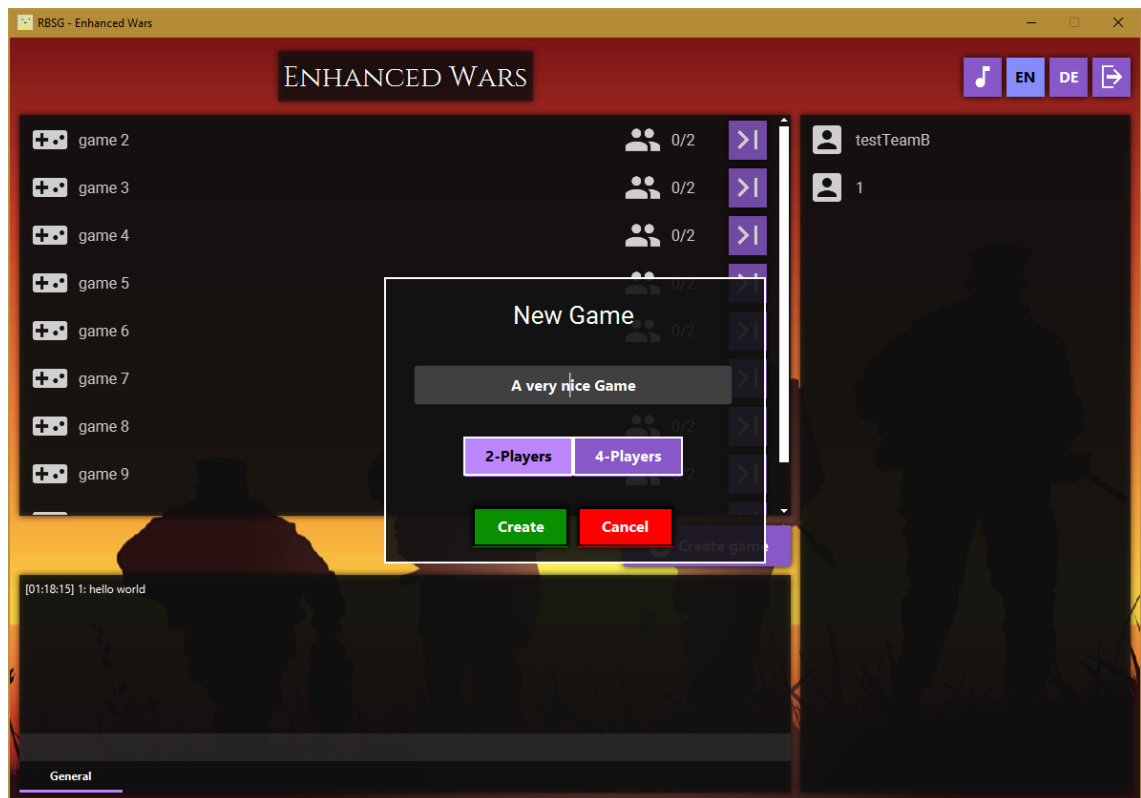


Abbildung 3: Spiel erstellen Release I

3.2.4 Spiel beitreten

Über den Knopf in der Spielerliste lassen sich bereits Spielen, auf Stand der Serverdokumentation für Release I beitreten. Ist man einem Spiel beigetreten, zeigen wir einen Warteraum für das Spiel an.

3.2.5 Umgesetzte Optionale Features

Im Release I wurden bereits folgende optionale Features umgesetzt:

- Internationalisierung, diese kann über Buttons in der Lobby eingestellt werden Abb. 5
- Musik, diese kann über einen Button an- und ausgestellt werden Abb. 6

Es ist bereits eine Testabdeckung von $\sim 80\%$ vorhanden, womit die Anforderung für Release II erfüllt ist. Diese muss nur noch aufrecht erhalten werden.

3.3 Mockups

Für das Kundentreffen am 27.05.2019 wurden MockUps für den Armenkonfigurator, im folgenden als „ArmyBuilder“ bezeichnet, und dem einem „Waiting Room“ vorbereitet. Eine Besonderheit der erstellten MockUps ist, dass diese bereits den Stil der bisherigen Applikation übernehmen und so dem Kunden schon einen Eindruck von dem aussehen des späteren Produktes gibt. Nach der Veröffentlichung der zweiten Serverdokumentation, wurden weiter MockUp Anpassungen durchgeführt, wie ein erweitertes Lobby MockUp.

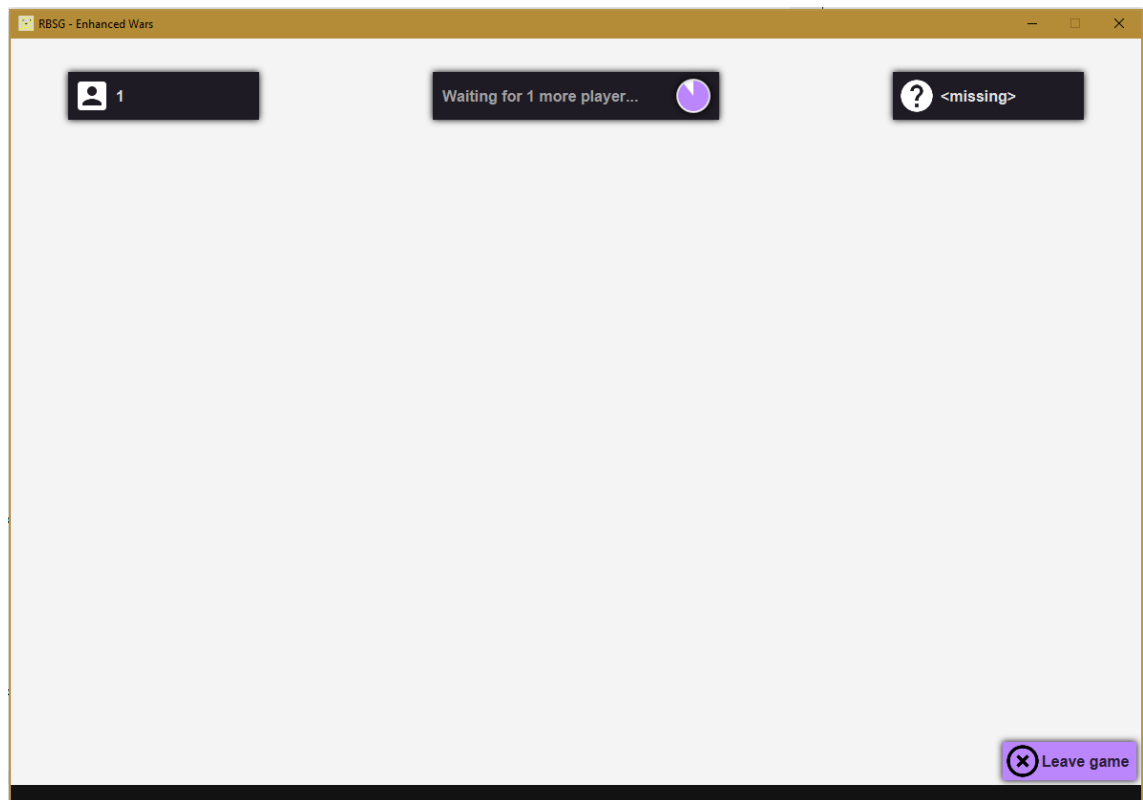


Abbildung 4: Warteraum eines Spiels Release I

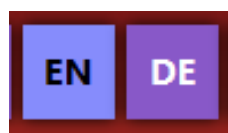


Abbildung 5: Button für die Internationalisierung Release I



Abbildung 6: Button für Musik Release I

3.3.1 ArmyBuilder

Der ArmyBuilder besteht insgesamt aus 3 Komponenten:

1. der Einheitenauswahl
2. der Armeeauswahl
3. der Armeeübersicht

Das Kernstück des ArmyBuilders sind die konfigurierbaren Armeen. Diese werden auf der rechten Seite, insgesamt sieben Stück, in einer Liste angezeigt. Klickt man auf eines der Armee Icons, so wird die Armee selektiert und es werden entsprechende Informationen über die Armee angezeigt. Darunter fallen zum einen der Armeenamen, sowie die Anzahl der Einheiten, die sich in der Armee befinden. Es ist nun möglich eine Einheit aus der Einheitenauswahl zu selektieren. Ist eine Einheit ausgewählt, so wird eine Detailansicht zu dieser Einheit angezeigt, mit Informationen, wie Attributen und einem Bild. Über den „+“-Button ist es möglich eine Einheit der ausgewählten Armee hinzuzufügen. Die Einheit wird anschließend der Armeeübersicht hinzugefügt und entsprechende Informationen werden aktualisiert. Der Nutzer kann in der Armeeübersicht ebenfalls Einheiten auswählen. Der ausgewählte Einheitentyp wird dann in der Detailansicht angezeigt. Über den „-“ kann die Einheit dann wieder aus der Armee entfernt werden. Ist die Armee fertig konfiguriert, so hat man die Möglichkeit über den „Speichern“-Button die Armee auf dem Server sowie lokal zu speichern.

Für den ArmyBuilder wurden 2 Designs entworfen Abb. 7 und Abb. 8. Es wurde sich im Team bereits auf Design II geeinigt.

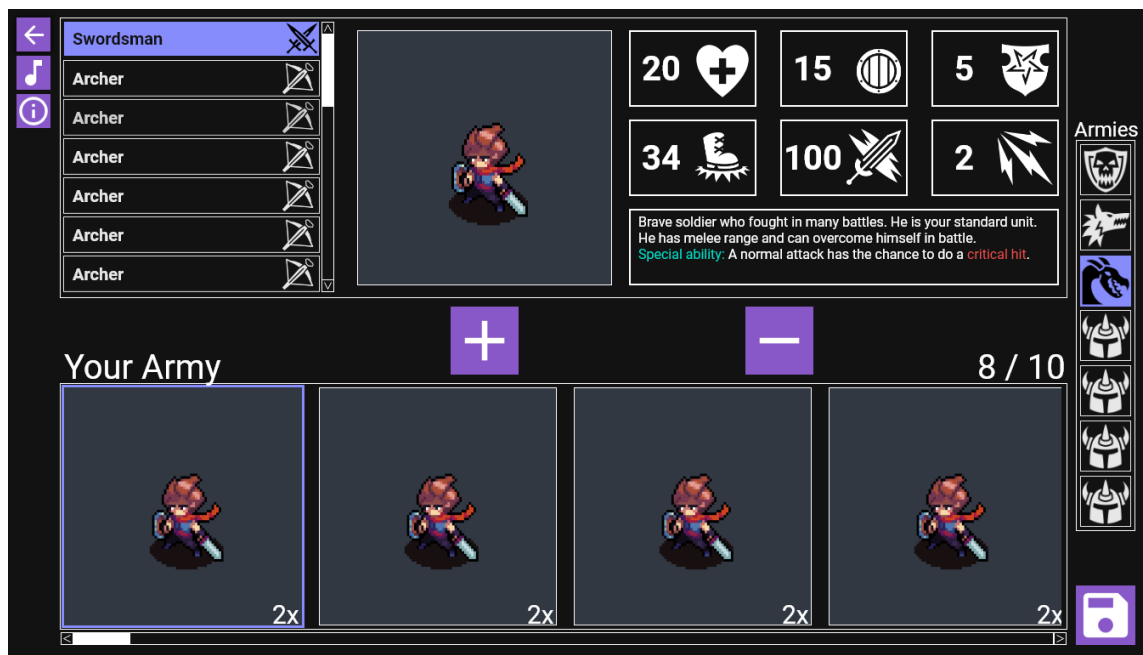


Abbildung 7: MockUp ArmyBuilder Design I

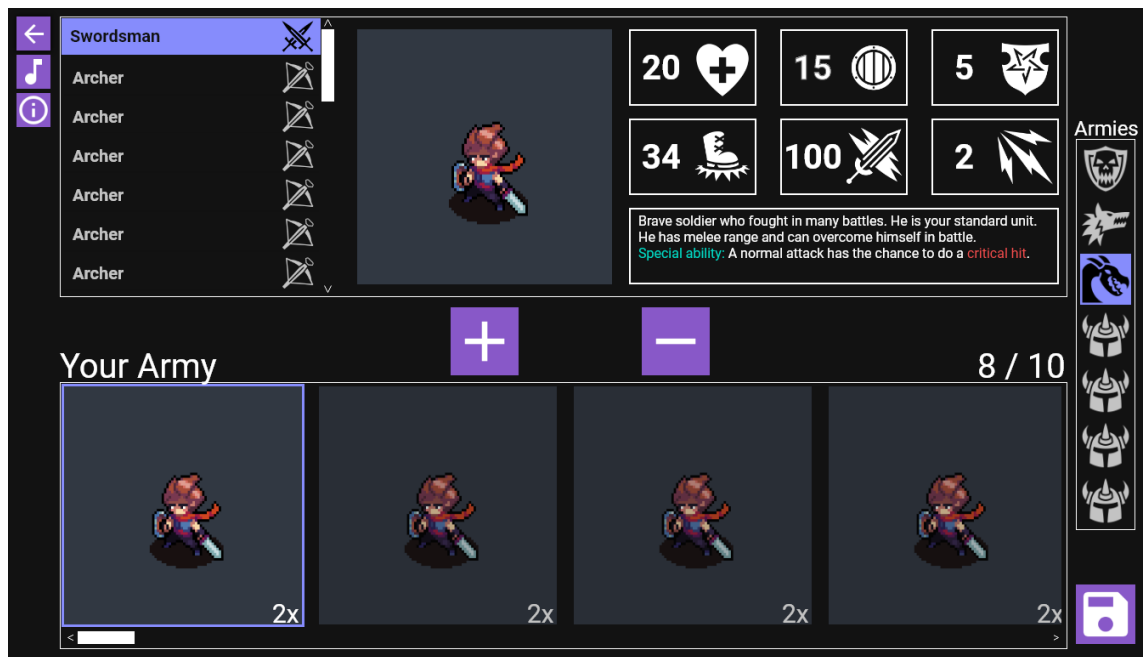


Abbildung 8: MockUp ArmyBuilder Design II

Im Kundentreffen kamen noch die Anforderung, nach dem Konfigurieren der Armee Icons auf. Dafür wurde eine entsprechender Button der Armeeauswahl hinzugefügt Abb. 9. Es öffnet sich nach betätigen des Buttons ein Dialog Abb. 13 in dem das Icon, sowie der Name der Armee bearbeitet werden kann. Wir stellen dafür eine Auswahl an Icons bereit, aus welchen der Nutzer eins Auswählen kann.

Wir haben des Weiteren noch MockUps für verschieden Status haben wir noch entsprechende MockUps beigefügt:

- Eine Armee ist leer. Es müssen ihr Einheiten hinzugefügt werden Abb. 11.
- Es ist keine Einheit in der Einheitenauswahl selektiert. Es können keine Einheiten der Armee hinzugefügt werden Abb. 12.

3.4 Lobby

Da es nicht möglich ist, die Armee nach betreten des Spiels zu ändern, muss eine Armeeauswahl

3.4.1 Waiting Room

Für den Waiting Room gab es im vorherigen Release schon bereits MockUps und eine anfängliche Realisierung. Diese haben wir aufgegriffen und erweitert. Der Waiting Room besteht aus 2 Komponenten, dem „Gamechat“ und der Anzeige der Mitspieler.

3.5 Domain Stories

- Waiting Room

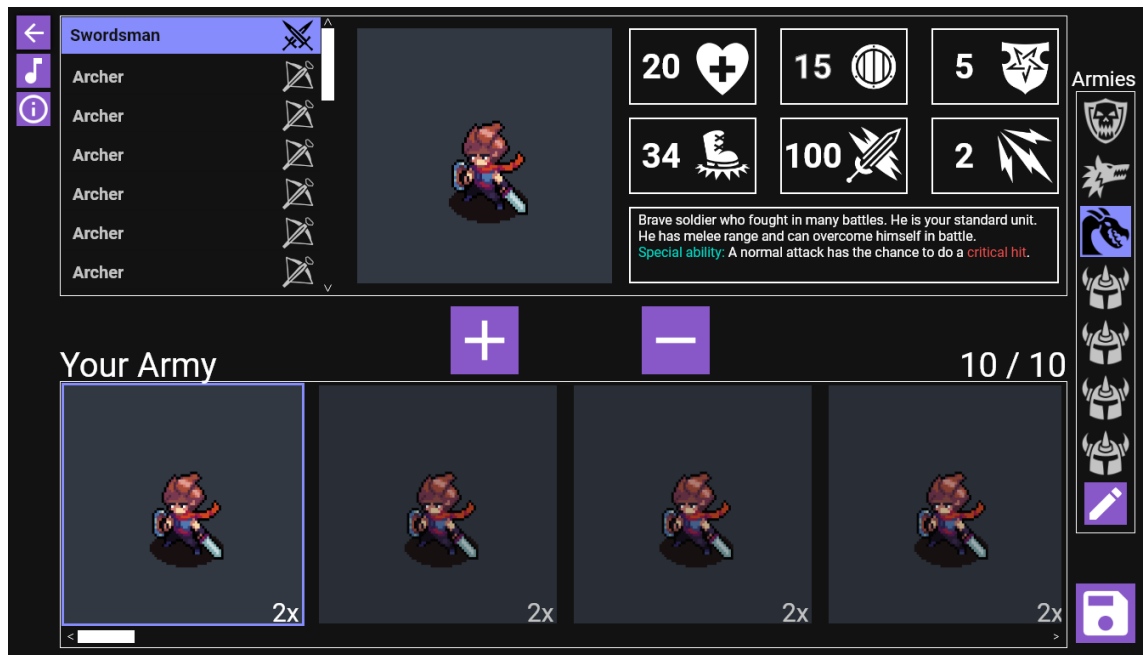


Abbildung 9: MockUp ArmyBuilder mit „Bearbeitungs“-Button für Armeeicons

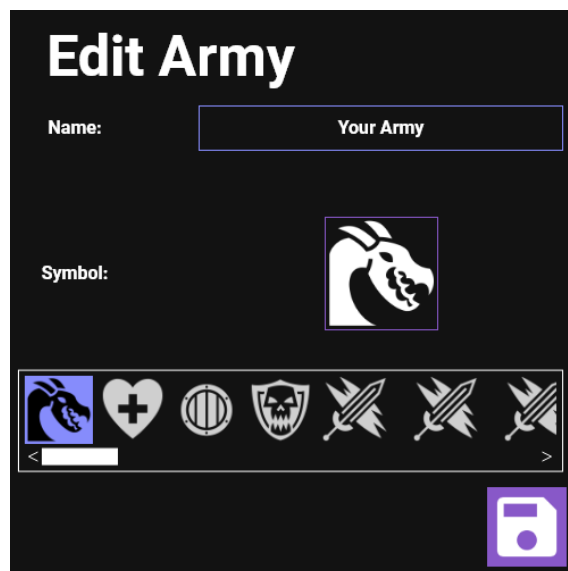


Abbildung 10: MockUp Armee Icon Bearbeitung

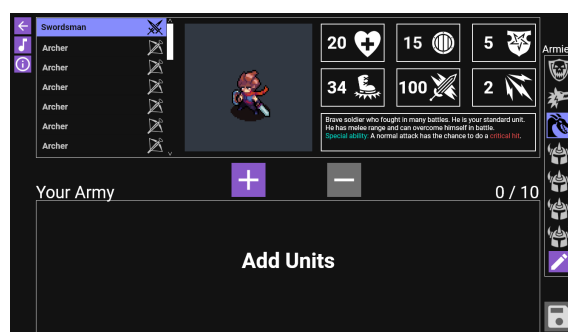


Abbildung 11: MockUp ArmyBuilder eine Armee enthält keine Einheiten

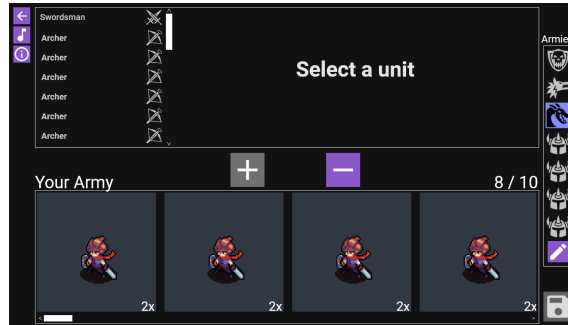


Abbildung 12: MockUp ArmyBuilder es ist keine Einheit selektiert

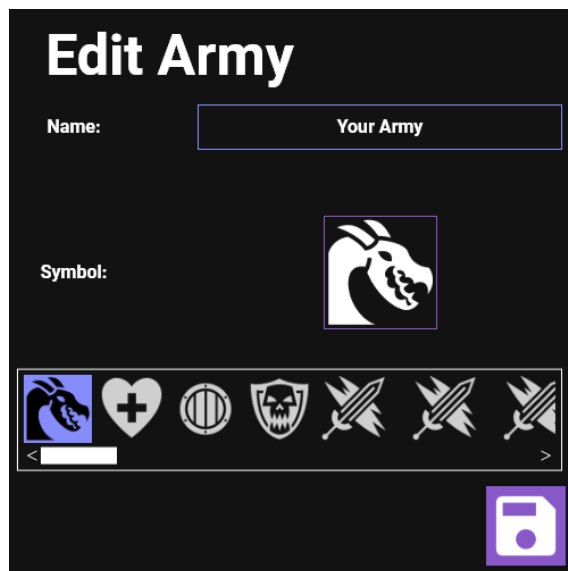


Abbildung 13: MockUp ArmyBuilder Design

- ArmyBuilder
- Lobby
- Ingame
- Serverdoku

4 Sprint III

4.1 Sprintziel

4.2 User Stories

4.3 Analyse des Sprintverlaufs

5 Sprint IV

5.1 Sprintziel

5.2 User Stories

5.3 Analyse des Sprintverlaufs

Abbildungsverzeichnis

1	Login Release I	3
2	Lobby Release I	3
3	Spiel erstellen Release I	4
4	Warteraum eines Spiels Release I	5
5	Button für die Internationalisierung Release I	5
6	Button für Musik Release I	5
7	MockUp ArmyBuilder Design I	6
8	MockUp ArmyBuilder Design II	7
9	MockUp ArmyBuilder mit „Bearbeitungs“-Button für Armeeicons	8
10	MockUp Armee Icon Bearbeitung	8
11	MockUp ArmyBuilder eine Armee enthält keine Einheiten	8
12	MockUp ArmyBuilder es ist keine Einheit selektiert	9
13	MockUp ArmyBuilder Design	9