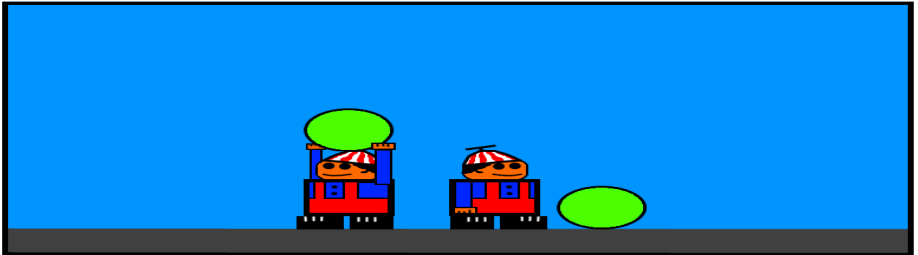


# Kolloquium Implementierungsphase RetroMachines

Team B (RetroFactory)

Institut für Programmierparadigmen



- Lambda-Datenstruktur
  - Subklassen statt enums
- SQLite verworfen
  - Verwaltung von LibGDX

		Name	Dauer
1	 	Implementierung Screens/Menüs	5 tage
2	 	Starten des Spiels	2 tage
3	 	Implementierung SQL	2 tage
4	 	Getter und Setter	1 tag
5	 	GameElements	2 tage
6	 	Grafiken	5 tage
7	 	Benutzer anlegen/bearbeiten	2,4 tage
8	 	Einstellungen bearbeiten	3 tage
9	 	Level spielen	2,5 tage
10	 	Tutorial	2 tage
11	 	LambdaEvaluation	3 tage
12	 	Informationen aufrufen plus Ber...	2 tage
13	 	Spiel verlassen/wieder aufrufen	2 tage
14	 	Statistiken	3 tage
15	 	Implementierungsbericht	5 tage
16	 	Präsentation erstellen	2 tage

# Was wurde implementiert...

- alle Musskriterien
- Folgende Wunschkriterien:
  - Mehrere Spielcharaktere
  - Steuerung für Links- und Rechtshänder
  - Pixelgrafik / Retrolook

- LOC's: ~8000
- Anzahl Commits: 537

## Live Demo!