

## Erfahrungsbericht

Moritz Nentwig – MatNr.: 3130334

Im Softwareprojekt des 5. Semester habe ich in Zusammenarbeit mit meinem Team, bestehend aus Viktor Dötzel (SM), Sebastian Hartmann (PO), Niko Burkert, Florian Kovacsik, Felix Filser (PO) und Fabian Bösel, das Projekt eines digitalen Abbilds der Ladungsträger in einer Station bearbeitet. Gemeinsam haben wir versucht die Aufgabenstellung möglichst Kundenfreundlich zu lösen. Das Projekt hat dabei in Kooperation mit EvoBus stattgefunden. Unsere Teameinteilung innerhalb der Entwicklergruppe bestand hauptsächlich darin, jeweils ähnliche bzw. ineinandergreifende Aufgaben/Funktionalitäten zu bündeln und diese einer Person bzw. einer kleinen Personengruppe zuzuweisen. Somit ähnelte unsere Aufteilung entfernt dem MVC-Pattern. Dabei war ich mit Viktor Dötzel für das User-Interface zuständig.

Zu Beginn des Projekts wollte ich ein vorläufiges Klassendiagramm bzw. einen konzeptionellen Ansatz erstellen. Aufgrund der Tatsache das dies mit der UnityEngine und der Unwissenheit über künftige Funktionen nicht ganz einfach war, habe ich diese Aufgabe erst einmal nicht weiterführen können.

Anfang Dezember habe ich dann mit Sebastian Hartmann ein Konzept zur neuen UI ausgearbeitet. Dieses fand in unserer Gruppe auch Anklang und somit konnte ich mich im restlichen Projekt um die Umsetzung des Konzepts kümmern.

Zuvor im Studium habe ich noch so gut wie keine Berührungspunkte mit der Implementierung von Graphical-User-Interfaces und deren Controller gesammelt. Gerade die Möglichkeit neue Erfahrungen in diesem Bereich zu sammeln hat mir sehr viel Spaß gemacht.

Für das restliche Projekt habe ich mich hauptsächlich allein um das User-Interface gekümmert. Ein Großteil der Arbeit bestand darin für sämtliche Funktionen der GUI Controllerskripte zu erstellen und Schnittstellen der anderen Gruppenmitglieder zu implementieren. Ein Beispiel stellt dazu das Laden der Ladungsträger und Stationen in die Rechts und Links eingefügten Listen dar. Dies ist möglich aufgrund der Schnittstelle mit Florian Kovacsiks GameManagerskript. Dieses Skript stellt Möglichkeiten, um zur Laufzeit Ladungsträger und Stationen aus einem Binaryfile zu laden.

Zeitlich betrachtet habe ich das Projekt unterschätzt. Zwar enthält die UnityEngine schon viele Erleichterungen für den Entwickler, jedoch müssen trotzdem sehr viele Schritte erfolgen bis eine Anwendung innerhalb von Unity, eine voll funktionsfähige Graphical-User-Interface besitzt.

Weitergehend trifft man öfters als ich zuerst vermutet habe auf etwaige Softwarebugs, welche meist durch Verbindung von UI mit Controllern/Modells entstanden sind. Diese zu beheben hat uns dann meist einige lange Abende gekostet.

Dennoch bin ich der Meinung, dass das Softwareprojekt ein wichtigen Bestandteil des 5. Semesters darstellt und mit ein wenig Zeitplanung zu Beginn, in der vorgegebenen Zeit machbar ist.

Durch das Softwareprojekt konnte ich sehr viel Erfahrung sammeln in Bereichen des Projektmanagements, der Softwareentwicklung mit Unity/C#, der Softwareentwicklung im Team und der Zusammenarbeit mit Partnern aus der Wirtschaft.

Mit diesen neu gesammelten Erfahrungen fühle ich mich gut vorbereitet auf meinen zukünftigen Berufseinstieg in der IT-Welt.

Abschließend lässt sich sagen, dass mir das Softwareprojekt sehr viel Spaß gemacht hat. Die Kooperation mit EvoBus hat mich dabei besonders gefreut, da dies natürlich ein potenziellen Arbeitgeber darstellt.

Ich freue mich auf das Teamorientierte Projekt im nächsten Semester und hoffe weitergehend auf eine weitere Kooperation mit Partnern aus der Wirtschaft.