

Erfahrungsbericht: Entwicklung „CarrierTracking“

Team-Mitglieder: Felix Filser, Florian Kovacsik, Moritz Nentwig, Niko Burkner, Sebastian Hartmann, Viktor Dötzel

Für das Modul Software Projekt soll in einem Team aus Studierenden eine Aufgabenstellung, vorgestellt durch EvoBus, bewältigt werden. Dafür habe ich mich mit oben unter Team-Mitgliedern aufgeführten Personen zu einem Team zusammengeschlossen.

Nach der Vorstellung der verschiedenen Themen hatte sich unsere Gruppe zügig für das Projekt „CarrierTracking“ entschlossen. Hierbei soll es möglich sein Ladungsträger über Kamerabilder zu verfolgen und diese anzuzeigen. Unser Team hatte hierfür schnell ein paar gute Ideen, weshalb wir uns für dieses Projekt entschlossen haben. Sobald wir uns als Team zusammengeschlossen hatten und unser Thema bekannt war, haben wir dann auch direkt mit der Rolleneinteilung innerhalb des Teams begonnen. Innerhalb des SCRUM Prozesses wurde der Aufgabenstellung ein Gerüst verliehen. Wir erstellten gemeinsam die dazugehörigen Dokumente wie ein Produktbacklog und machten uns Gedanken darüber wie das Programm ablaufen muss. Da für mich das ganze das erste eher komplexe Softwareprojekt war konnte ich daher bei diesen Schritten schon lernen, wie man hierbei am besten vorgeht.

Ich hatte mich dann dafür entschieden das Laden und Speichern zu übernehmen. Es sollte möglich sein das Programm zu beenden ohne dabei vorher angelegte Stationen und/oder Ladungsträger zu verlieren, oder die bereits angelegte Konfiguration dieser. Zuerst wollte ich alles über JSON Serialisieren und in eine Datei speichern. Dafür hatte ich mir ein eigenen Testaufbau gemacht und konnte hierbei leider keinen Erfolg erzielen. Da es nicht vorgesehen ist GameObject's, eine Klasse aus der Unity Engine, zu serialisieren hatte ich mich dann dazu entschlossen das ganze über eine Zwischenklasse zu lösen in die ich gewisse Daten aus den GameObjects herauslese und in dieser Zwischenklasse speichere um sie dann später in eine Datei zuschreiben. Hierbei habe ich mich dann nach einer Online-Recherche dafür entschieden die Daten in einer binär Datei abzulegen da diese nicht einfach wie zum Beispiel eine Text oder JSON Datei auslesbar und bearbeitbar sind.

Nachdem die Umsetzung in meiner Testumgebung erfolgreich war habe ich mich daran gemacht das ganze im Teamprojekt umzusetzen. Hierbei kamen dann erste Berührungspunkte mit GitHub zustande. Hierbei war zu beachten da man nicht einfach Softwarestände von anderen überschrieb. Auch das musste leider praktisch gelernt werden. Hinzukommt das das Zusammenspiel zwischen Unity und GitHub leider nicht immer reibungslos verlief, es fehlten ab und an in Unity gesetzte Referenzen, welche dann erst debuggt werden musste.

Alles in allem ist das Projekt sehr positiv und lehrreich verlaufen. Es wurden nicht nur technische Neuigkeiten gelernt, sondern auch die Zusammenarbeit und die Kommunikation im Team. Auch das erhaltene Feedback der Betreuer empfand ich als angenehm da es gezeigt hat was als gut empfunden wird und wo noch etwas nachgebessert werden soll.

Ich freue mich darüber diese Erfahrungen gemacht zu haben und werde sie gerne in zukünftigen Projekten anwenden.