

SEP 2012 Gruppe Normal 2

Inhalt

- Benutzte Technik
- Unsere Architektur
- Tagesplan
- Unser Spiel
- Historie

Unser Spiel

- Dr. Little ist klein
- Muss Gegengift finden
- Raumwechsel kostet Leben
- Krümel geben Leben
- Giftkrümel nicht
- Maus kann Weg weisen
- Katze ist aggressiv

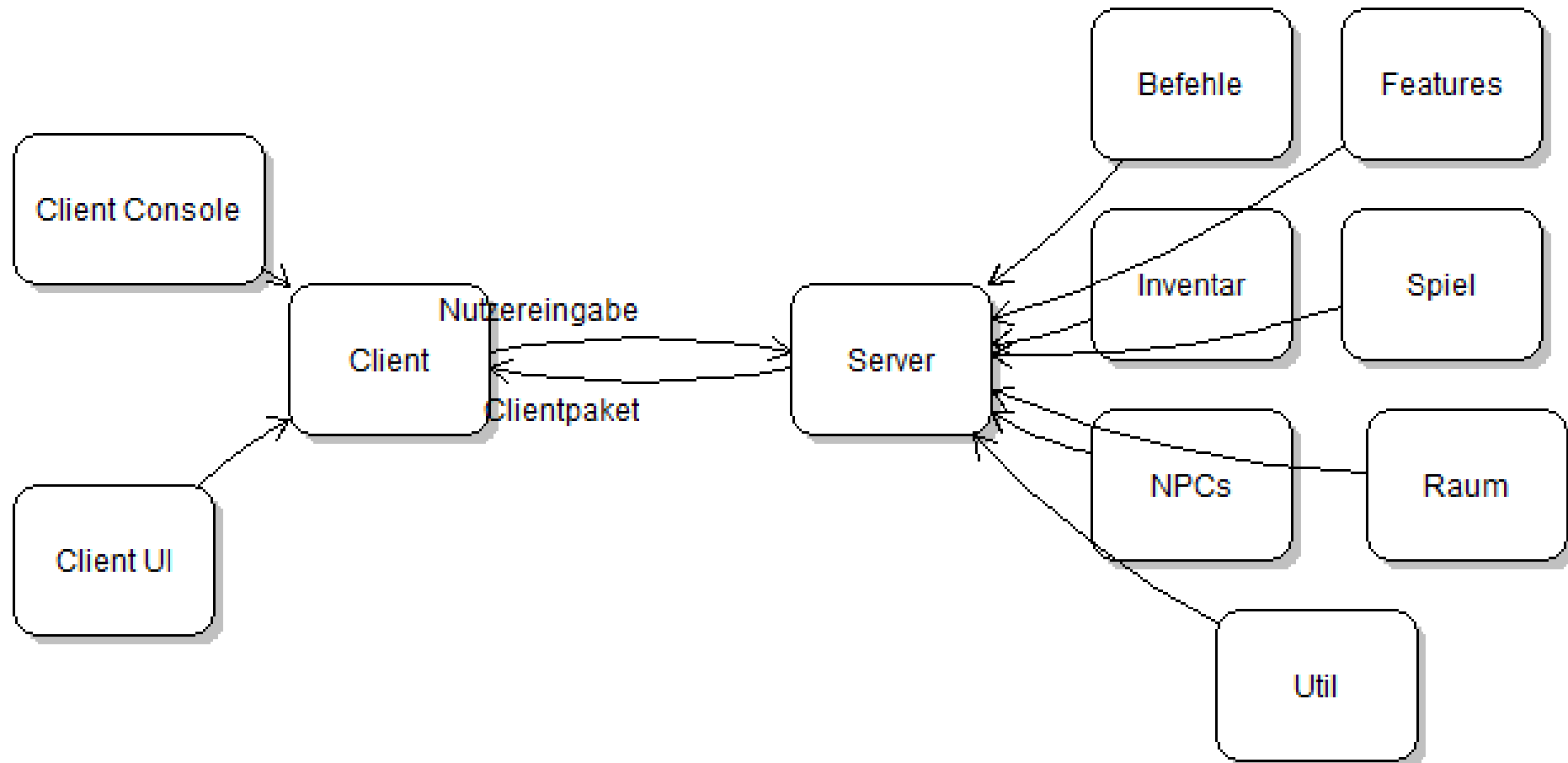
Benutzte Technik

- Java 7
 - RMI
 - JUnit
 - JAXB
 - Mockito
- Git
 - GitHub
 - Git Bash
- Eclipse (Indigo / Juno)
 - EclEmma
 - eGit
 - FindBugs
- Gimp, MS Paint
- Violet
- KanbanBoard
 - Storykarten
 - Taskkarten

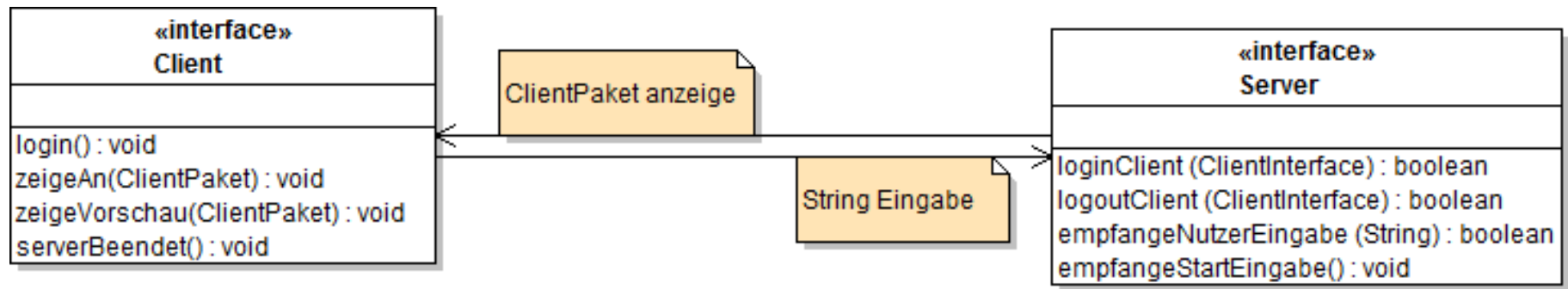
Unsere Architektur

- Client-Server
- Werkzeug und Werkzeug-UI
- Package-Struktur: Plugin

Überblick über das System



Client-Server-Interface



Befehlsstruktur

~~Trucks~~

- 0gayh: GUI, Tests
- 0graeff: Editor
- 0klein: Tests, Raumstruktur
- 0ortmann: RMI, Raumstruktur
- 0schlund: Tests, RMI
- 1fechner: Grafiken, Inventar
- 1griese: RMI, XML
- 1jost: XML, GUI
- 1roebe: GUI, Grafiken
- 1wiedema: Git, Befehle

Tagesplan

- [Vortrag]
- StandUp-Meeting (10-30 min)
- Arbeitsphase I
- Mittag
- Arbeitsphase II
- [Code Review]
- Kundenpräsentation

Donnerstag 1

Gruppenleiter:
[1jost]

Vortrag: Git [Ograeff, 1wiedema]

- Eclipse einrichten
 - Templates und Codeformatter leicht verändert aus SE2
- Git Repository einrichten

Freitag 1

Gruppenleiter:
[1jost]

Vortrag: Swing [Ogayh, Oschlund]

Features

- GUI
 - Konsole, Buttons
- Items
- Lebensenergie
 - Gewinnen & Verlieren
- Neues Level konstruiert
- Deutsche Inhalte
- Eigene Story

Refactoring

- Polymorphe Befehlsstruktur
- TextVerwalter
- Konventionen
 - Getter und Setter

Montag 1

Gruppenleiter:
[1fechner]

Vortrag: EclEmma [1roebe, 1griese]

Features

- Tests mit EclEmma
- Giftkrümel
- Maus in Räumen
- Neue Befehle
 - Nehmen
 - Essen

Refactoring

- Packages
- Kuchen → Krümel
- Trennen von UI & Logik

Dienstag 1

Gruppenleiter:
[1griese]

Vortrag: File-IO und XML [1fechner, 1jost]

Features

- Leveleditor Alpha
- Level laden und speichern
- Zufällige Maus-Position
 - Path Finding
- Raumanzeige
- Labor

Refactoring

- Dies und das
- XML für Level

Mittwoch 1

Gruppenleiter:
[Oschlund]

Vortrag: RMI [Oortmann, Oklein]

Features

- GUI überarbeitet
 - Raumansicht
- FileChooser
- Mehrere Mäuse
- Katze
- Hilfe verbessert

Refactoring

- SpielKontext aufgeteilt

Donnerstag 2

Gruppenleiter:
[Oortmann]

Features

- Editor Beta
 - Inkl. Laden & Speichern
- Netzwerk PreAlpha
 - Architektur ersonnen
- Redesign
- Schauen-Befehl

Freitag 2

Gruppenleiter:
[0klein]

Features

- Netzwerk Alpha
 - Verbindungen möglich
- GUI skalierbar
- Hübsche Bilder

Refactoring

- Auf Netzwerk angepasst
- Raumbilddarstellung

Montag 2

Gruppenleiter:
[1wiedema]

Features

- Netzwerk Beta
- Editor erweitert
 - Räume verschieben
- Neue Grafiken
- Raumanzeige im MP
- Bugfixes ohne Ende

Refactoring

- Neue Befehlsstruktur

Dienstag 2

Gruppenleiter:
[1wiedema/1roebe]

Features

- Netzwerk PreRelease
- Editor
 - Drag & Drop
- Tastatursteuerung
- Bilddarstellung um Items erweitert
- Beinstellen
- BUGFIXES

Refactoring

- Testklassen




Mittwoch 2 &
Donnerstag 3

Gruppenleiter:
[0graeff] & [0gayh]

BUGFIXES,
Testklassen und
Vorbereitung
der Präsentation

LIVE!

Stats

Element ▾	Missed Instructions ▾	Cov. ▾	Missed Branches ▾	Cov. ▾	Missed ▾	Cxty ▾	Missed ▾	Lines ▾	Missed ▾	Methods ▾	Missed ▾	Classes ▾
 Zuul		86%		61%	530	1.807	819	5.484	177	1.173	13	193
Total	3.437 of 25.296	86%	493 of 1.257	61%	530	1.807	819	5.484	177	1.173	13	193

Feedback

Pro

- Gruppendynamik
- Erfahrungsaustausch
- Pair-Programming
- Neue Freunde
- Ausblick auf den Job
Softwareentwickler

Contra

- Mehr Programmiersprachen
- Längere Entwicklungszyklen
- Fest Einplanung vom Code
Review
- Vorträge → Truck Factor
- RMI unberechenbar