

SEP 2012 Gruppe
Normal 2

Inhalt

- Unser Spiel
- Benutzte Technik
- Architektur & Features
- Patterns & Strukturen
- Tagesplan
- Historie
- LIVE
- Stats & Feedback

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

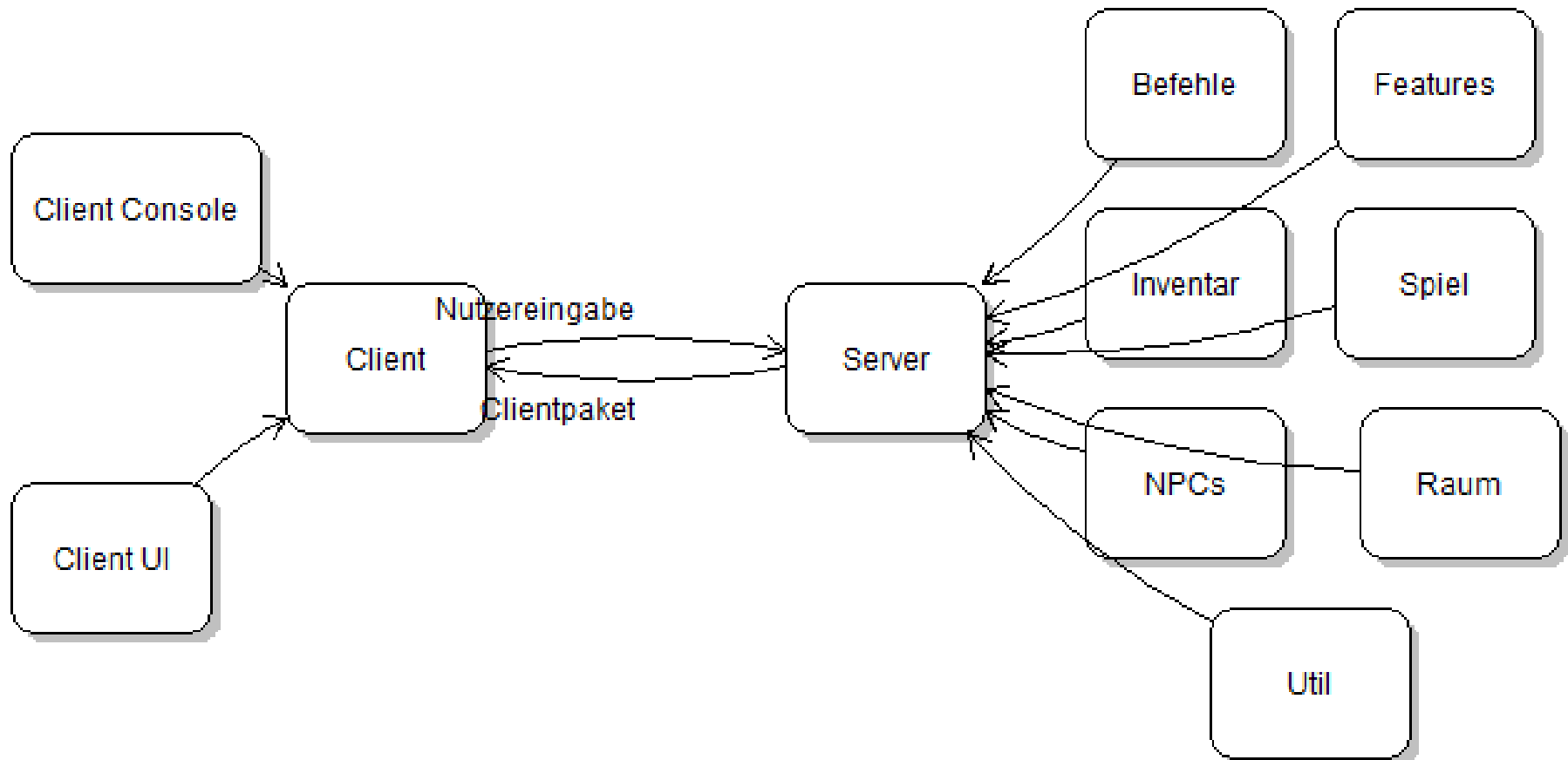
Features

- XML Struktur-Validierung
 - fehlertolerant
- Raumstruktur
- Multiplayer: Thin-Client
- Steuerung über
Tastatur, GUI und Texteingabe
- Zufallsplatzierung der Elemente im Raum

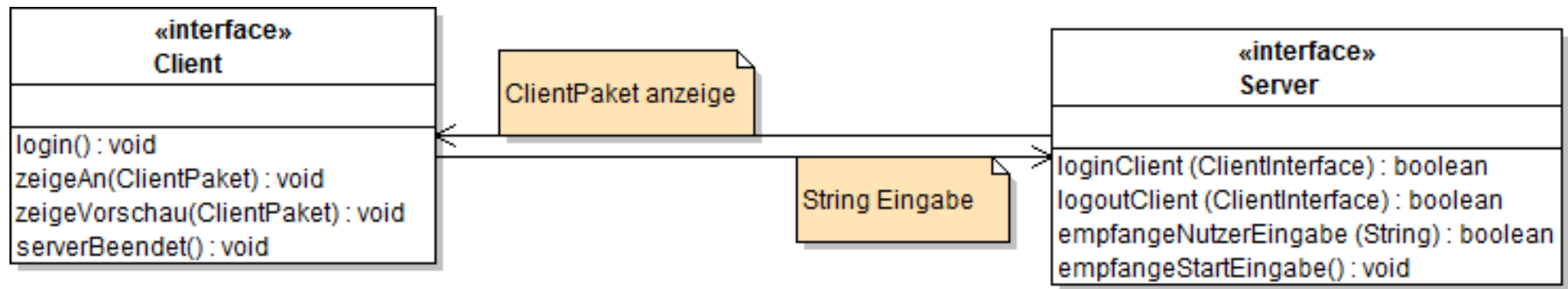
Unsere Architektur

- Client-Server
- Werkzeug und Werkzeug-UI
- Package-Struktur: Plugin
- Patterns:
 - Observer
 - Commands

Überblick über das System



Client-Server-Interface



Befehlsstruktur

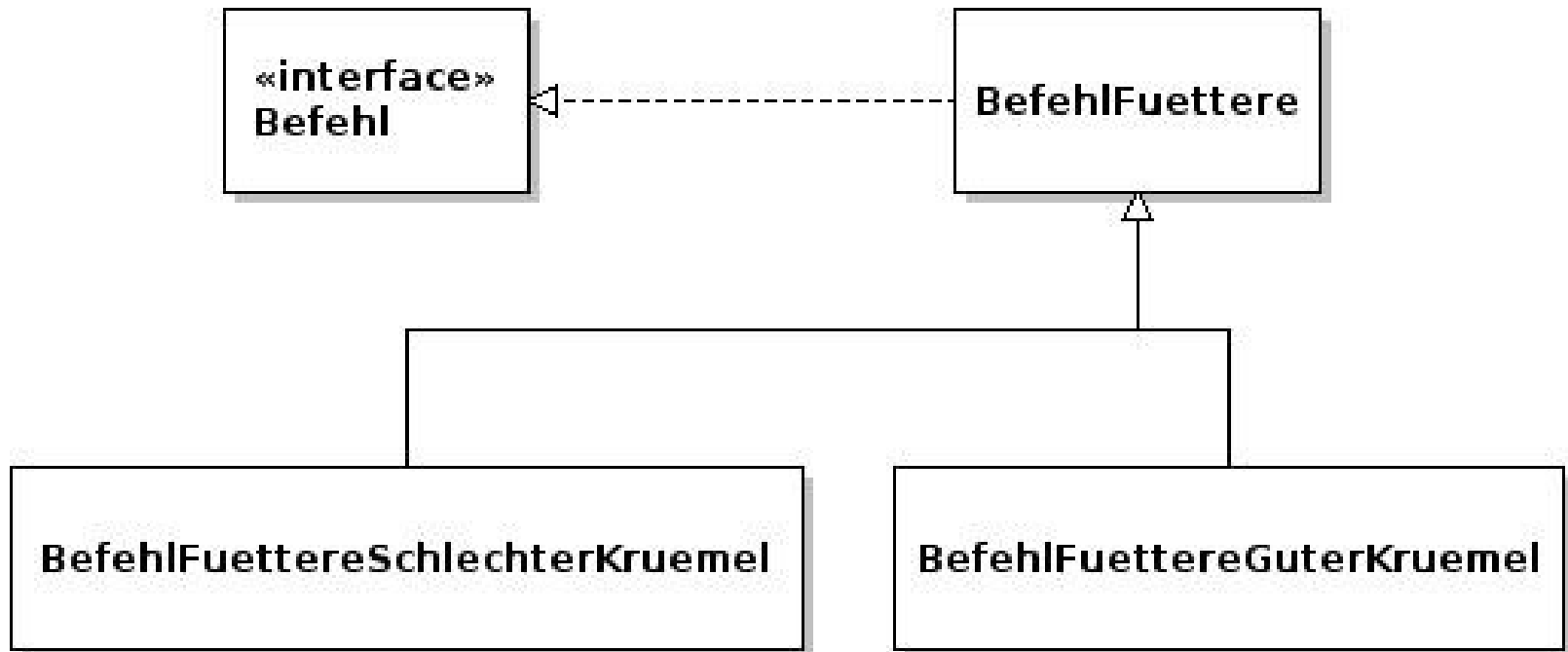
```
public interface Befehl
{
    boolean vorbedingungErfuelllt(ServerKontext kontext, Spieler spieler,
                                   Befehlszeile befehlszeile);

    /**
     * @require vorbedingungErfuelllt(serverKontext, kontext, befehlszeile)
     */
    boolean ausfuehren(ServerKontext kontext, Spieler spieler,
                       Befehlszeile befehlszeile);

    /**
     * @require !vorbedingungErfuelllt(serverKontext, kontext, befehlszeile)
     */
    void gibFehlerAus(ServerKontext kontext, Spieler spieler,
                     Befehlszeile befehlszeile);

    String getHilfe();
}
```

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 [0graeff, 1wiedema]

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

Freitag 1

Gruppenleiter:
[1jost]

Vortrag: Swing [0gayh, 0schlund]

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

Features

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

Gruppenleiter: [0klein]

Refactoring

- Auf Netzwerk angepasst
- Raumbilddarstellung

Montag 2

Features

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

Gruppenleiter: [1wiedema]

Refactoring

- Neue Befehlsstruktur

Dienstag 2

Features

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

Gruppenleiter: [1roebe]

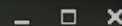
Refactoring

- Testklassen
-

Mittwoch 2 &
Donnerstag 3

Gruppenleiter:
[0graeff] &
[0gayh]

BUGFIXES,
Testklassen
und
Vorbereitung
der
Präsentation



Willkommen zu Zuul, dem nicht mehr ganz so langweiligen Abenteuerspiel mit Dr. Little.

Nach einem fatalen Unfall in seinem Chemielabor ist der Wissenschaftler Dr. Little dazu verdammt, in geringer Körpergröße eine Lösung seines Dilemmas zu finden. Er weiß, dass sein Kollege Prof. Dr. Evenbigger bei seinen Forschungen über das Verhalten von Sonnenblumen unter Aussetzung von Beta-Strahlung zufälligerweise auf ein Mittel gestoßen ist, mithilfe dessen Dr. Little seine normale Größe zurückerlangen könnte. Prof. Dr. Evenbiggers Labor befindet sich jedoch auf der anderen Seite des Universitätscampus und in Dr. Littles aktueller körperlicher Verfassung stellt die Reise eine große Herausforderung für ihn dar. Er muss sich nun mit seiner mäßigen Orientierung (er brauchte sich vor dem Unfall nicht sehr um das restliche Unigelände kümmern) das Labor des Professors finden. Ihnen obliegt die Verantwortung, Dr. Little sicher durch das Labyrinth von Räumen zu seinem Ziel zu bringen. Dabei besteht aber noch ein Problem: Dr. Little leidet stark unter dem Einfluss seines fehlgeschlagenen Experiments und die körperliche Anstrengung des Durchreisens der Räume setzt so zu, dass er nach 8 Räumen ohne Nahrungsaufnahme den qualvollen Tod erwarten muss. Doch zum Glück haben unachtsame Studenten Kuchenstücke in verschiedenen Teilen des Campus liegengelassen. Wenn es Dr. Little gelingt, eines davon zu erwischen, so verbessert sich sein Gesundheitszustand, sodass er drei weitere Räume durchqueren kann. So starten Sie nun furchtlos in ein spannendes Abenteuer und retten Sie den Doktor vor seinem Verderben.

Dr. Little befindet sich in seinem Privatlabor an der Universität.
Ausgänge: south east north west

Enter



North



West



East



South

Help

Quit



Willkommen zu Zuul, dem Abenteuerspiel mit Dr. Little.

Nach einem fatalen Unfall in seinem Chemielabor ist der Wissenschaftler Dr. Little geschrumpft. Er weiß, dass sein Kollege Prof. Dr. Evenbigger bei seinen Forschungen über das Verhalten von Sonnenblumen unter Aussetzung von Beta-Strahlung zufälligerweise auf ein Mittel gestoßen ist, mithilfe dessen Dr. Little seine normale Größe zurückerlangen könnte.

Prof. Dr. Evenbiggers Labor befindet sich jedoch auf der anderen Seite des Universitätscampus und in Dr. Littles aktueller körperlichen Verfassung stellt die Reise eine große Herausforderung für ihn dar. Er muss sich nun mit seiner mäßigen Orientierung das Labor des Professors finden.

Ihnen obliegt die Verantwortung, Dr. Little sicher durch das Labyrinth von Räumen zu seinem Ziel zu bringen.

Dabei besteht aber noch ein Problem: Dr. Little leidet stark unter dem Einfluss seines fehlgeschlagenen Experiments und die körperliche Anstrengung des Durchreisens der Räume setzt so zu, dass er nach 8 Räumen ohne Nahrungsaufnahme den qualvollen Tod erwarten muss.

Doch zum Glück haben unachtsame Studenten Kuchenkrümel in verschiedenen Teilen des Campus liegengelassen. Wenn es Dr. Little gelingt, einige davon zu erwischen, so verbessert sich sein Gesundheitszustand, sodass er weitere Räume durchqueren kann.

So starten Sie nun furchtlos in ein spannendes Abenteuer und retten Sie den Doktor vor seinem Verderben.

Dr. Little befindet sich in seinem Privatlabor an der Universität.

Ausgänge: süd ost nord west



Nord

Gib

Essen

Nehmen



West



Ost



Süd

Hilfe

Beenden



Willkommen zu Zuul, dem Abenteuerspiel mit Dr. Little.

Nach einem fatalen Unfall in seinem Chemielabor ist der Wissenschaftler Dr. Little geschrumpft. Er weiß, dass sein Kollege Prof. Dr. Evenbigger bei seinen Forschungen über das Verhalten von Sonnenblumen unter Aussetzung von Beta-Strahlung zufälligerweise auf ein Mittel gestoßen ist, mithilfe dessen Dr. Little seine normale Größe zurückerlangen könnte.

Prof. Dr. Evenbiggers Labor befindet sich jedoch auf der anderen Seite des Universitätscampus und in Dr. Littles aktueller körperlichen Verfassung stellt die Reise eine große Herausforderung für ihn dar. Er muss sich nun mit seiner mäßigen Orientierung das Labor des Professors finden.

Ihnen obliegt die Verantwortung, Dr. Little sicher durch das Labyrinth von Räumen zu seinem Ziel zu bringen.

Dabei besteht aber noch ein Problem: Dr. Little leidet stark unter dem Einfluss seines fehlgeschlagenen Experiments und die körperliche Anstrengung des Durchreisens der Räume setzt so zu, dass er nach 8 Räumen ohne Nahrungsaufnahme den qualvollen Tod erwarten muss.

Doch zum Glück haben unachtsame Studenten Kuchenkrümel in verschiedenen Teilen des Campus liegengelassen. Wenn es Dr. Little gelingt, einige davon zu erwischen, so verbessert sich sein Gesundheitszustand, sodass er weitere Räume durchqueren kann.

So starten Sie nun furchtlos in ein spannendes Abenteuer und retten Sie den Doktor vor seinem Verderben.

Dr. Little befindet sich in seinem Privatlabor an der Universität. Hier kann er Kuchenkrümel auf Gift überprüfen.
Ausgänge: süd ost nord west



Nord



West



Ost



Süd

Nach einem fatalen Unfall in seinem Chemielabor ist der Wissenschaftler Dr. Little geschrumpft. Er weiß, dass sein Kollege Prof. Dr. Evenbigger bei seinen Forschungen über das Verhalten von Sonnenblumen unter Aussetzung von Beta-Strahlung zufälligerweise auf ein Mittel gestoßen ist, mithilfe dessen Dr. Little seine normale Größe zurückerlangen könnte.

Prof. Dr. Evenbiggers Labor befindet sich jedoch auf der anderen Seite des Universitätscampus und in Dr. Littles aktueller körperlichen Verfassung stellt die Reise eine große Herausforderung für ihn dar. Er muss sich nun mit seiner mäßigen Orientierung das Labor des Professors finden.

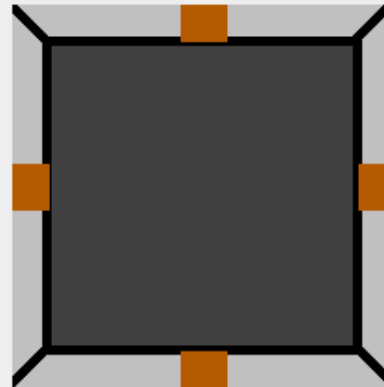
Ihnen obliegt die Verantwortung, Dr. Little sicher durch das Labyrinth von Räumen zu seinem Ziel zu bringen.

Dabei besteht aber noch ein Problem: Dr. Little leidet stark unter dem Einfluss seines fehlgeschlagenen Experiments und die körperliche Anstrengung des Durchreisens der Räume setzt so zu, dass er nach 8 Räumen ohne Nahrungsaufnahme den qualvollen Tod erwarten muss.

Doch zum Glück haben unachtsame Studenten Kuchenkrümel in verschiedenen Teilen des Campus liegengelassen. Wenn es Dr. Little gelingt, einige davon zu erwischen, so verbessert sich sein Gesundheitszustand, sodass er weitere Räume durchqueren kann.

So starten Sie nun furchtlos in ein spannendes Abenteuer und retten Sie den Doktor vor seinem Verderben.

Dr. Little befindet sich in seinem Privatlabor an der Universität. Hier kann er Kuchenkrümel auf Gift überprüfen.
Ausgänge: süd ost nord west

 Enter

Füttere

Gib

Nehmen

Essen tasche

Essen boden

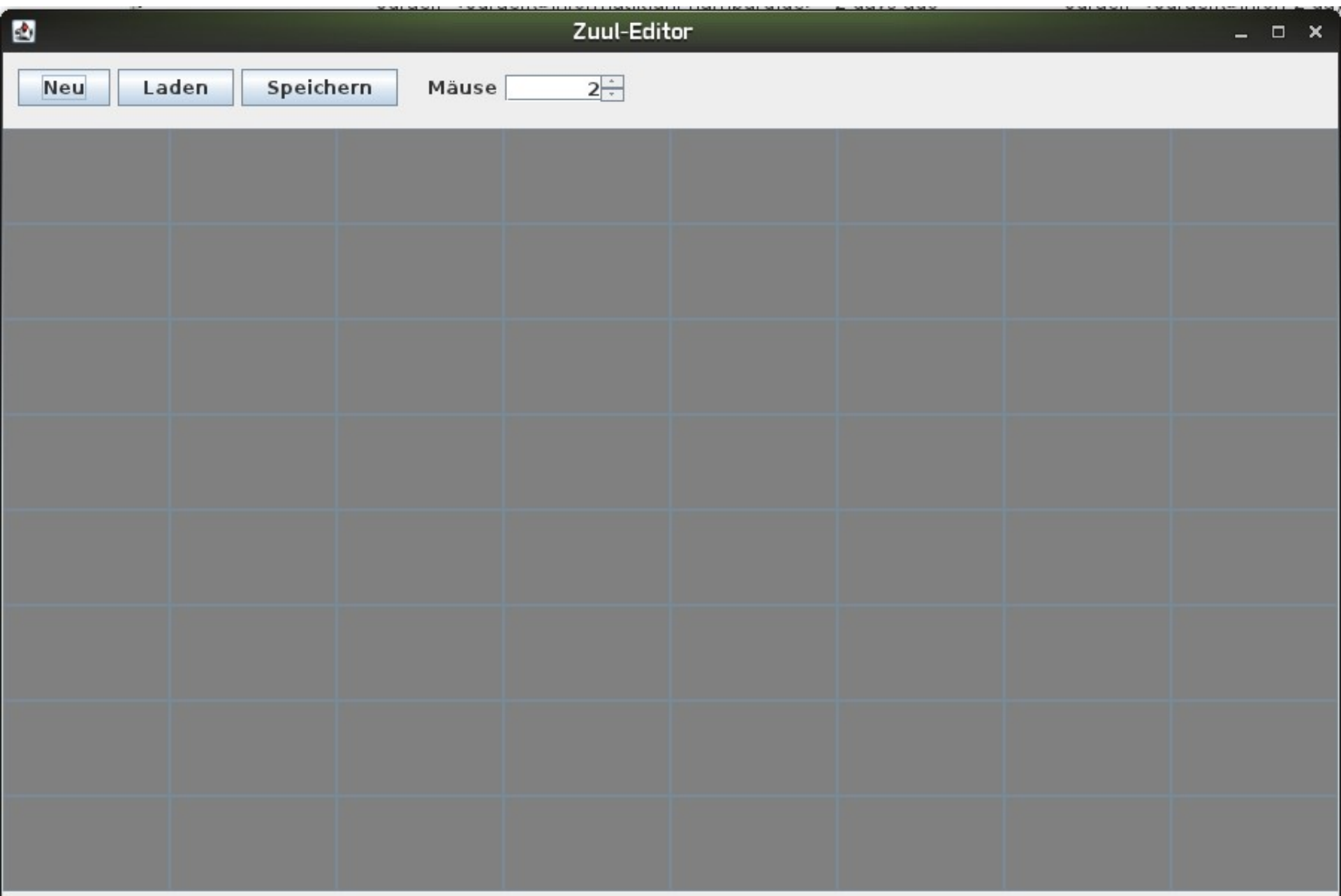
Hilfe

Beenden

Lade

Inventar

Ablegen





Nach einem fatalen Unfall in seinem Chemielabor ist der Wissenschaftler Dr. Little geschrumpft. Er weiß, dass sein Kollege Prof. Dr. Evenbigger bei seinen Forschungen über das Verhalten von Sonnenblumen unter Aussetzung von Beta-Strahlung zufälligerweise auf ein Mittel gestoßen ist, mithilfe dessen Dr. Little seine normale Größe zurückerlangen könnte.

Prof. Dr. Evenbiggers Labor befindet sich jedoch auf der anderen Seite des Universitätscampus und in Dr. Littles aktueller körperlichen Verfassung stellt die Reise eine große Herausforderung für ihn dar. Er muss sich nun mit seiner mäßigen Orientierung das Labor des Professors finden.

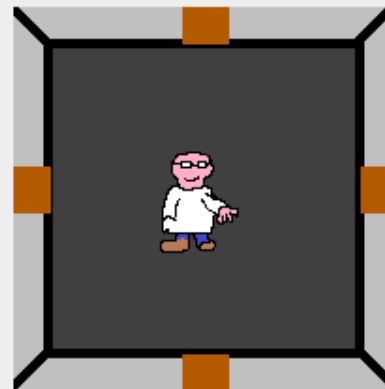
Ihnen obliegt die Verantwortung, Dr. Little sicher durch das Labyrinth von Räumen zu seinem Ziel zu bringen.

Dabei besteht aber noch ein Problem: Dr. Little leidet stark unter dem Einfluss seines fehlgeschlagenen Experiments und die körperliche Anstrengung des Durchreisens der Räume setzt so zu, dass er nach 8 Räumen ohne Nahrungsaufnahme den qualvollen Tod erwarten muss.

Doch zum Glück haben unachtsame Studenten Kuchenkrümel in verschiedenen Teilen des Campus liegengelassen. Wenn es Dr. Little gelingt, einige davon zu erwischen, so verbessert sich sein Gesundheitszustand, sodass er weitere Räume durchqueren kann.

So starten Sie nun furchtlos in ein spannendes Abenteuer und retten Sie den Doktor vor seinem Verderben.

Dr. Little befindet sich in seinem Privatlabor an der Universität. Hier kann er Kuchenkrümel auf Gift überprüfen.
Ausgänge: süd ost nord west

 Enter

Füttere

Gib

Nehmen

Essen tasche

Essen boden

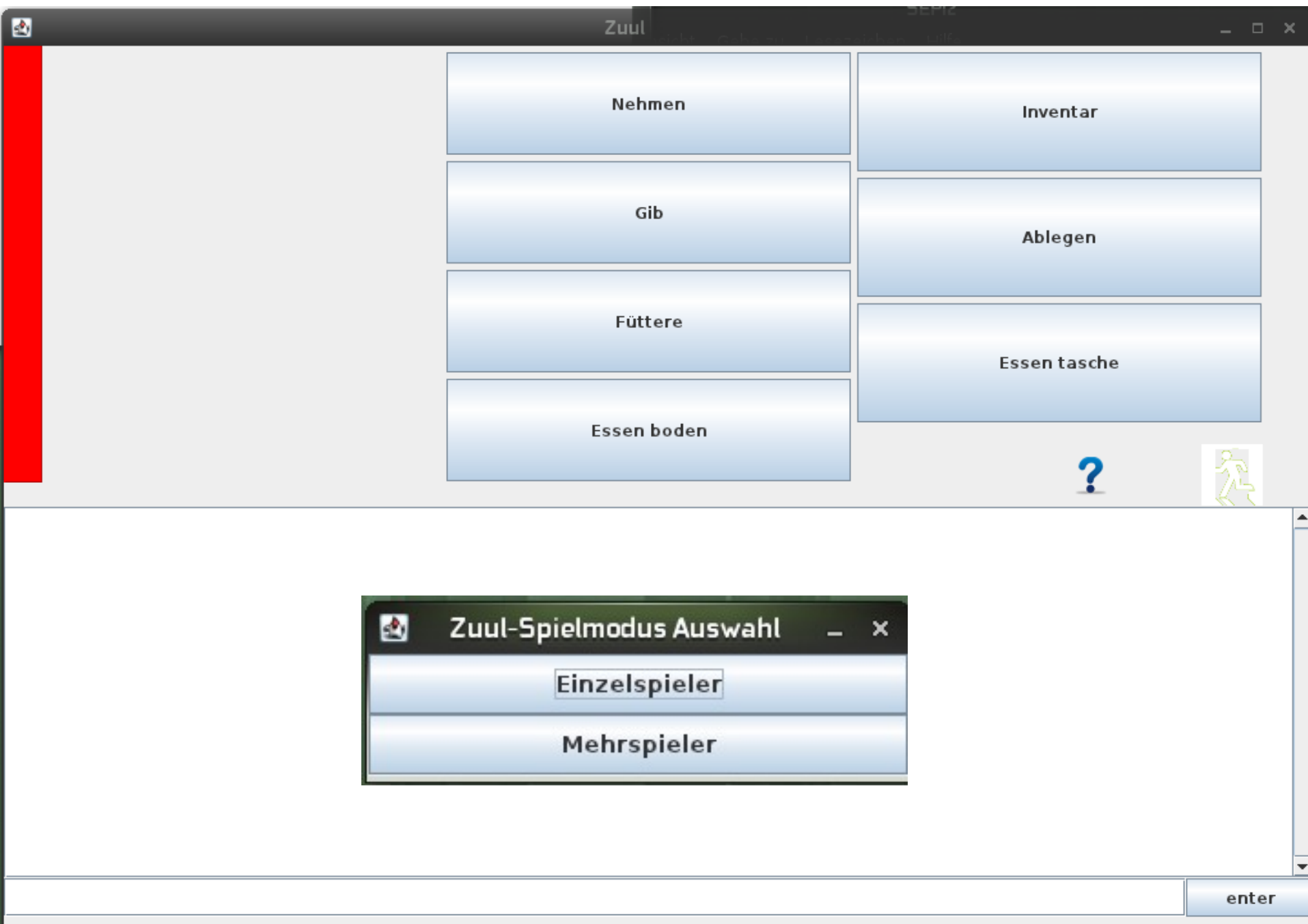
Hilfe

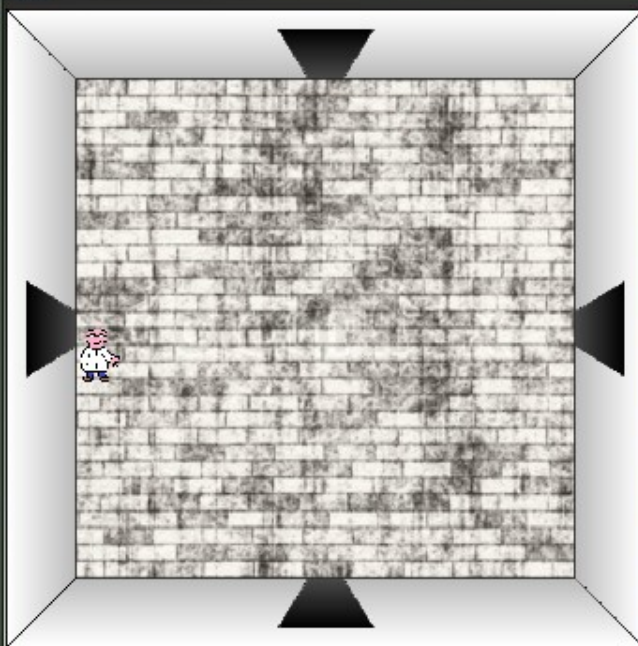
Beenden

Lade

Inventar

Ablegen





Nehmen		Inventar		  	
Gib		Ablegen			
Essen boden		Gut	Giftig		Unbe...
Füttere		Essen tasche			
Gut	Giftig	Unbe...	Gut	Giftig	Unbe...

Willkommen zu Zuul, dem Abenteuerspiel mit Dr. Little.

Nach einem fatalen Unfall in seinem Chemielabor ist der Wissenschaftler Dr. Little geschrumpft. Er weiß, dass sein Kollege Prof. Dr. Evenbigger bei seinen Forschungen über das Verhalten von Sonnenblumen unter Aussetzung von Beta-Strahlung zufälligerweise auf ein Mittel gestoßen ist, mithilfe dessen Dr. Little seine normale Größe zurückerlangen könnte.

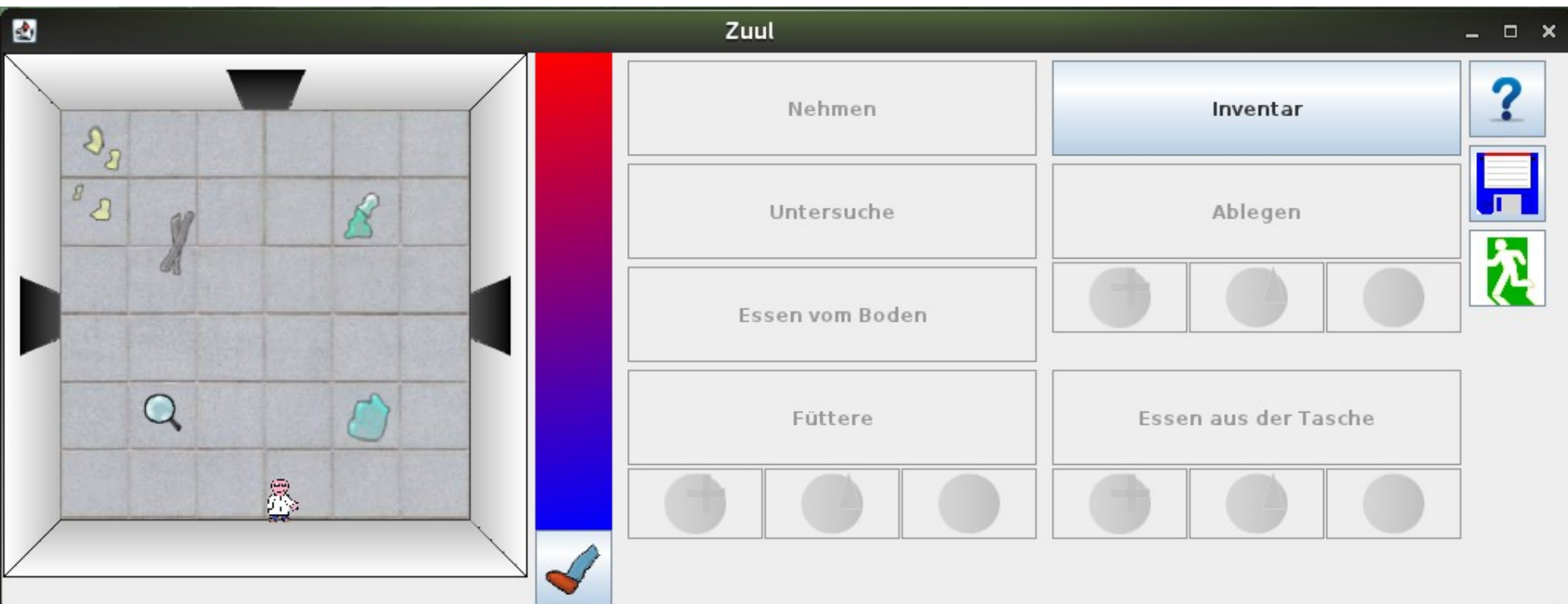
Prof. Dr. Evenbiggers Labor befindet sich jedoch auf der anderen Seite des Universitätscampus und in Dr. Littles aktueller körperlichen Verfassung stellt die Reise eine große Herausforderung für ihn dar. Er muss sich nun mit seiner mäßigen Orientierung das Labor des Professors finden.

Ihnen obliegt die Verantwortung, Dr. Little sicher durch das Labyrinth von Räumen zu seinem Ziel zu bringen.

Dabei besteht aber noch ein Problem: Dr. Little leidet stark unter dem Einfluss seines fehlgeschlagenen Experiments und die körperliche Anstrengung des Durchreisens der Räume setzt so zu, dass er nach 8 Räumen ohne Nahrungsaufnahme den qualvollen Tod erwarten muss.

Doch zum Glück haben unachtsame Studenten Kuchenkrümel in verschiedenen Teilen des Campus liegengelassen. Wenn es Dr. Little gelingt, einige davon zu erwischen, so verbessert sich sein Gesundheitszustand, sodass er weitere Räume durchqueren kann.

So starten Sie nun furchtlos in ein spannendes Abenteuer und retten Sie den Doktor vor seinem Verderben.



Willkommen zu Zuul, dem Abenteuerspiel mit Dr. Little

Nach einem fatalen Unfall in seinem Chemi-
Forschungen über das Verhalten von Sonn-
Little seine normale Größe zurückverlangen.
Prof. Dr. Evenbiggers Labor befindet sich je-
Reise eine große Herausforderung für ihn o-
Ihnen obliegt die Verantwortung, Dr. Little s-
Dabei besteht aber noch ein Problem: Dr. L-
Durchreisens der Räume setzt so zu, dass
Doch zum Glück haben unachtsame Studenten Kuchenkrümel in verschiedenen Teilen des Campus liegengelassen. Wenn es Dr. Little gelingt, einige davon zu erwischen, so verbessert sich sein Gesundheitszustand, sodass er weitere Räume durchqueren kann.

So starten Sie nun furchtlos in ein spannendes Abenteuer und retten Sie den Doktor vor seinem Verderben.

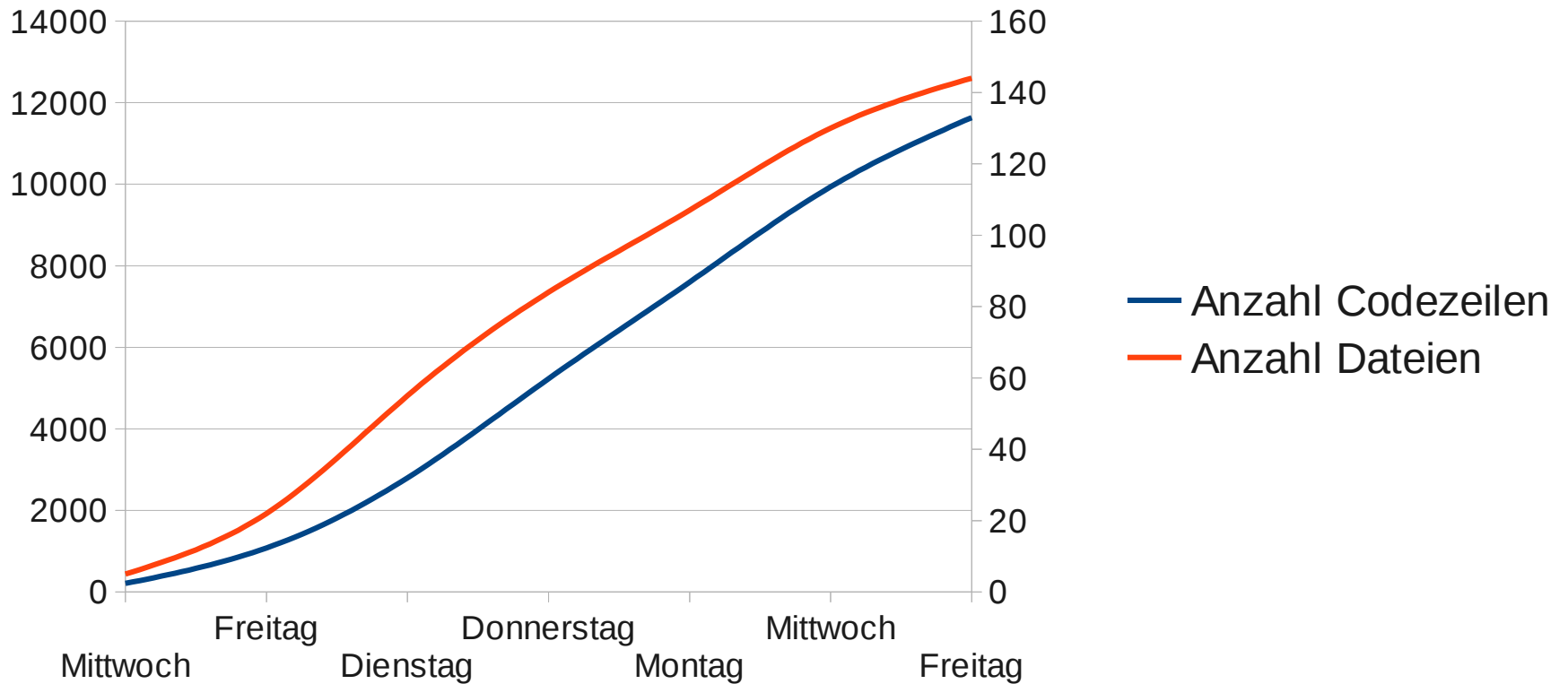


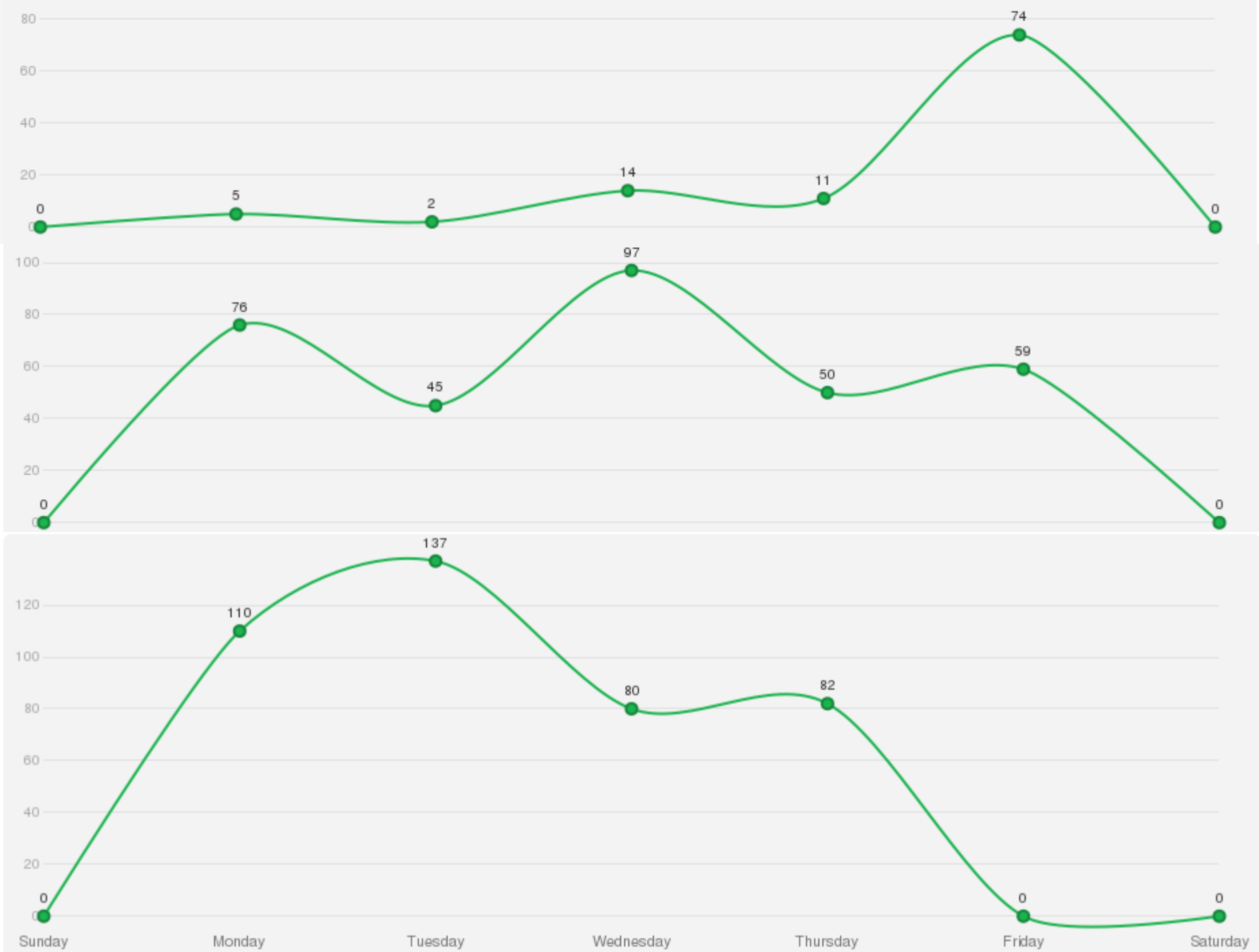
ein Kollege Prof. Dr. Evenbigger bei seinen
ein Mittel gestoßen ist, mithilfe dessen Dr.
s aktueller körperlichen Verfassung stellt die
s Professors finden.
ments und die körperliche Anstrengung des
arten muss.

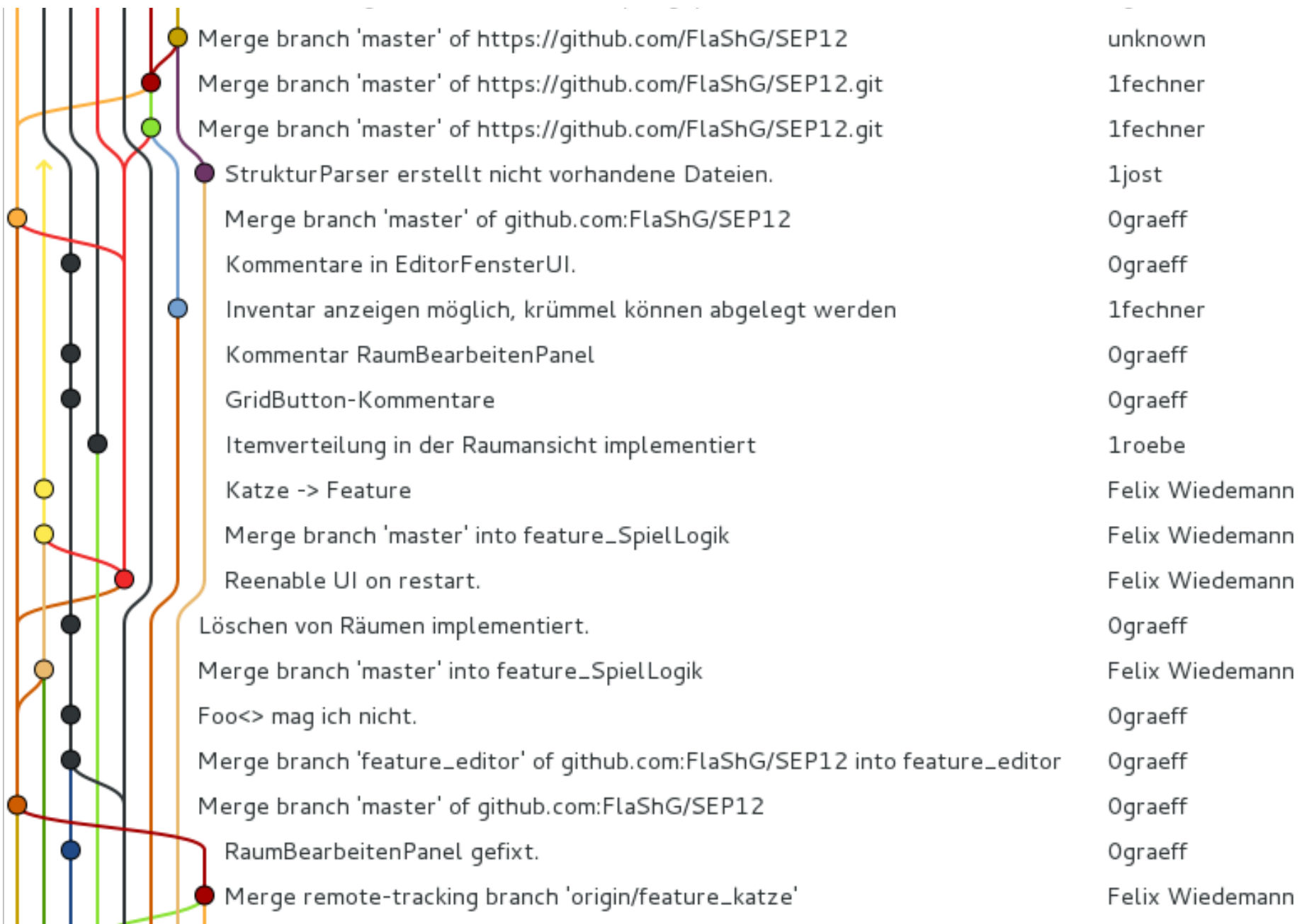
Enter

LIVE!

Stats







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