

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

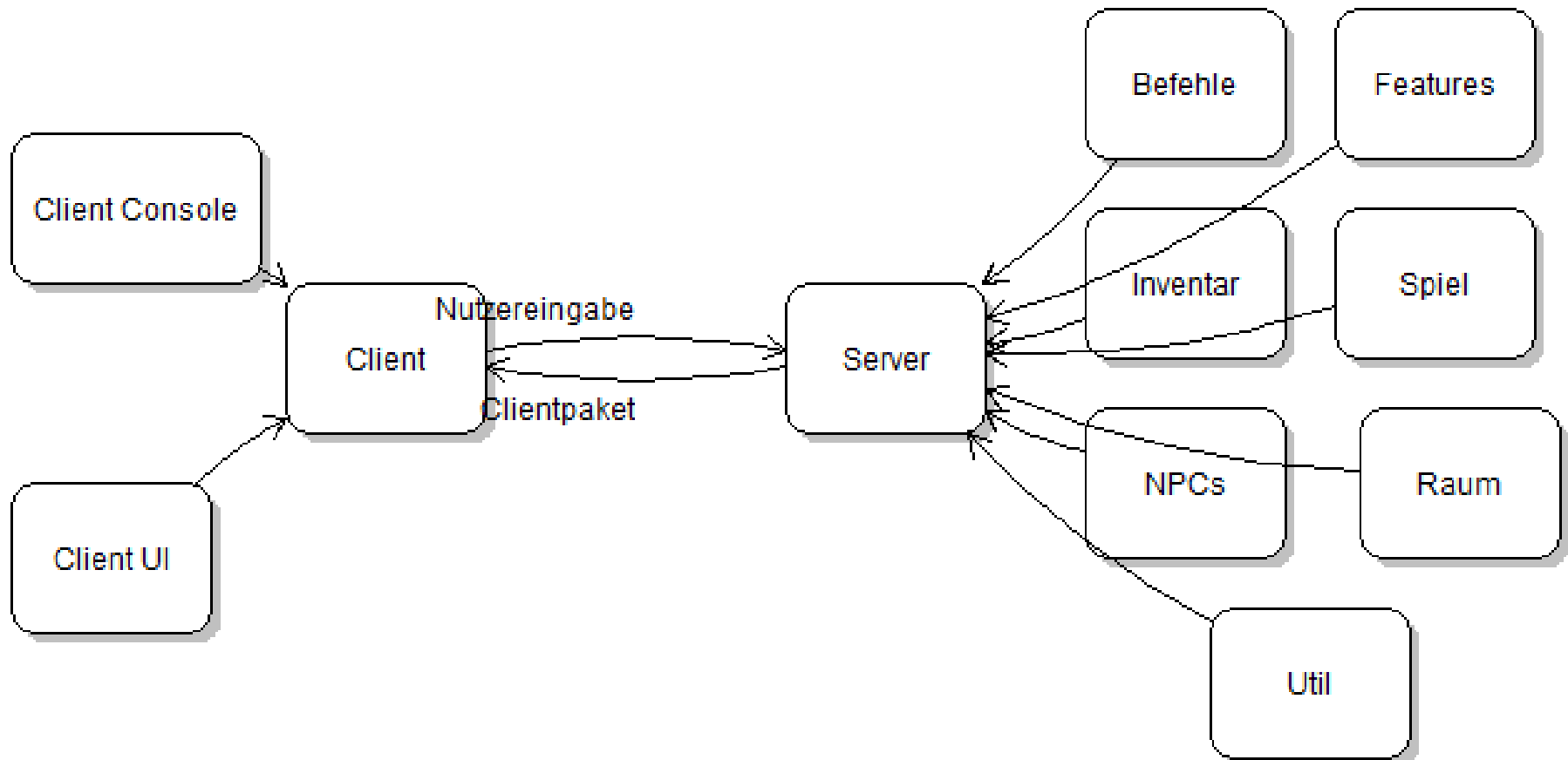
Benutzte Technik

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

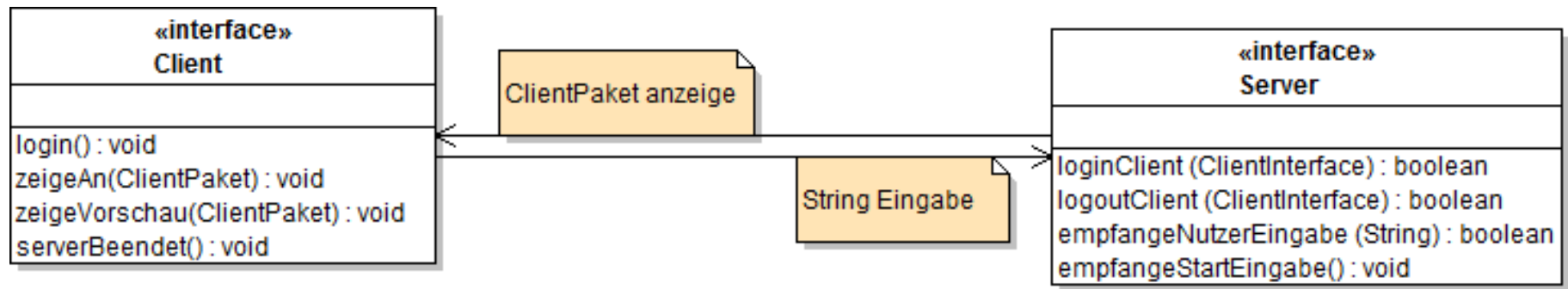
Unsere Architektur

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

Überblick über das System



Client-Server-Interface



Befehlsstruktur

```
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();
}
```


~~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
-

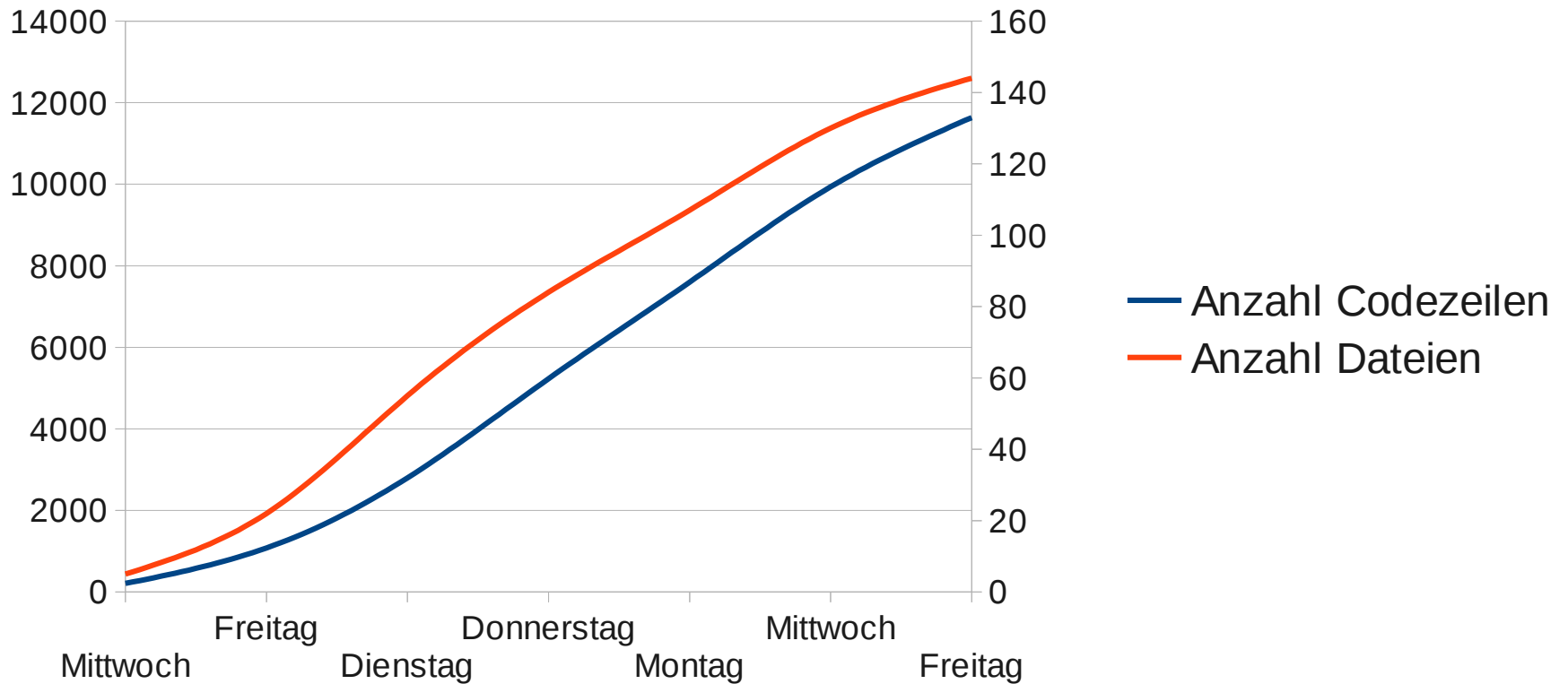
Mittwoch 2 &
Donnerstag 3

Gruppenleiter:
[0graeff] &
[0gayh]

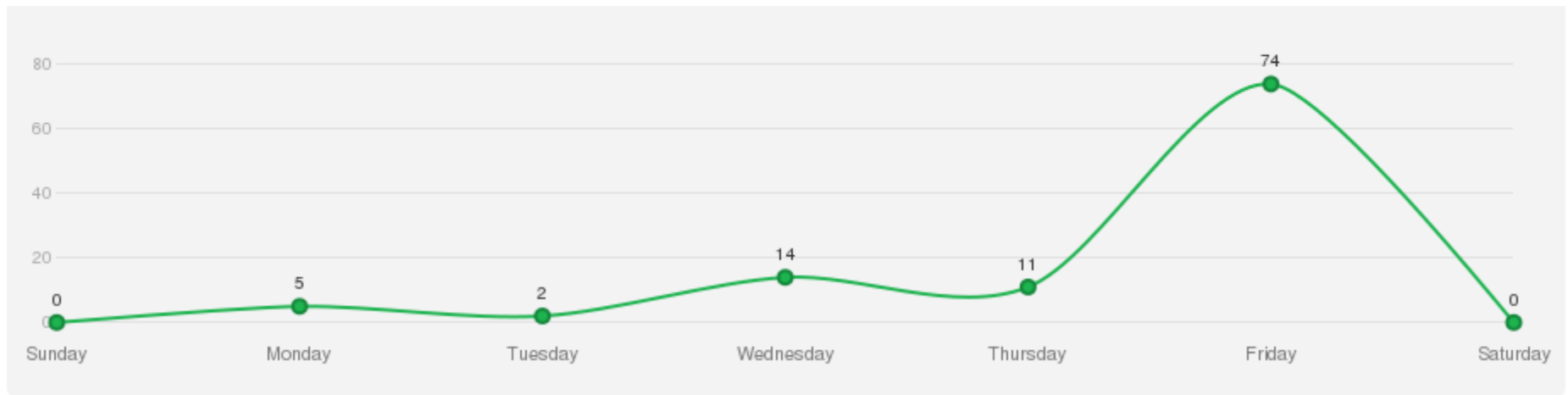
BUGFIXES,
Testklassen
und
Vorbereitung
der
Präsentation

LIVE!

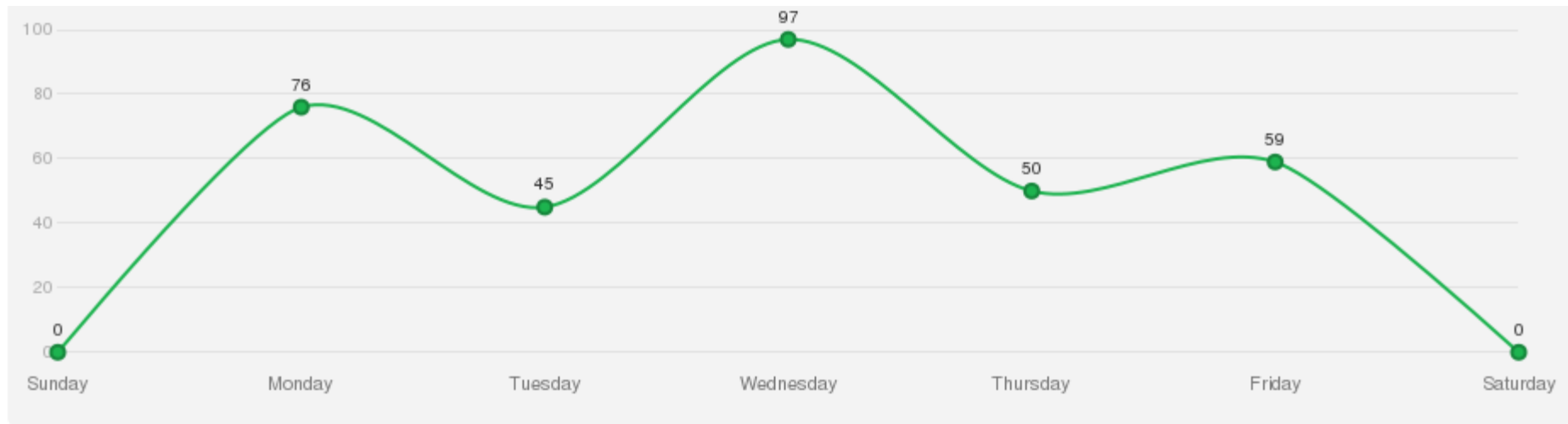
Stats



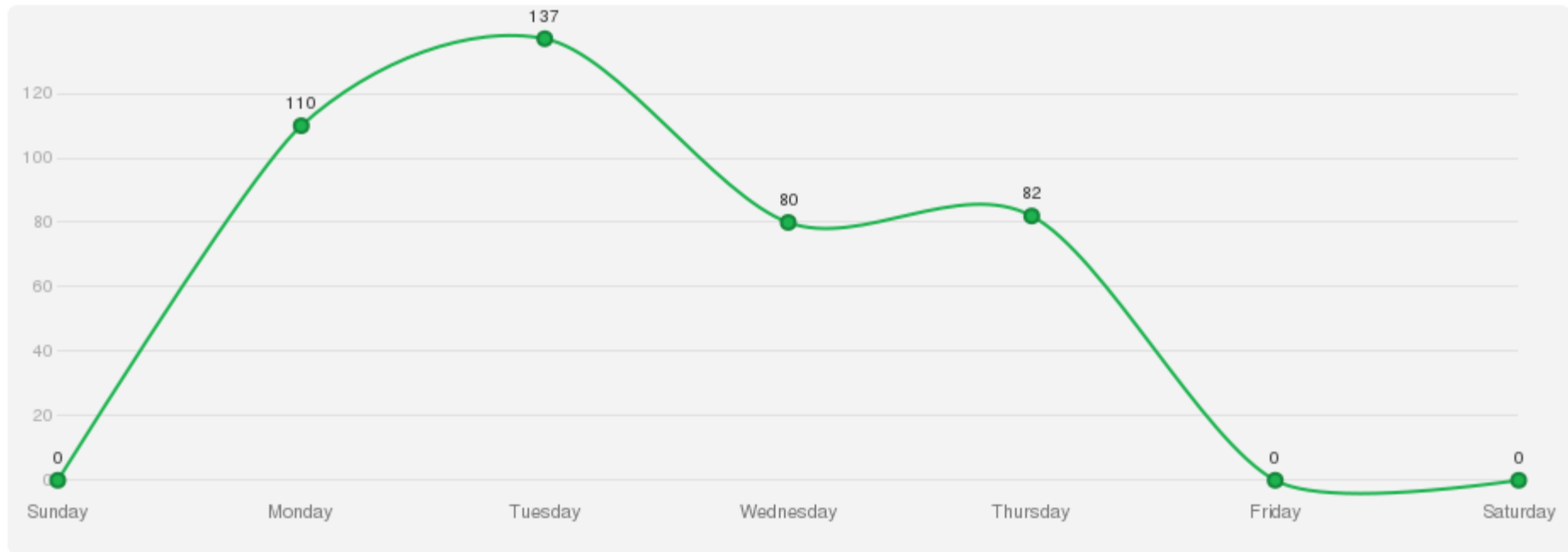
Commits - Woche 1



Commits - Woche 2



Commits - Woche 3



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