

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

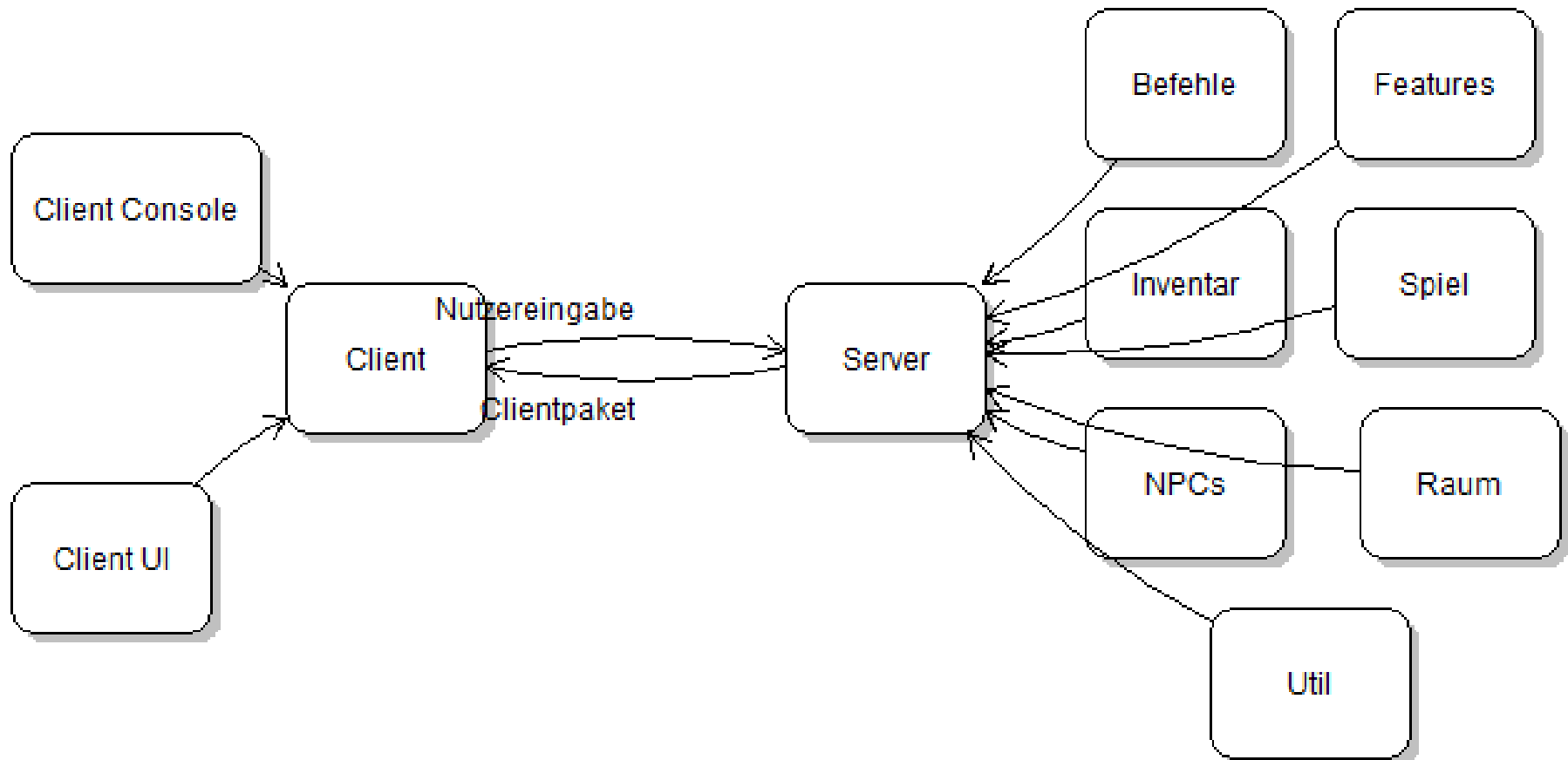
# Features

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

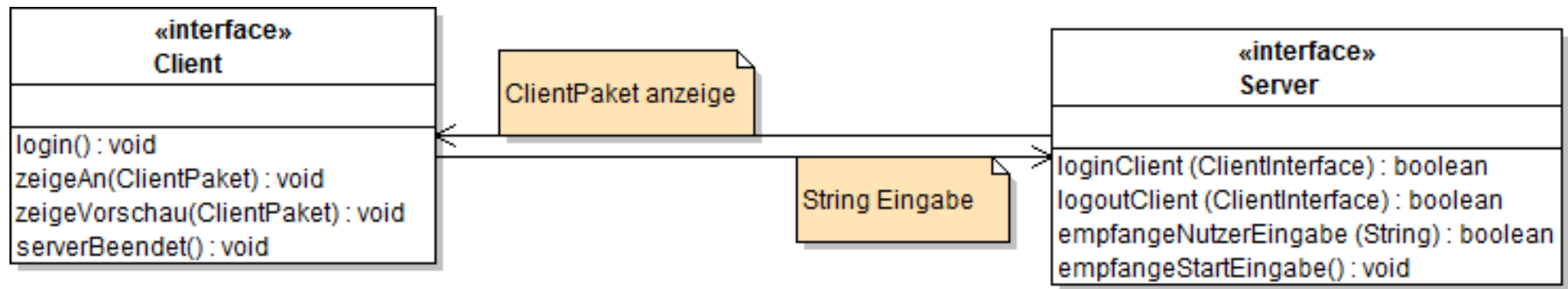
# Unsere Architektur

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

# Überblick über das System



# Client-Server-Interface





# Befehlsstruktur

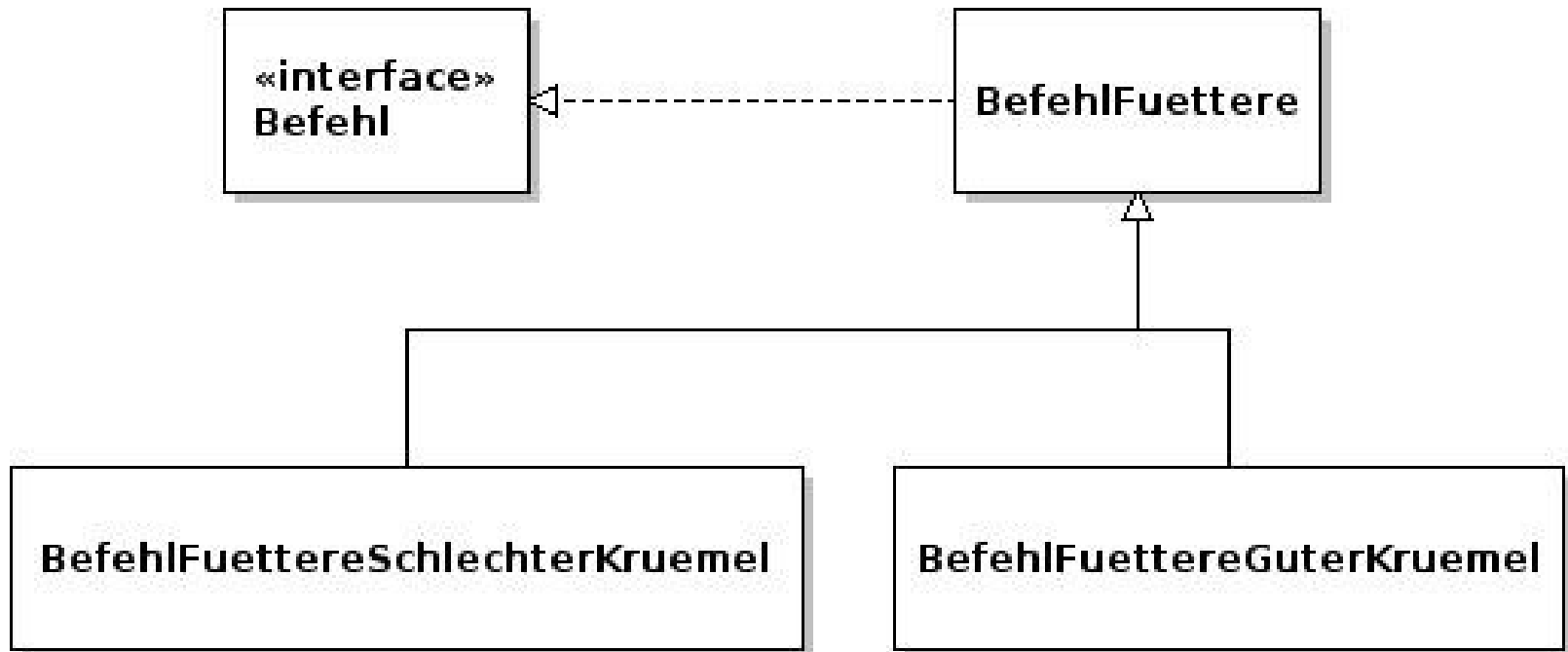
```
public interface Befehl
{
    boolean vorbedingungErfuelllt(ServerKontext kontext, Spieler spieler,
                                   Befehlszeile befehlszeile);

    /**
     * @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]

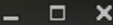
## Refactoring

- 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





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.

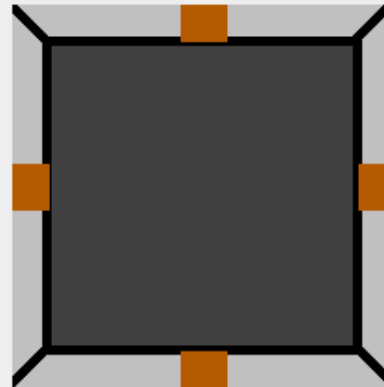
Ihnen obliegt die Verantwortung, Dr. Little sicher durch das Labyrinth von Räumen zu seinem Ziel zu bringen.

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.

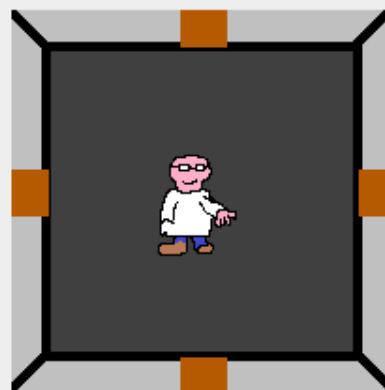
Ihnen obliegt die Verantwortung, Dr. Little sicher durch das Labyrinth von Räumen zu seinem Ziel zu bringen.

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

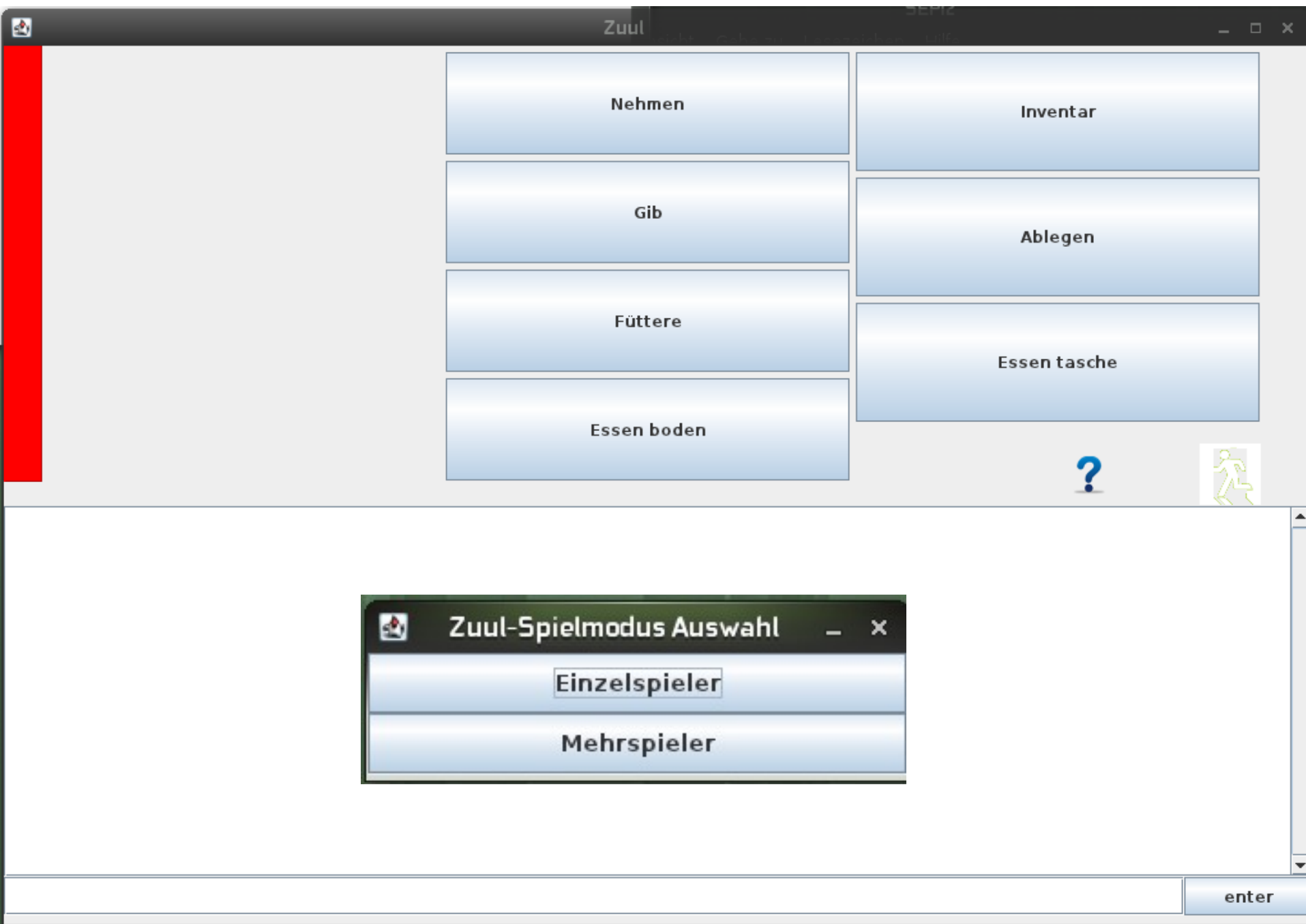
Hilfe

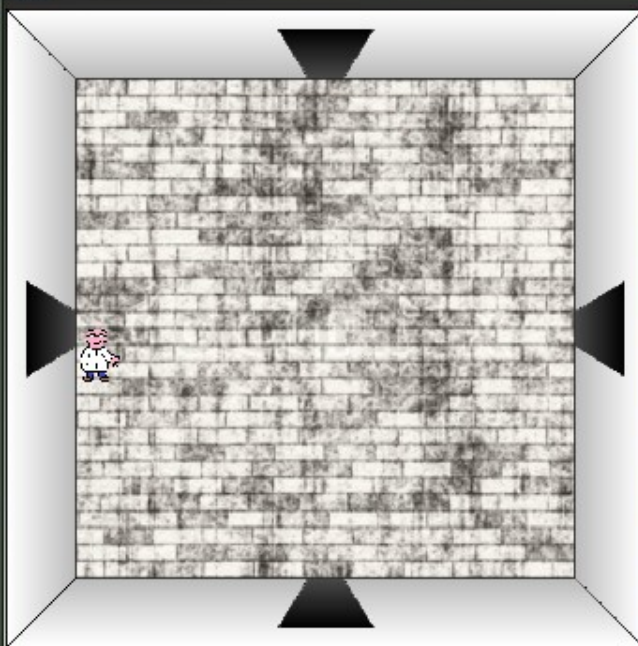
Beenden

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.

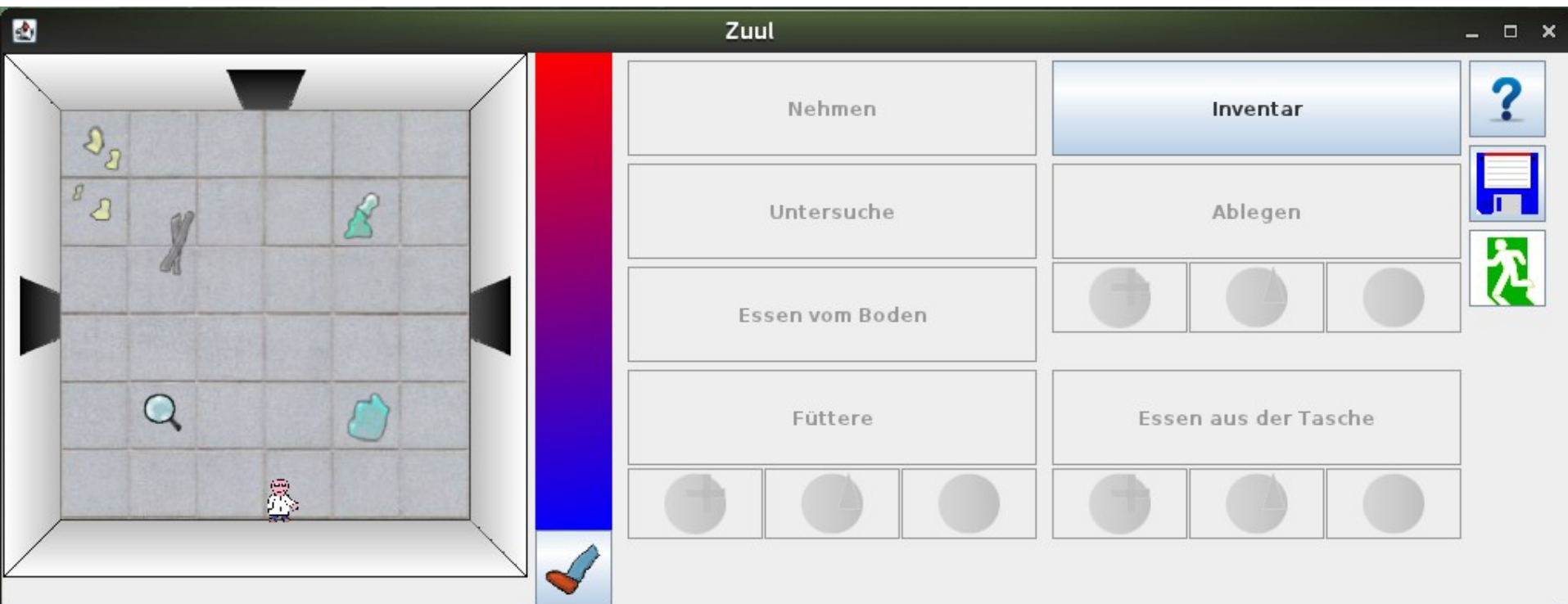
Prof. Dr. Evenbiggers Labor befindet sich jedoch auf der anderen Seite des Universitätscampus und in Dr. Littles aktueller körperlichen Verfassung stellt die Reise eine große Herausforderung für ihn dar. Er muss sich nun mit seiner mäßigen Orientierung das Labor des Professors finden.

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.

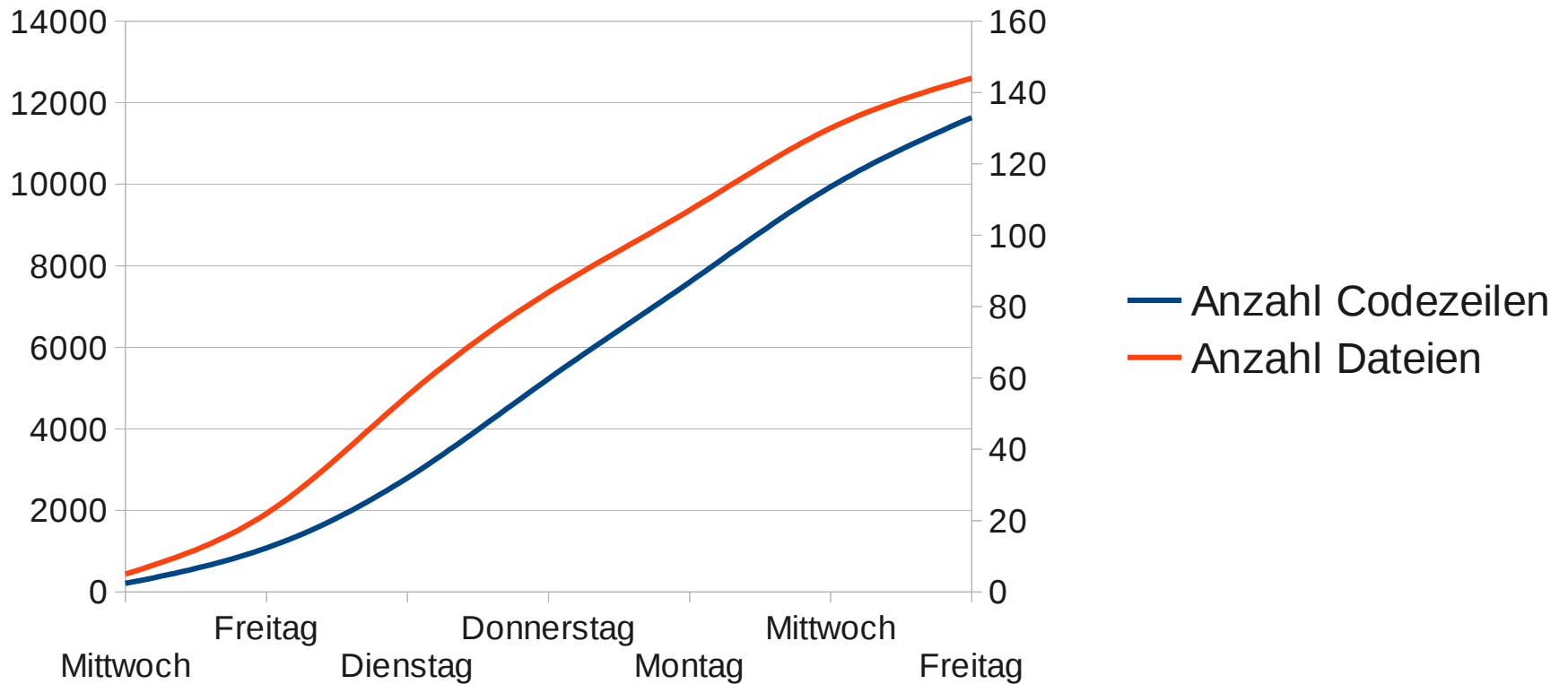


ein Kollege Prof. Dr. Evenbigger bei seinen  
ein Mittel gestoßen ist, mithilfe dessen Dr.  
s aktueller körperlichen Verfassung stellt die  
s Professors finden.  
ments und die körperliche Anstrengung des  
arten muss.

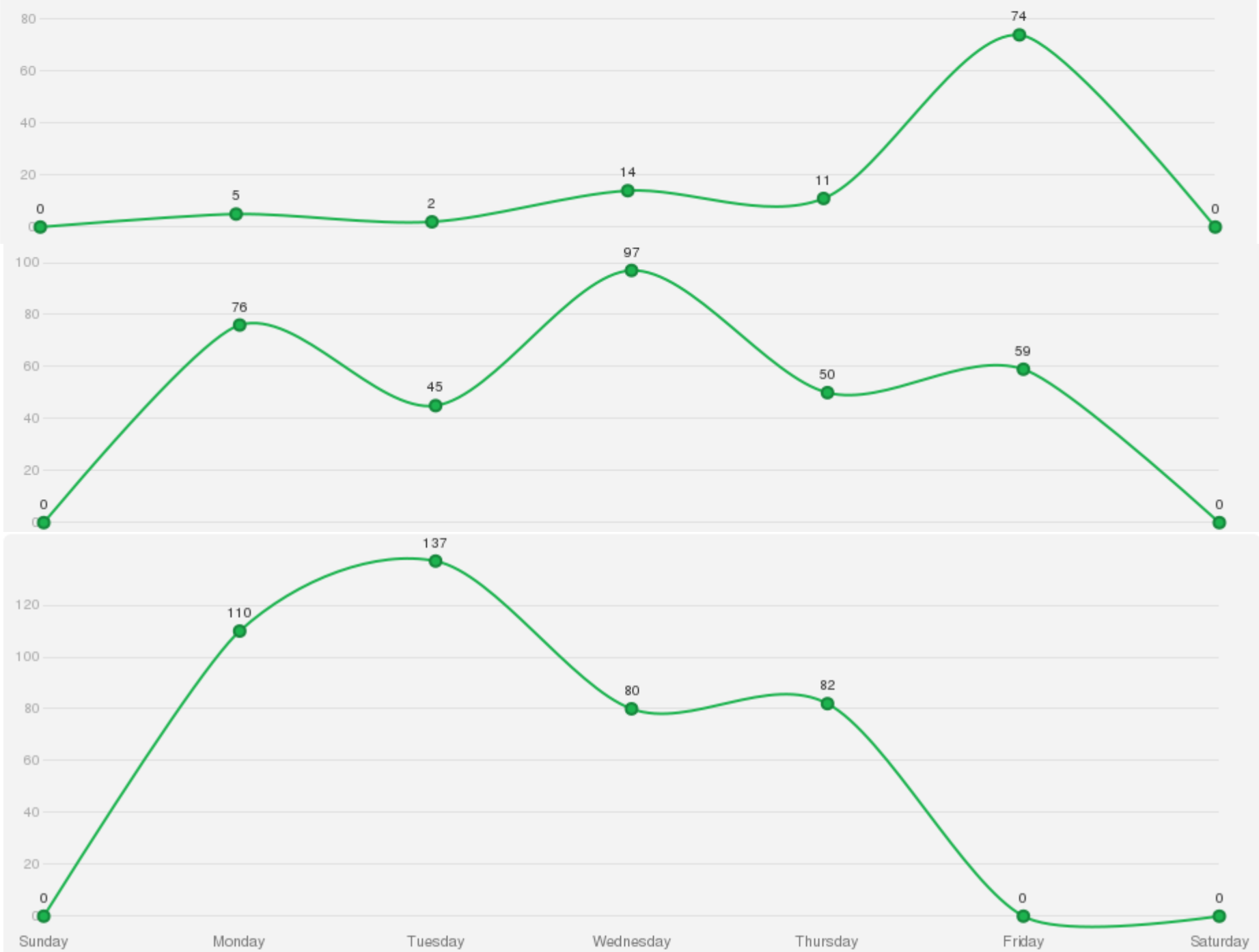
Enter

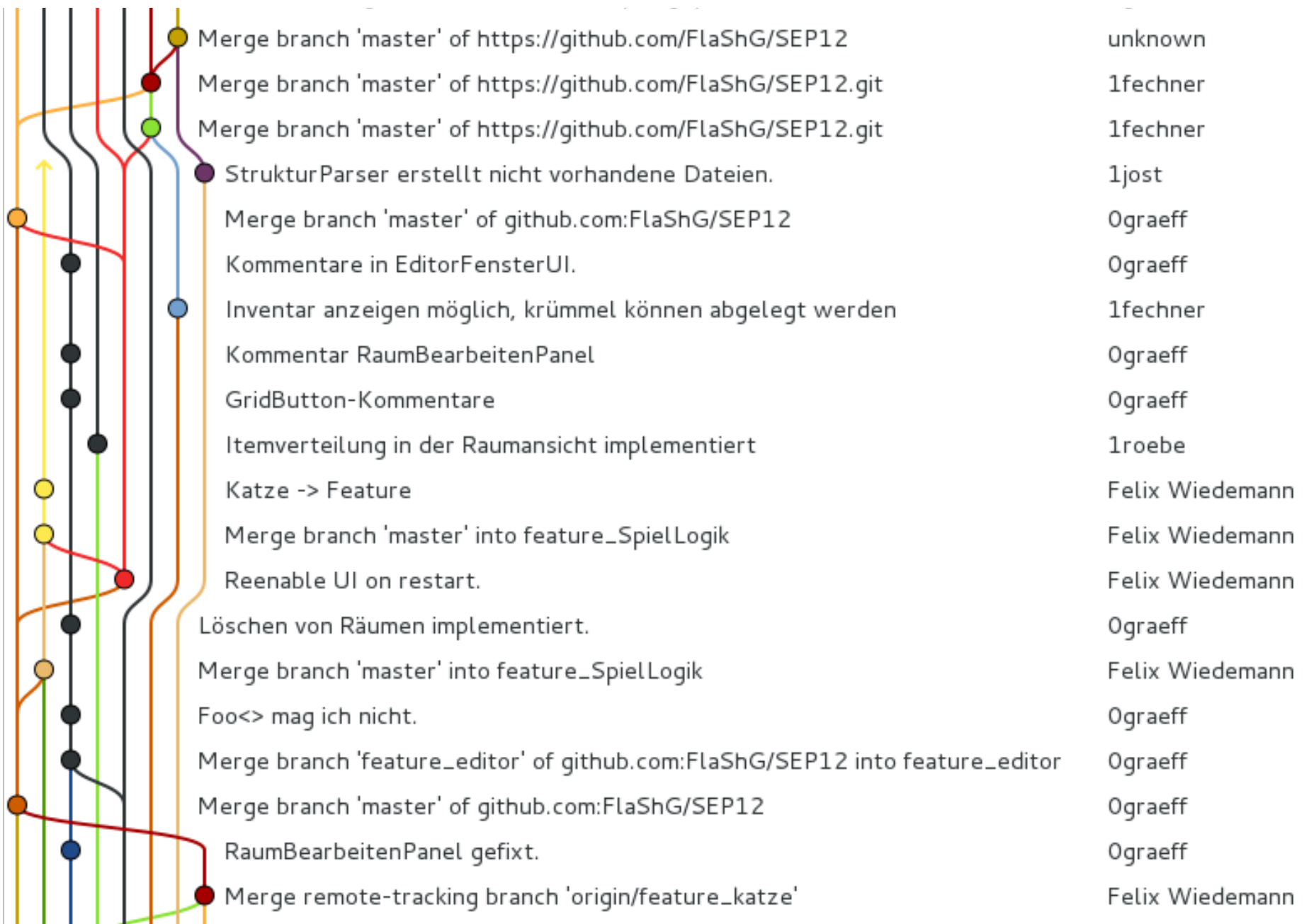
**LIVE!**

# 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