

SEP 2012 Gruppe  
Normal 2

# Inhalt

- Unser Spiel
- Benutzte Technik
- Unsere Architektur
  - Client-Server
  - Befehlsstruktur
- 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

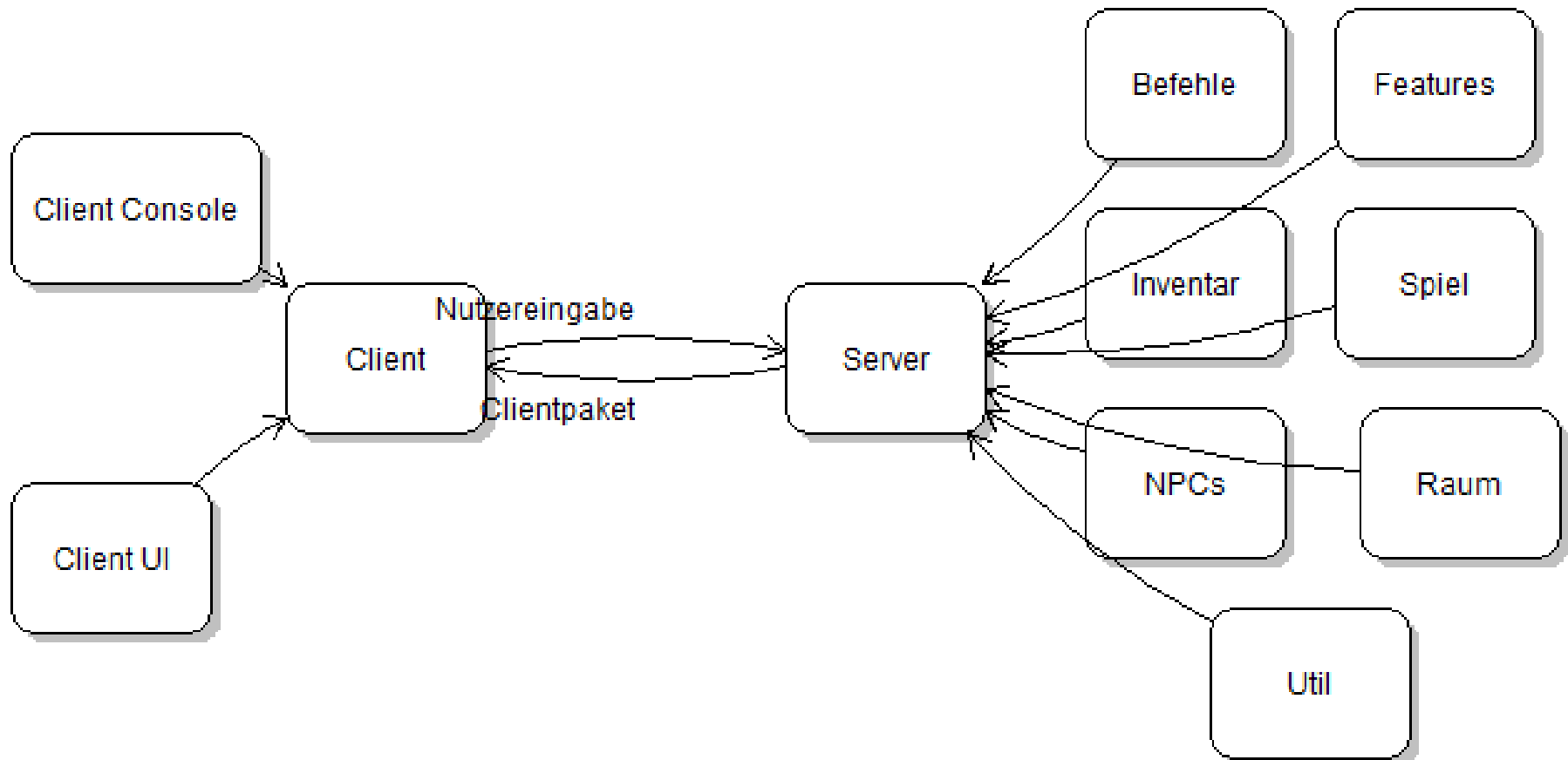
# Benutzte Technik

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

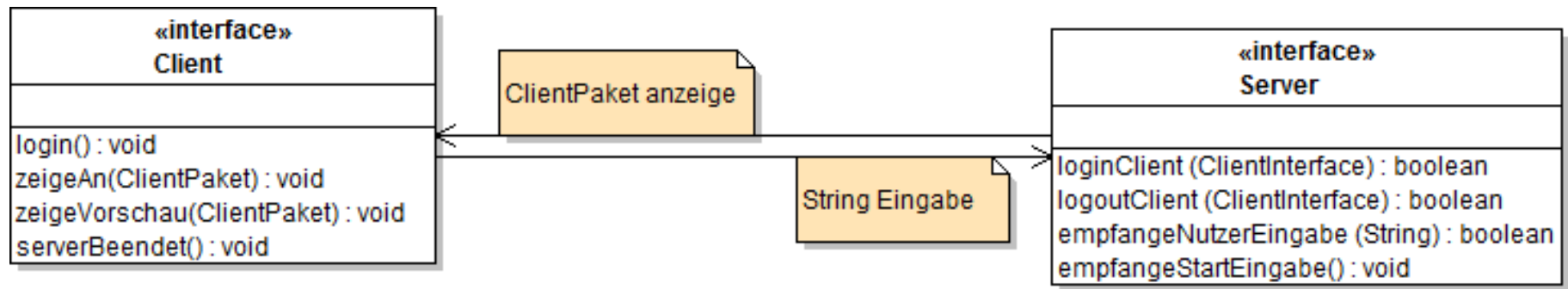
# Unsere Architektur

- 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);

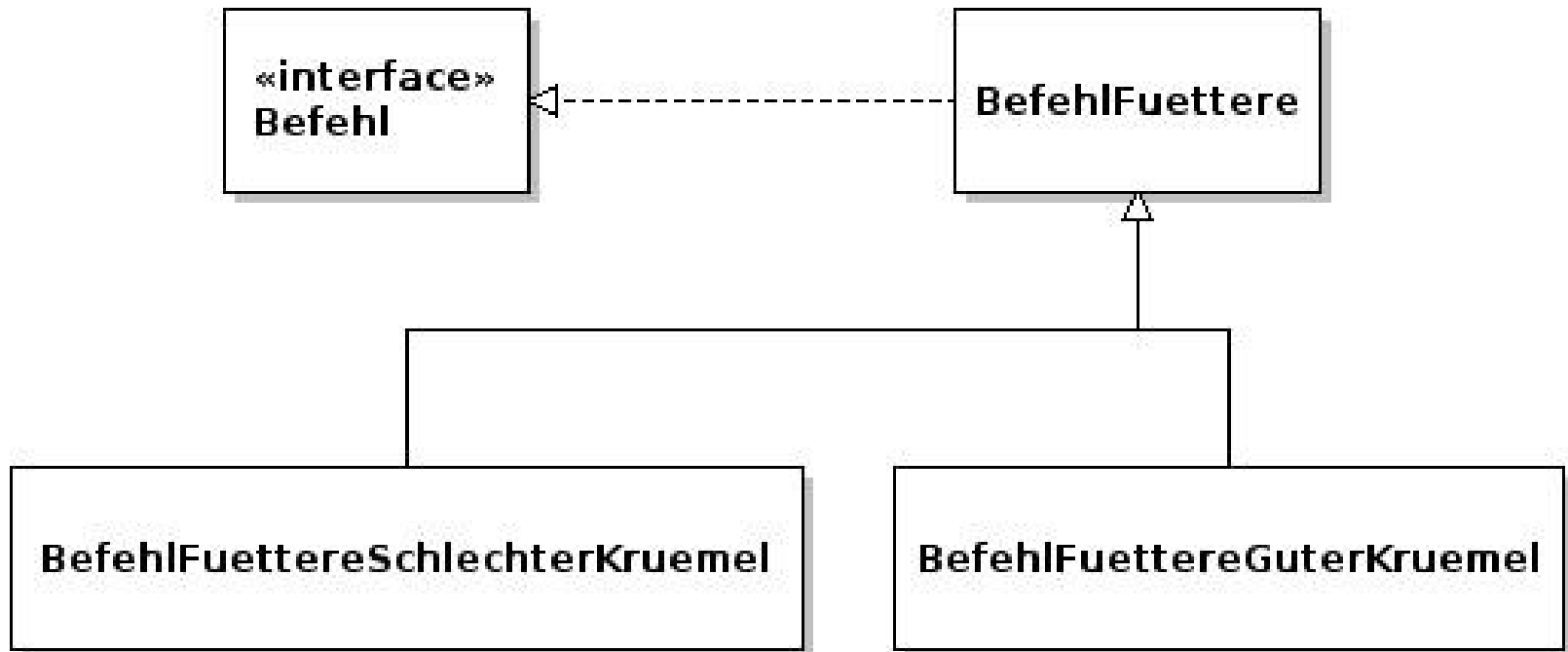
    /**
     * @require vorbedingungErfuelllt(serverKontext, kontext, befehlszeile)
     */
    boolean ausfuehren(ServerKontext kontext, Spieler spieler,
                       Befehlszeile befehlszeile);

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

    String getHilfe();
}
```



# 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
-

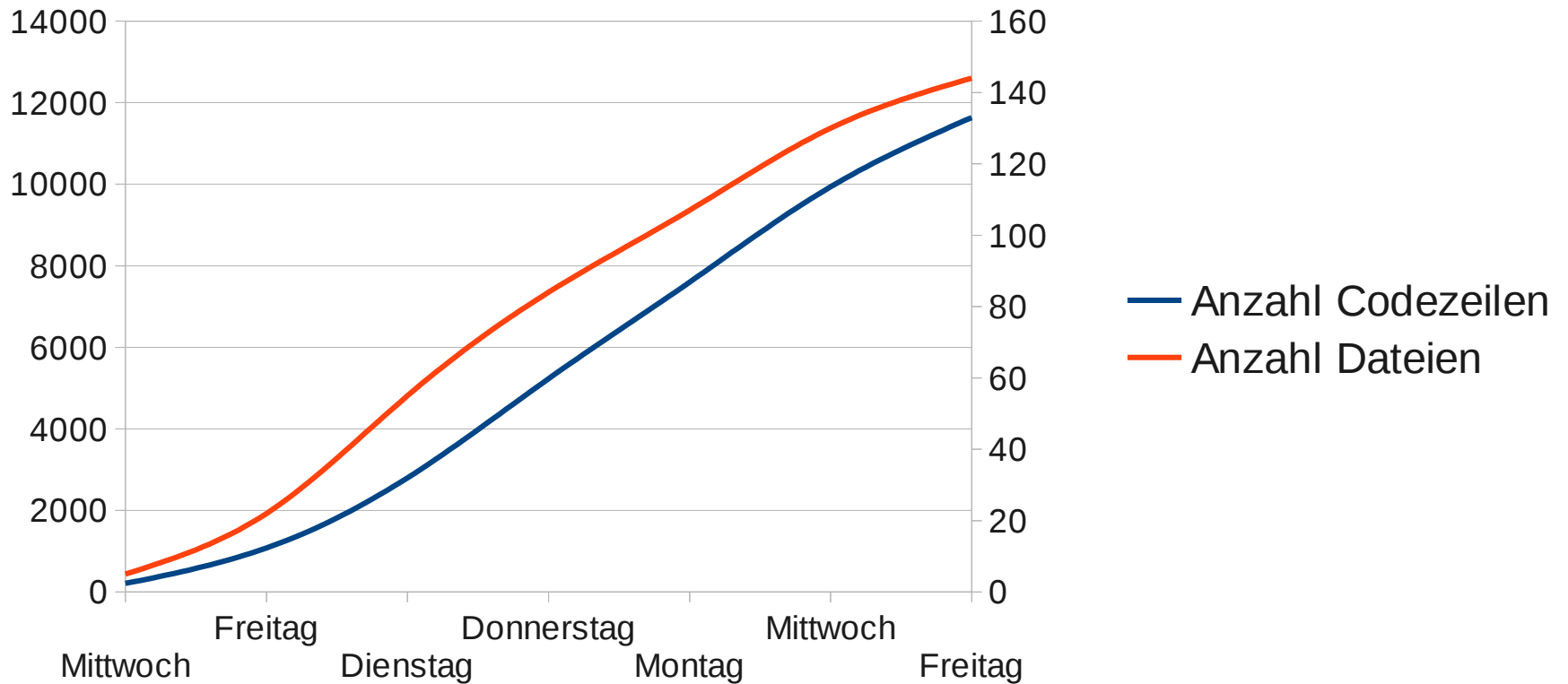
Mittwoch 2 &  
Donnerstag 3

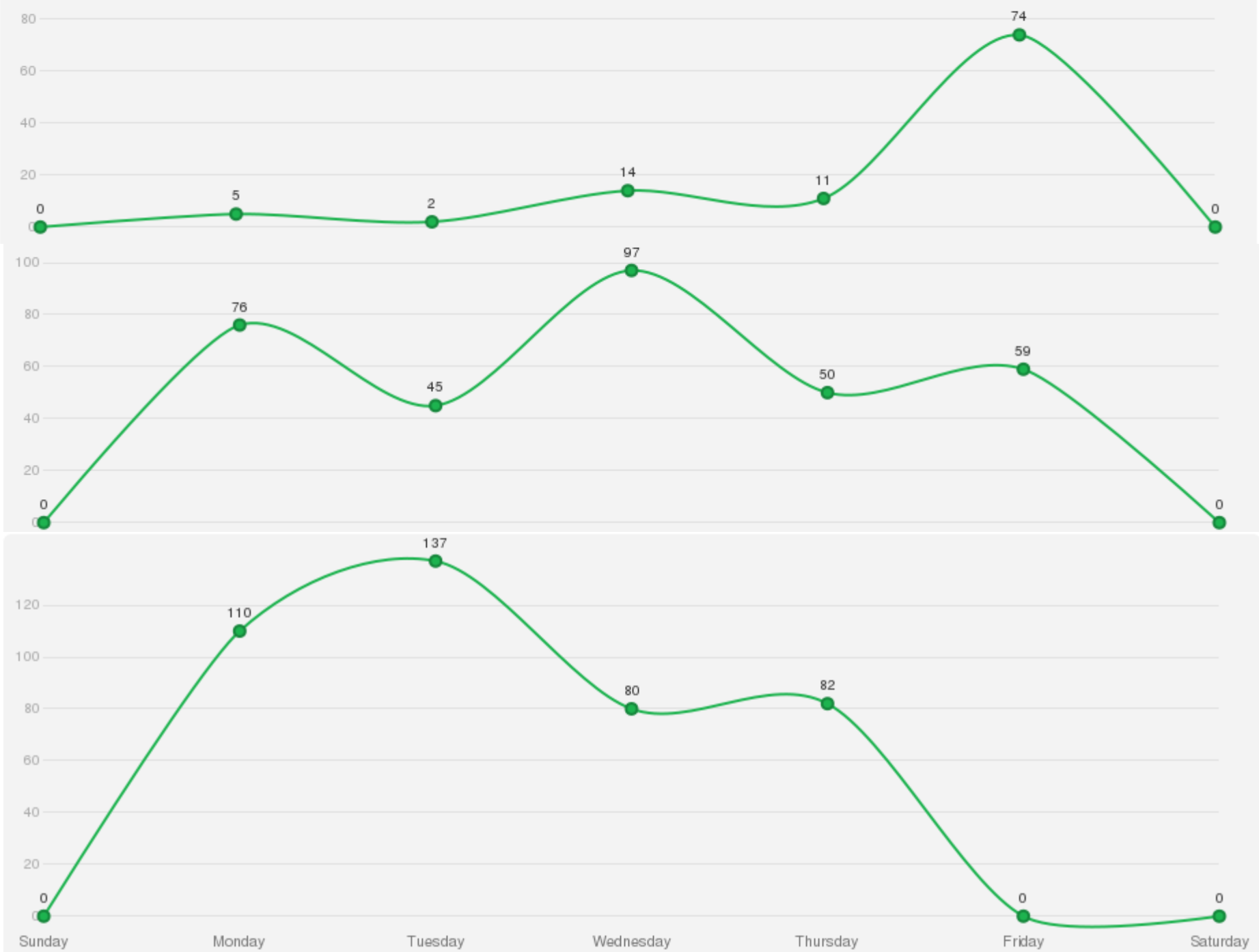
Gruppenleiter:  
[0graeff] &  
[0gayh]

BUGFIXES,  
Testklassen  
und  
Vorbereitung  
der  
Präsentation

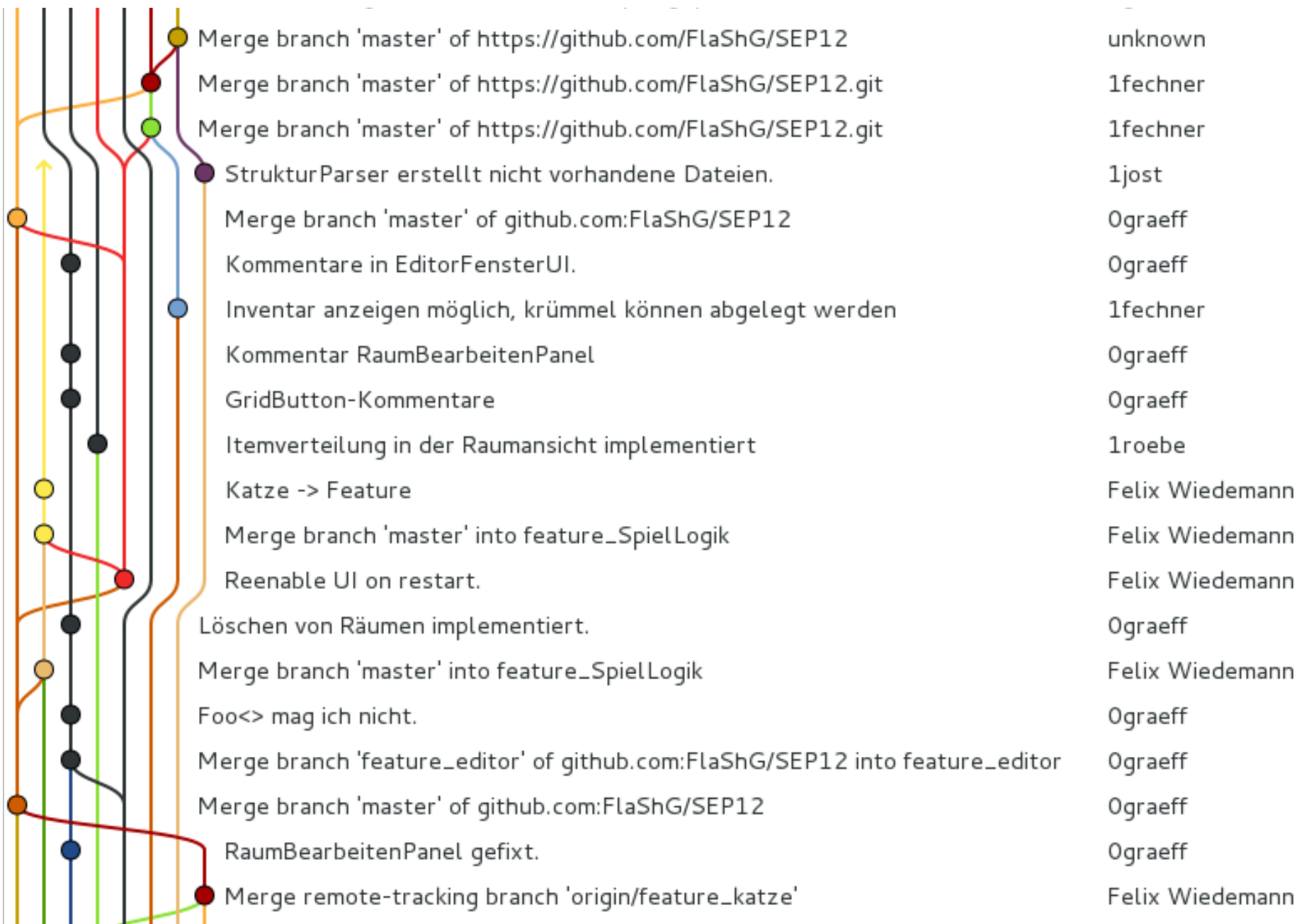
**LIVE!**

# 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