

JBOMBERMAN

Silvan Adrian, Fabian Binna, Pascal Kistler

28.05.2015

Hochschule für Technik Rapperswil

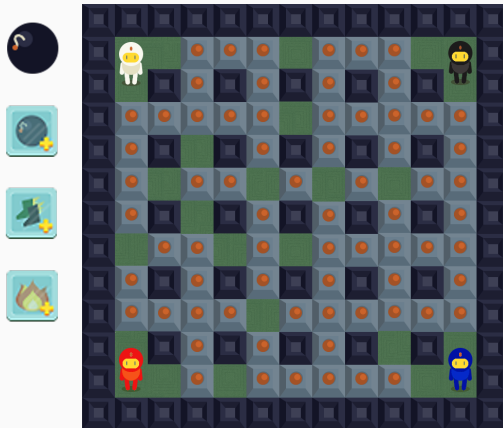
- Idee
- Architektur
- Risiko
- Demonstration
- Probleme und Lösungen
- Statistiken
- Fazit

IDEE

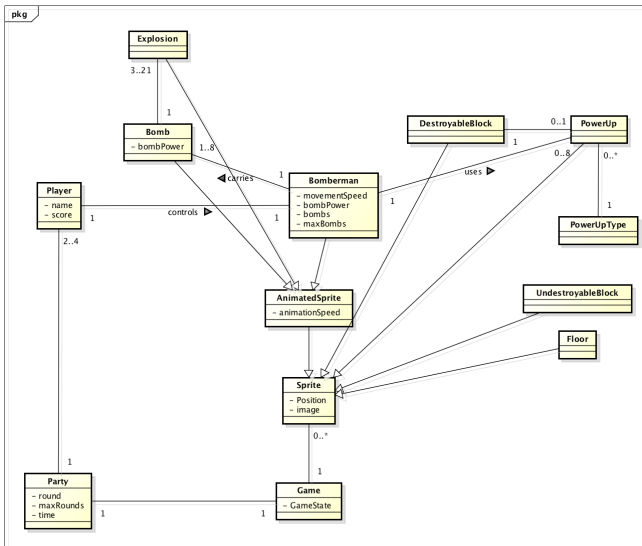
- Projekt das Spass macht und fordert
- Netzwerkbasierend
- Klon eines Spiel
- Erste Erfahrungen in der Spielentwicklung

ANFORDERUNGEN KONZEPTE

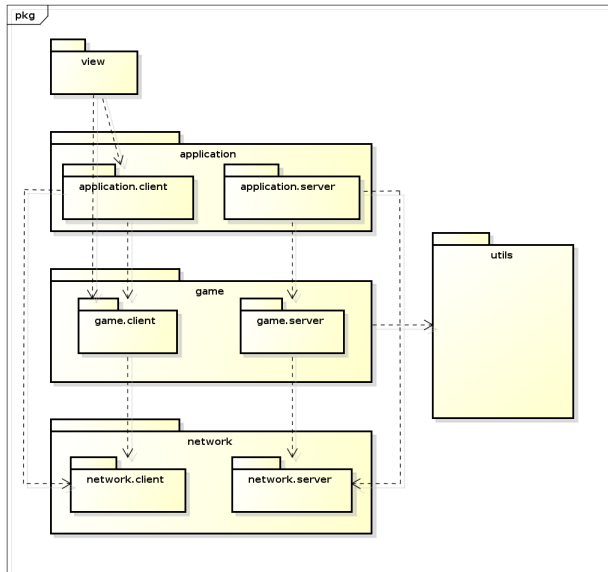
Bombermanklon: Mehrspielermodus mit 2-4 Spieler



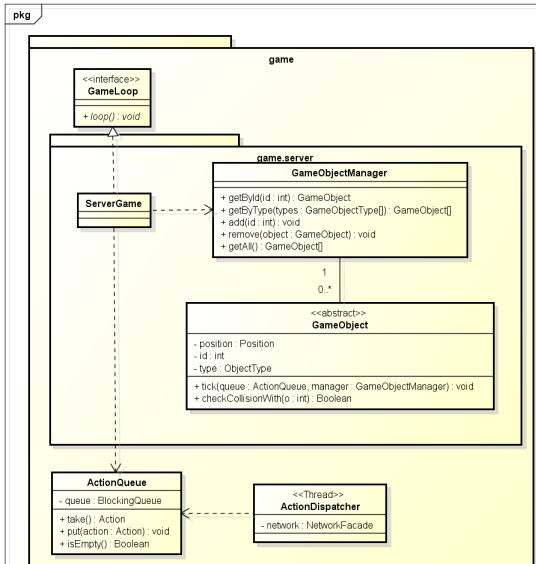
DOMAIN MODELL

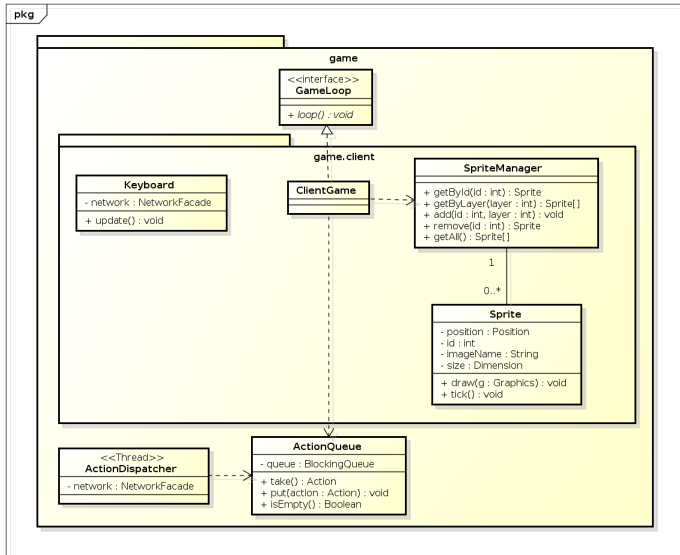


ARCHITEKTUR: LOGISCHE SICHT



ARCHITEKTUR: SERVER





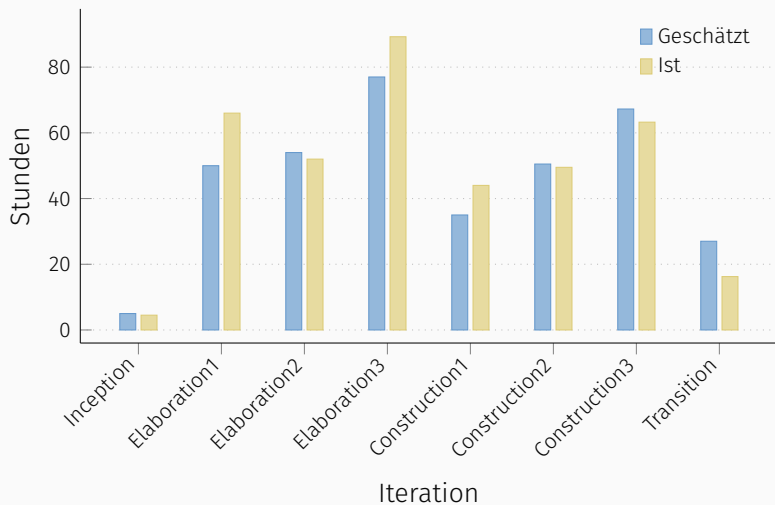
- Netzwerkperformance
- Performance der Applikation
- Komplexität Architektur/Code

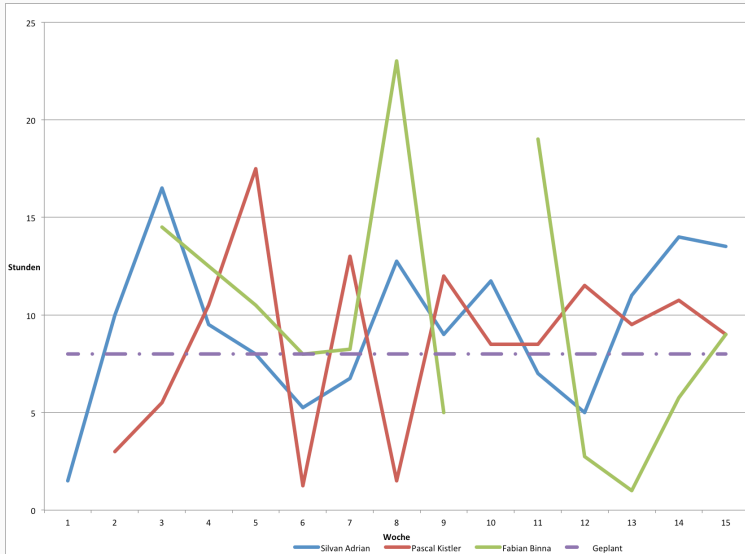
DEMONSTRATION

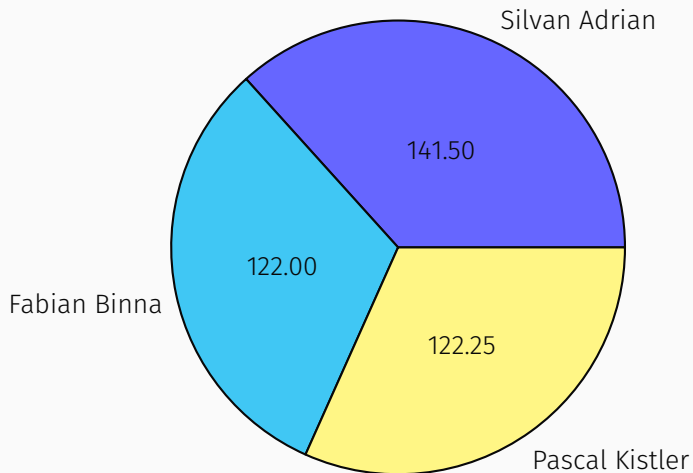
insert here

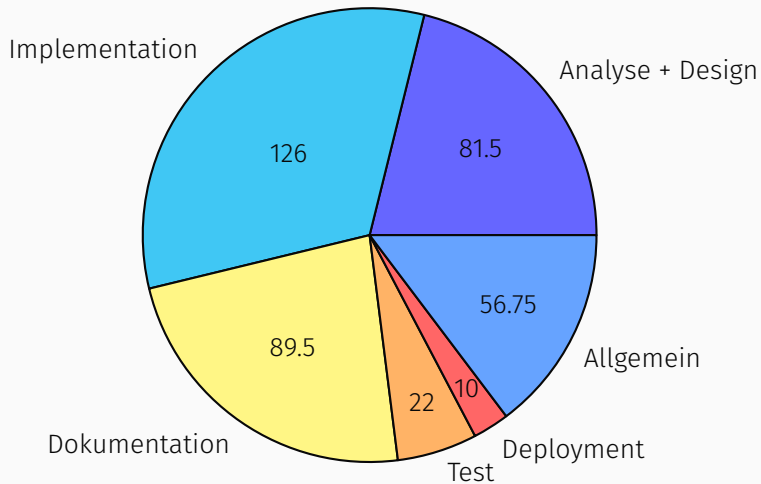
STATISTIKEN

ITERATIONEN

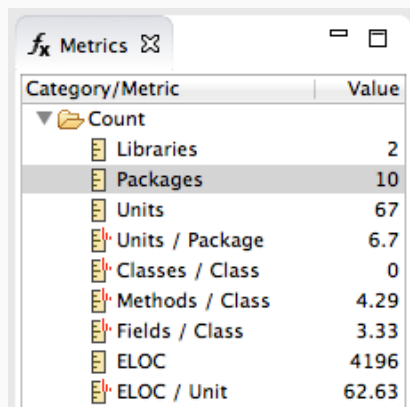






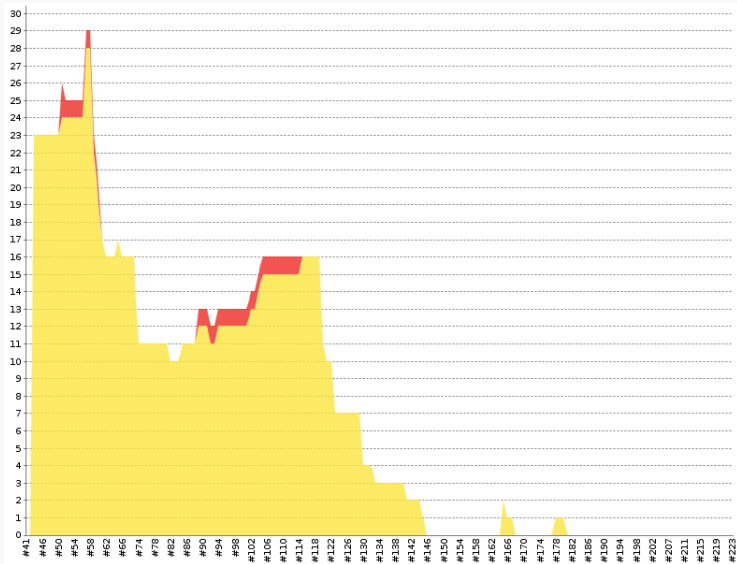


- Anzahl Klassen: 59
- Code Zeilen: 3266
- Ca.: 55 Zeilen/Klasse



The screenshot shows a window titled 'fx Metrics' with a table of code metrics. The table has two columns: 'Category/Metric' and 'Value'. The 'Count' category is expanded, showing a list of metrics. The 'Packages' metric is highlighted with a grey background.

Category/Metric	Value
▼ Count	
Libraries	2
Packages	10
Units	67
Units / Package	6.7
Classes / Class	0
Methods / Class	4.29
Fields / Class	3.33
ELOC	4196
ELOC / Unit	62.63



FAZIT

Positives

- Teamarbeit
- Neue Technologien gelernt
- Neue Tools verwendet

Negatives

- Projektmanagement
- Viel genauer Anforderungen beschreiben/setzen

FRAGEN?