



Projekt: JBombberman  
Schlussbericht

Pascal Kistler  
Silvan Adrian  
Fabian Binna

## 1 Änderungshistorie

Datum	Version	Änderung	Autor
09.03.15	1.00	Erstellung des Dokuments	Gruppe
27.05.15	1.01	Zielerreichung	Allg. Erfahrungsbericht
Silvan Adrian			

## **Inhaltsverzeichnis**

<b>1</b>	<b>Änderungshistorie</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Zielerreichung</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Allgemeiner Erfahrungsbericht</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>Persönliche Erfahrungen</b>	<b>4</b>
4.1	Silvan Adrian . . . . .	4
4.2	Fabian Binna . . . . .	4
4.3	Pascal Kistler . . . . .	4

## 2 Zielerreichung

Ziel war es das Spiel JBombberman lauffähig über mehrere Runden spielen zu können, dies haben wir auch erreicht. Zudem war es uns wichtig mehr Erfahrungen mit den Entwicklungstools zu sammeln, von STAN über GIT und Jenkins und so auch die Möglichkeiten in einem grösseren Team zu arbeiten auszutesten und erste Erfahrungen für folgende Arbeiten zu bekommen.

## 3 Allgemeiner Erfahrungsbericht

Schlechte Erfahrungen haben wir hauptsächlich damit gemacht, das man sich besser auf das Projekt vorbereiten sollte. Dies geht über Spezifikationen zu Commits, Tickets im Redmine erfassen, Qualitätsmassnahmen etc. Dies lief bei uns teilweise ziemlich aus dem Ruder, da nicht von Anfang an alles festgelegt war und wir im Vorhinein keine Erfahrung damit hatten, ob es überhaupt eine gute Entscheidung ist so vorzugehen. Gute Erfahrung hatten wir allerdings im Team gemacht, da wir das erste Mal in einem grösseren Team arbeiten konnten für ein grösseres Softwareprojekt und einen ersten Einblick bekommen haben, wie es vor sich geht. Meetings waren bei uns vielmals nicht nötig und es wurde viel mündlich abgesprochen, was auch zu einem Problem werden konnte, da zwar alle wichtigen Punkte besprochen aber nicht aufgeschrieben wurden. Schlussendlich hat es aber ziemlich gut funktioniert und grössere Fehler sind uns zum Glück erspart geblieben, jedenfalls sind wir mit dem Endprodukt zufrieden.

## 4 Persönliche Erfahrungen

### 4.1 Silvan Adrian

<Die Erfahrungen eines Teammitgliedes während der gesamten Projektdauer>

### 4.2 Fabian Binna

### 4.3 Pascal Kistler