



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
27.05.15	1.02	Eigener Erfahrungsbericht hinzugefügt	Silvan Adrian

Inhaltsverzeichnis

1	Änderungshistorie	2
2	Zielerreichung	4
3	Allgemeiner Erfahrungsbericht	4
4	Persönliche Erfahrungen	5
4.1	Silvan Adrian	5
4.2	Fabian Binna	6
4.3	Pascal Kistler	7

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

Ganz am Anfang des Semesters hab ich mir noch lange überlegt, was denn nun ein passendes Projekt wäre um als SE2Projekt durchzuführen. Dabei hatte ich Ideen von Online Kochbuch bis Open Source Fitnesstracker (als Server mit Client) oder die Idee einer art Reiseplaner im Web (hatten wir bereits als Buisness Plan im Modul BuRe1 gemacht, daher wären alle Infos schon vorhanden gewesen). Schlussendlich wollten meine Teamkameraden nicht viel davon wissen und wenn möglich sollte das Projekt so einfach, wie möglich sein, jedoch wurde auch Sokoban abgelehnt, aber da war klar das es ein Spiel werden sollte (nicht gerade einfacher wie zuvor vorgenommen). Ich hatte zumindest keine Ahnung von Spielentwicklung, noch sehr viel Erfahrung in der Softwareentwicklung war ich jedenfalls froh das Fabian bereits schon mal was in der Richtung gemacht hatte. Nach anfänglich Schwirigkeiten (passiert halt wenn man nicht zur Beratung geht und keine Erfahrung hat), lief es danach eigentlich ganz gut. Ich war neben der Entwicklung auch noch für die Serverumgebung zuständig, dabei bekamen wir einen Server von der HSR als Build Server. Da ich zuvor noch nie in einer solchen Umgebung gearbeitet habe, brauchte es eine Weile bis alles nach Plan lief. Zudem gab es immer wieder mal Probleme mit Ant, da wir 2 einzelne Applikationen (Client und Server) aus dem gleichen Workspace buildeten. Jedoch hatten wir teilweise Abhängigkeiten zwischen dem Client und dem Server package was wir schlussendlich aber dann noch gelöst hatten. Ein Höhepunkt meiner Meinung nach waren die 2 Usabilitytests, die wir durchgeführt hatten welche uns ziemlich schnell aufzeigten, wo noch Probleme bestanden, welche wir wohl durch eigenes testen nicht so schnell gefunden hätten. Alles in allem fand ich es ein gelungenes Projekt, das Endprodukt gefällt mir selbst jedenfalls ganz gut.

4.2 Fabian Binna

<Die Erfahrungen eines Teammitgliedes während der gesamten Projektdauer>

4.3 Pascal Kistler