

# JBombberman

Projekt: JBombberman  
Iterationsplan

Pascal Kistler  
Silvan Adrian  
Fabian Binna

## 1 Änderungshistorie

<b>Datum</b>	<b>Version</b>	<b>Änderung</b>	<b>Autor</b>
<b>09.03.15</b>	1.00	Erstellung des Dokuments	Gruppe
<b>20.04.15</b>	1.01	Einfügen von Arbeitspaketen zu einzelnen Iterationen	Silvan Adrian

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Änderungshistorie</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Einführung</b>	<b>4</b>
2.1	Zweck . . . . .	4
2.2	Referenzen . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Übersicht</b>	<b>4</b>
3.1	Phasenübersicht . . . . .	4
3.2	Planungsübersicht . . . . .	4
<b>4</b>	<b>Elaboration 1</b>	<b>4</b>
4.1	Arbeitsergebnisse . . . . .	4
4.2	Arbeitspakete Soll . . . . .	5
4.3	Arbeitspakete Ist . . . . .	5
4.4	Diagramm . . . . .	5
<b>5</b>	<b>Elaboration 2</b>	<b>5</b>
5.1	Zeitraum . . . . .	5
5.2	Arbeitsergebnisse . . . . .	5
5.3	Arbeitspakete Soll . . . . .	6
5.4	Arbeitspakete Ist . . . . .	7
5.5	Diagramm . . . . .	7
<b>6</b>	<b>Elaboration 3 (End of Elaboration)</b>	<b>7</b>
6.1	Arbeitsergebnisse . . . . .	7
6.2	Arbeitspakete Soll . . . . .	8
6.3	Arbeitspakete Ist . . . . .	9
6.4	Diagramm . . . . .	10
<b>7</b>	<b>Construction 1</b>	<b>10</b>
7.1	Arbeitsergebnisse . . . . .	10
7.2	Arbeitspakete Soll . . . . .	10
7.3	Arbeitspakete Ist . . . . .	10
7.4	Diagramm . . . . .	10
<b>8</b>	<b>Construction 2</b>	<b>10</b>
<b>9</b>	<b>Construction 3</b>	<b>10</b>

## 2 Einführung

### 2.1 Zweck

Dieses Dokument soll einen Überblick über alle Iterationen geben und eine Referenz zu bereits erledigten Iterationen geben und für geplante. Dabei werden alle geplanten Arbeitspakete aufgelistet und der geschätzte Aufwand dazu + der wirklich gebrauchte Aufwand Schlussendlich.

### 2.2 Referenzen

- Projektplan
- Redmine

## 3 Übersicht

### 3.1 Phasenübersicht

Es bestehen 8 Phasen/Iterationen.

Name	Datum
Inception	20.02.2015
Elaboration 1	08.03.2015
Elaboration 2	22.03.2015
Elaboration 3	05.04.2015
Construction 1	19.04.2015
Construction 2	03.05.2015
Construction 3	24.05.2015
Transition	31.05.2015

### 3.2 Planungübersicht

## 4 Elaboration 1

### 4.1 Arbeitsergebnisse

Anforderungen definiert Technologien ausgewählt und Projektplan fertig gestellt.  
Erster Prototyp zum Testen mit Grundfunktionen (Befehle an Server senden).

## 4.2 Arbeitspakete Soll

Ref.	Beschreibung	Soll[h]
30	Entwicklungsumgebung aufsetzen	10
40	Projektplan	15
43	Netzwerkprototyp	6
44	DomainModel und Zustandsdiagramm skizzieren	3
46	Dokumente in LaTeX	8
51	Erste GUI Skizzen	8
		50

## 4.3 Arbeitspakete Ist

Ref.	Beschreibung	Soll[h]	Ist[h]
30	Entwicklungsumgebung aufsetzen	10	16
40	Projektplan	15	19
43	Netzwerkprototyp	6	11.50
44	DomainModel und Zustandsdiagramm skizzieren	3	3.5
46	Dokumente in LaTeX	8	8
51	Erste GUI Skizzen	8	8
		50	66

## 4.4 Diagramm

# 5 Elaboration 2

## 5.1 Zeitraum

## 5.2 Arbeitsergebnisse

Use Cases aufschreiben, dazu das Spielprinzip genauer beschreiben. Nicht Funktionale Anforderungen bestimmen.

**5.3 Arbeitspakete Soll**

<b>Ref.</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Soll[h]</b>
47	Projektplan verbessern	1.5
48	Grafiken	8
49	Backup	3
50	Spielprinzip detailliert	5
52	GUI Use Cases	8
53	Domain Modell Spielobjekte	4
54	Domain Model Anforderungsanalyse	3
55	Nicht funktionale Anforderungen	2.5
56	Konzeptbeschreibung	2
57	Risikoanalyse: Game Architektur	6
58	SSD USe Case JBomberman spielen	4
59	Contract Use Case JBomberman spielen	4
60	Domain Analyse Dokumentation	3
		54

## 5.4 Arbeitspakete Ist

Ref.	Beschreibung	Soll[h]	Ist[h]
47	Projektplan verbessern	1.5	1
48	Grafiken	8	7
49	Backup	3	3
50	Spielprinzip detailliert	5	5
52	GUI Use Cases	8	8
53	Domain Modell Spielobjekte	4	7
54	Domain Model Anforderungsanalyse	3	5
55	Nicht funktionale Anforderungen	2.5	1.5
56	Konzeptbeschreibung	2	1.5
57	Risikoanalyse: Game Architektur	6	2
58	SSD USe Case JBomberman spielen	4	4
59	Contract Use Case JBomberman spielen	4	4
60	Domain Analyse Dokumentation	3	3
		54	52

## 5.5 Diagramm

# 6 Elaboration 3 (End of Elaboration)

## 6.1 Arbeitsergebnisse

Architektur Prototyp (Kommunikationsverfahren zwischen Client und Server) fertiggestellt. Performance Tests zum ausgewählten Verfahren zwischen Client und Server.

## 6.2 Arbeitspakete Soll

Ref.	Beschreibung	Soll[h]
64	Notifications über Slack einrichten + refs und Zeit aufschreibung über Commits	2
66	Besprechung Architektur JBombberman + offene Fragen klären	4
67	Grundgerüst Prototyp	8
68	Architekturprototyp Grundgerüst Packagediagramm	4
69	Architekturprototyp Refactoring der Domain	4
70	GUI Prototyp	8
71	Verbesserungen anhand von Reviewprotokoll	1.5
72	Rendering mit Java2D und BufferStrategy	2
73	Architektur Dokument	14
74	Glossar erstellen	1.5
76	State Diagrams für Client und Server	3
77	Deployment Diagramm	1
78	Prozesse und Threads	1
79	Packages Beschreibungen	3
80	Ant Builds	8
81	SSD GameLoop Client	1
82	Netzwerkübertragung	1
83	Package Diagramme erstellen	4
85	Findbugs	2
86	Ant Build Client/Server	5
126	JBombberman Projekt aufsetzen	4
127	Verbesserungen gemäss Review vom 9.04	2
128	Tests für den Prototyp schreiben	2
130	Qualitätsmassnahmen	2
		74



### 6.3 Arbeitspakete Ist

Ref.	Beschreibung	Soll[h]	Ist[h]
64	Notifications über Slack einrichten + refs und Zeit aufschreibung über Commits	2	4
66	Besprechung Architektur JBombberman + offene Fragen klären	4	5.75
67	Grundgerüst Prototyp	8	8
68	Architekturprototyp Grundgerüst Packagediagramm	4	4
69	Architekturprototyp Refactoring der Domain	4	4
70	GUI Prototyp	8	9
71	Verbesserungen anhand von Reviewprotokoll	1.5	1.5
72	Rendering mit Java2D und BufferStrategy	2	2
73	Architektur Dokument	14	2.75
74	Glossar erstellen	1.5	1.25
76	State Diagrams für Client und Server	3	2
77	Deployment Diagramm	1	1
78	Prozesse und Threads	1	1
79	Packages Beschreibungen	3	8
80	Ant Builds	8	8.5
81	SSD GameLoop Client	1	1
82	Netzwerkübertragung	1	1
83	Package Diagramme erstellen	4	5
85	Findbugs	2	2.25
86	Ant Build Client/Server	5	4.75
126	JBombberman Projekt aufsetzen	4	4
127	Verbesserungen gemäss Review vom 9.04	2	2
128	Tests für den Prototyp schreiben	2	1.5
130	Qualitätsmassnahmen	2	2
		74	86.25

## 6.4 Diagramm

# 7 Construction 1

## 7.1 Arbeitsergebnisse

Client und Server Kommunikation umgesetzt. Basic Character movements.

## 7.2 Arbeitspakete Soll

Ref.	Beschreibung	Soll[h]
87	Timer	2
88	Player Implementation	0.5

## 7.3 Arbeitspakete Ist

## 7.4 Diagramm

# 8 Construction 2

# 9 Construction 3