

JBombberman

Projekt: JBombberman
Iterationsplan

Pascal Kistler
Silvan Adrian
Fabian Binna

1 Änderungshistorie

Datum	Version	Änderung	Autor
09.03.15	1.00	Erstellung des Dokuments	Gruppe
20.04.15	1.01	Einfügen von Arbeitspaketen zu einzelnen Iterationen	Silvan Adrian
06.05.15	1.02	C1 hinzugefügt + generelles am Dokument	Silvan Adrian

Inhaltsverzeichnis

1	Änderungshistorie	2
2	Einführung	4
2.1	Zweck	4
2.2	Referenzen	4
3	Übersicht	4
3.1	Phasenübersicht	4
3.2	Planungsübersicht	4
4	Elaboration 1 (23.02.15 - 08.03.15)	4
4.1	Arbeitsergebnisse	4
4.2	Arbeitspakete Soll	5
4.3	Arbeitspakete Ist	5
4.4	Diagramm	5
5	Elaboration 2 (09.03.15 - 22.03.15)	5
5.1	Zeitraum	5
5.2	Arbeitsergebnisse	5
5.3	Arbeitspakete Soll	6
5.4	Arbeitspakete Ist	7
5.5	Diagramm	7
6	Elaboration 3 (23.03.15 - 05.04.15)	7
6.1	Arbeitsergebnisse	7
6.2	Arbeitspakete Soll	8
6.3	Arbeitspakete Ist	9
6.4	Diagramm	10
7	Construction 1 (06.04.15 - 19.04.15)	10
7.1	Arbeitsergebnisse	10
7.2	Arbeitspakete Soll	10
7.3	Arbeitspakete Ist	11
7.4	Diagramm	12
8	Construction 2 (20.04.15 - 10.05.15)	12
9	Construction 3 (11.05.15 - 24.05.15)	12
10	Transition (25.05.15 - 31.05.15)	12

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. Übergeordnete Tickets werden nicht aufgelistet, da diese einen Arbeitsaufwand von 0 besitzen.

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	10.05.2015
Construction 3	24.05.2015
Transition	31.05.2015

3.2 Planungübersicht

4 Elaboration 1 (23.02.15 - 08.03.15)

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

folgt

5 Elaboration 2 (09.03.15 - 22.03.15)

5.1 Zeitraum

5.2 Arbeitsergebnisse

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

5.3 Arbeitspakete Soll

Ref.	Beschreibung	Soll[h]
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

folgt

6 Elaboration 3 (23.03.15 - 05.04.15)

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 JBomberman + 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	JBomberman Projekt aufsetzen	4
127	Verbesserungen gemäss Review vom 9.04	2
128	Tests für den Prototyp schreiben	2
130	Qualitätsmassnahmen	2
149	Allgemeines	3
		<hr/> 77

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 JBomberman + 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	JBomberman 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
149	Allgemeines	3	3
		77	89.25

6.4 Diagramm

folgt

7 Construction 1 (06.04.15 - 19.04.15)

7.1 Arbeitsergebnisse

Client und Server Kommunikation umgesetzt. Basic Character movements.

7.2 Arbeitspakete Soll

Ref.	Beschreibung	Soll[h]
87	Timer	0.50
88	Player Implementation	1.00
89	Party Implementation	1.00
93	ImageManager Implementation	1.50
99	LobbyFrame	8.00
100	ClientController	4.00
102	GameClient	0.50
104	Sprite	4.00
107	ServerGame	0.25
108	GameObjectManager	1.50
131	SpriteManager Implementation	1.00
132	SpriteManager Microtests	0.50
133	GameObjectManager Implementation	1.00
134	GameObjectManager Microtests	0.50
135	Player Microtesting	1.00
136	Party Microtesting	1.00
137	ImageManager Microtesting	1.00
139	ActionQueue Implementation + Microtests	0.50
140	ActionDispatcher Implementation	0.25
141	GameClient Grundimplementation	0.50

143	Server Game Implementation	0.25
147	Allgemeines	6.00
153	Timer Implementation	0.50
154	Keyboard Implementation	1.00
159	Ticket Bereinigung	0.50
		35.00

7.3 Arbeitspakete Ist

Ref.	Beschreibung	Soll[h]	Ist[h]
87	Timer	0.50	0.50
88	Player Implementation	1.00	0.50
89	Party Implementation	1.00	1.00
93	ImageManager Implementation	1.50	2.00
99	LobbyFrame	8.00	8.50
100	ClientController	4.00	5.00
102	GameClient	0.50	0.50
104	Sprite	4.00	5.50
107	ServerGame	0.25	0.50
131	SpriteManager Implementation	1.00	1.00
132	SpriteManager Microtests	0.50	0.50
133	GameObjectManager Implementation	1.00	0.50
134	GameObjectManager Microtests	0.50	0.50
135	Player Microtesting	1.00	1.00
136	Party Microtesting	1.00	0.50
137	ImageManager Microtesting	1.00	1.00
139	ActionQueue Implementation + Microtests	0.50	0.50
140	ActionDispatcher Implementation	0.25	0.25
141	GameClient Grundimplementation	0.50	0.50
143	Server Game Implementation	0.25	0.25

147	Allgemeines	6.00	4.75
153	Timer Implementation	0.50	0.50
154	Keyboard Implementation	1.00	1.00
159	Ticket Bereinigung	0.50	0.50
		35.00	37.25

7.4 Diagramm

folgt

8 Construction 2 (20.04.15 - 10.05.15)

9 Construction 3 (11.05.15 - 24.05.15)

10 Transition (25.05.15 - 31.05.15)