

JBOMBERMAN

Silvan Adrian, Fabian Binna, Pascal Kistler

28.05.2015

Hochschule für Technik Rapperswil

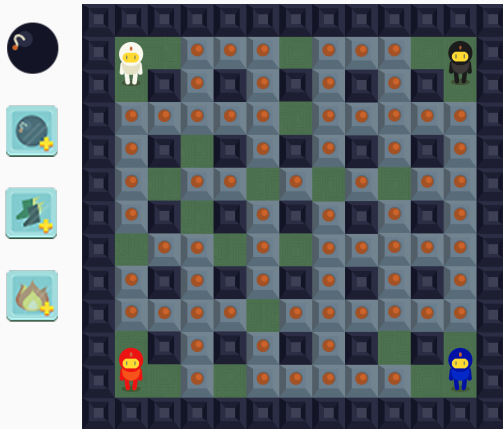
- Idee
- Architektur
- Risiko
- Demonstration
- Probleme und Lösungen
- Statistiken
- Fazit

IDEE/PROBLEMBESCHREIBUNG

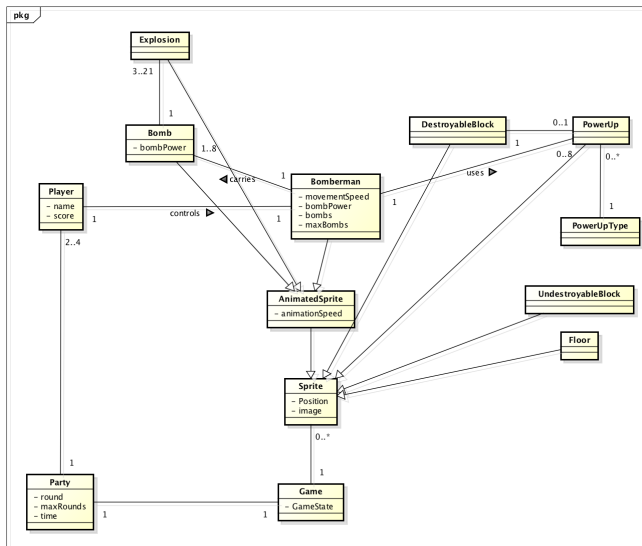
- Projekt das Spass macht und fordert
- Netzwerkbasierend

ANFORDERUNGEN KONZEPTE

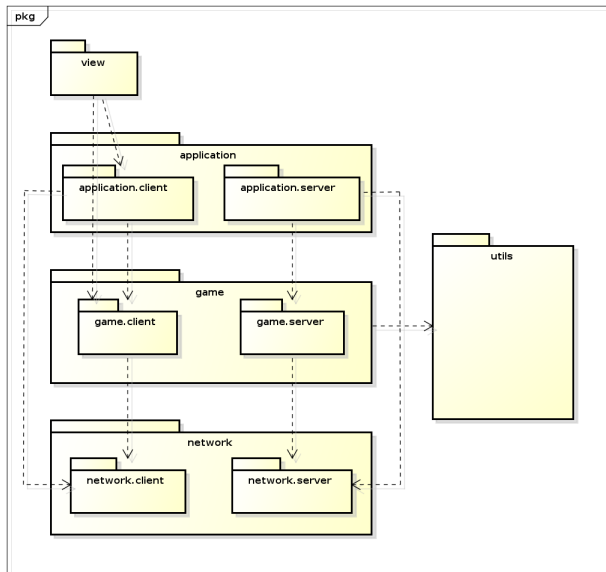
Bombermanklon: Mehrspielermodus mit 2-4 Spieler



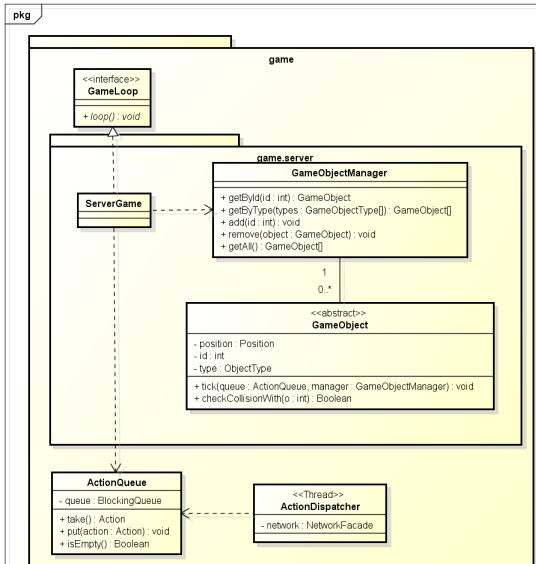
DOMAIN MODELL

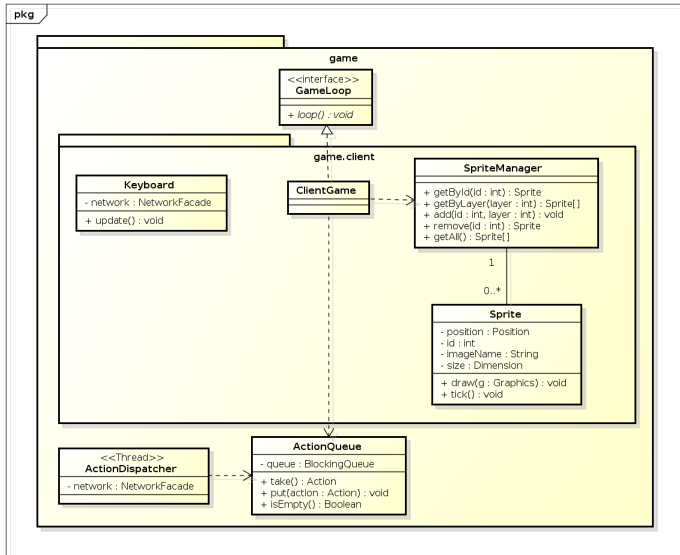


ARCHITEKTUR: LOGISCHE SICHT



ARCHITEKTUR: SERVER

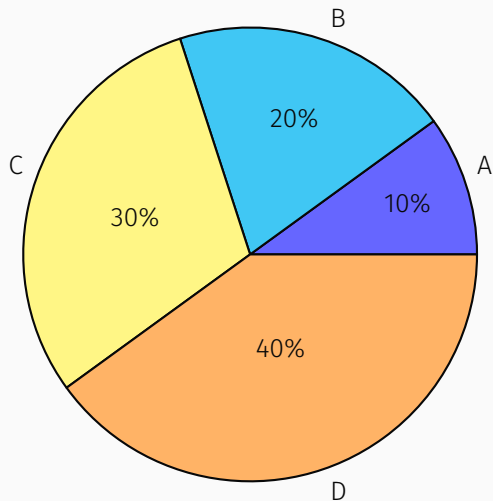




- Netzwerkperformance
- Performance der Applikation
- Komplexität Architektur/Code

DEMONSTRATION

insert here



Veni, Vidi, Vici

FAZIT

Teamarbeit -> besser im Team arbeiten Projektmanagement Viel
genauer Anforderungen beschreiben/setzen (z.B.: Git)

FRAGEN?