JBOMBERMAN

Silvan Adrian, Fabian Binna, Pascal Kistler 28.05.2015

Hochschule für Technik Rapperswil

Webseite: http://se2p.zonk.io

ABLAUF

- · Idee
- · Architektur
- · Risiko
- · Demonstration
- · Probleme und Lösungen
- · Statistiken
- · Usability Test
- · Fazit
- · Fragen

IDEE

IDEE

- · Projekt das Spass macht und fordert
- · Netzwerkbasierend
- · Klon eines Spiel
- · Erste Erfahrungen in der Spielentwicklung

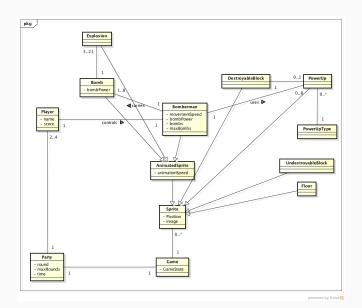
ANFORDERUNGEN KONZEPTE

ANFORDERUNGEN

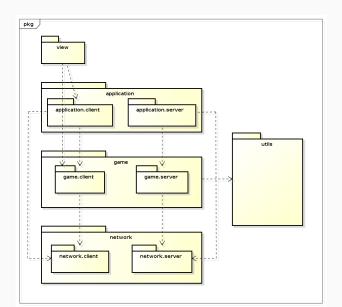
Bombermanklon: Mehrspielermodus mit 2-4 Spieler



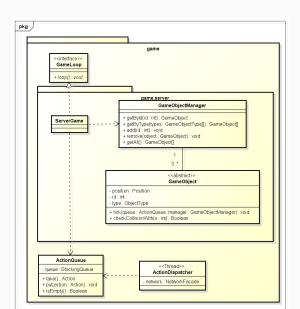
DOMAIN MODELL



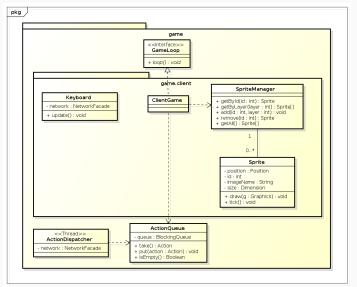
ARCHITEKTUR: LOGISCHE SICHT



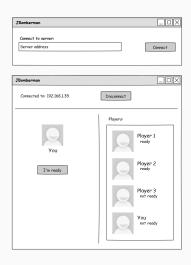
ARCHITEKTUR: SERVER



ARCHITEKTUR: CLIENT



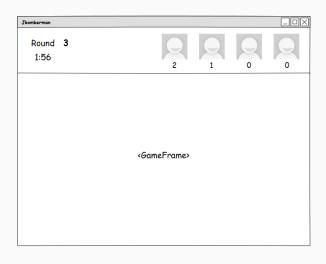
EXTERNES DESIGN: CLIENT







EXTERNES DESIGN: GAME



EXTERNES DESIGN: SERVER





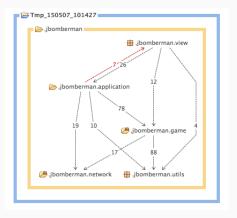
RISIKEN

- · Netzwerkperformance
- · Performance der Applikation
- · Komplexität Architektur/Code



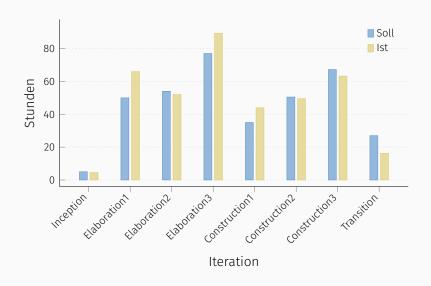
FRAGILE

insert here

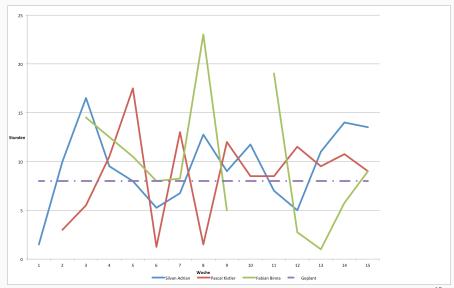


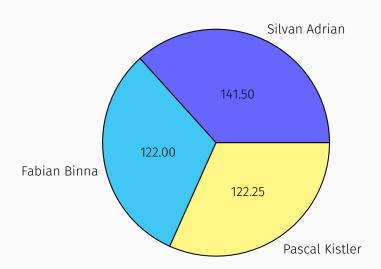
STATISTIKEN

ITERATIONEN

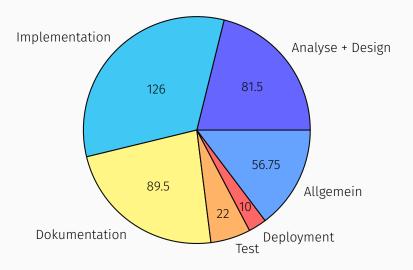


WOCHEN





KATEGORIEN

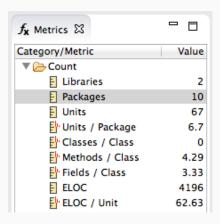


CODE STATISTIK

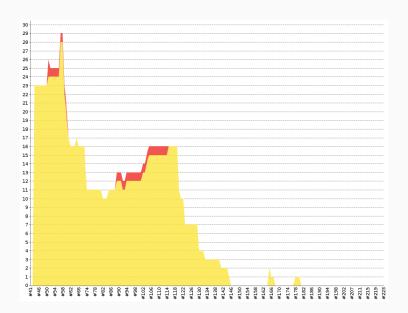
· Anzahl Klassen: 59

· Code Zeilen: 3266

· Ca.: 55 Zeilen/Klasse



FINDBUGS



February 23 2015 - May 27 2015

Commits to master, excluding merge commits. Limited by 6,000 commits



March 5 2015 - May 26 2015

Commits to master, excluding merge commits. Limited by 6,000 commits



USABILITY TEST

- · 2 Tests (RC1 und RC2)
- · Jeweils 1 und 2 Teilnehmer
- Fragebogen nach Quensbery (5 E's)
- Sehr gute Unterstützung fürs Bugs finden



FAZIT

Positives

- · Teamarbeit
- · Neue Technologien gelernt
- Neue Tools verwendet und kennengelernt

Negatives

- · Projektmanagement
- Viel genauer Anforderungen beschreiben/setzen
- · Dokumentation

