



Thomas Klotz, Marcel Alexander Huber, Diana Gründlinger, Aaron Targa, Matthias Thalmann



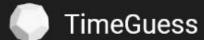
Das System



Angular

- Unabhängige Entwicklung des Frontends durch vorher definierte Schnittstellen
- Einsatz von OpenAPI ermöglicht Mocking

 Angular Material stellt einheitliche Komponenten zur Verfügung

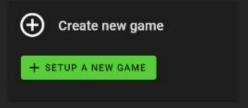


Tillicoucs.

9 player01

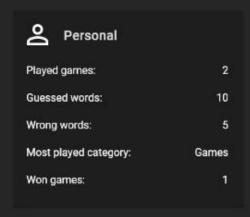






Statistics

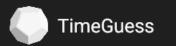












8 admin

Games

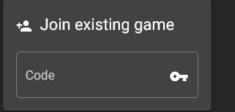
Open games

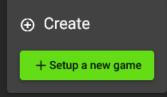
Administrate

Users

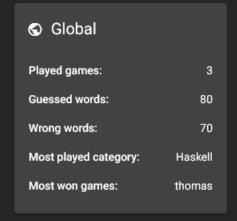
₹ Expressions



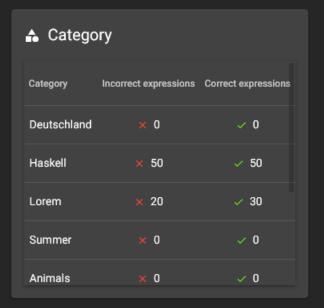




Statistics

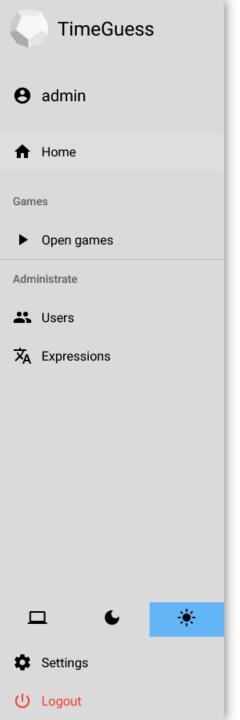












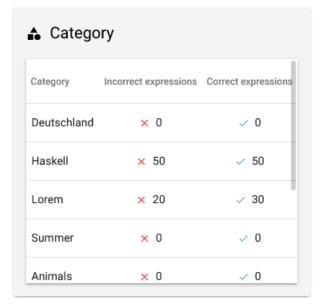




■ Statistics









Einbindung eines Würfels

- Nach Programmstart: REST-Anfrage von Minicomputer an Backend
- Minicomputer bekommt ID zugewiesen
- Minicomputer ist mit ID im System registriert
- Bei Erstellung eines Spiels: ID eingeben





Live-Demo

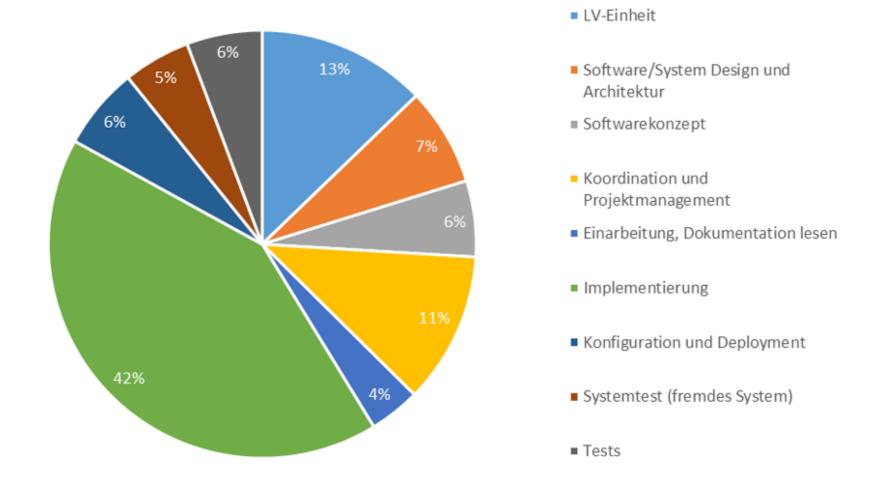


Abschlussbericht & Fazit

- Gute Teamarbeit und Organisation
- Softwarekonzept blieb quasi unverändert
- Aufgaben dauerten länger/kürzer als geplant
- 660 Stunden insgesamt



Abschlussbericht & Fazit



		08. März	15. März	22. März	29. März	05. April	12. April	19. April	26. April	03. Mai	10. Mai	17. Mai	24. Mai
G4T3													24. Mai 24 25 26 27 28 29 30 31
TASK	Start Ende	8 9 10 11 12 13	14 15 16 17 18 19 20 2	21 22 23 24 23 26 27 28	29 30 31 1 2 3 4	5 6 7 8 9 10 11	12 15 14 15 16 17 18	19 20 21 22 23 24 23	20 27 28 29 30 1 2 3	4 5 6 7 8 9 10 1	1 12 15 14 15 16 1	7 18 19 20 21 22 23	24 25 26 27 28 29 30 31
Projektplanung													
	00.14" 40.14"												
Softwarekonzept	08. März 18. März												
Softwarekonzept Überarbeitung	28. März O4. April												
Softwarekonzept Ergänzung	03. Juni 17. Juni												
Definieren REST Schnittstellen	21. März 28. März												
Frontend (Angular)													
Angular Projekt aufsetzen	27. März 28. März												
Layout erstellen	27. März O4. April												
REST Anbindung	05. April 11. April												
Authentifizierung	12. April 16. April												
Verwaltung & andere Seiten	N/A N/A												
Websocket Anbindung	17. April 23. April												
Spiel Ansicht	24. April 09. Mai												
Backend (Spring)													
Spring Projekt aufsetzen	28. März 30. März												
Entities definieren	31. März O4. April												
Authentifizierung	28. März 30. März												
Services erstellen	05. April 18. April												
Websocket aufsetzen	13. April 16. April												
Würfel Logik	05. April 18. April												
Spielelogik	19. April 09. Mai												
Raspberry/Würfel													
Java Projekt aufsetzen	26. März 28. März												
Würfel-Kommunikation	29. März 11. April												
Kommunikation Backend	12. April 18. April												
Testing													
Abnahmetests	13. Mai 20. Mai												



Abschlussbericht & Fazit

- Zeitaufwand für Projekt war angemessen
- Gute Planung und Struktur f\u00f6rdert sp\u00e4teren Arbeitsfluss
- Einbindung von Bluetooth-Gerät prinzipiell interessant
- TimeFlip nicht die optimale Wahl
- Gute Kommunikation und schnelle Hilfestellung im Proseminar