



# TimeGuess

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



 Join existing game

11 - 22 - 33 - 44

 Create new game

+ SETUP A NEW GAME

## Statistics

 Global

Played games:	8
Guessed words:	210
Wrong words:	11
Most played category:	Geography
Most games won:	player02

 Personal

Played games:	2
Guessed words:	10
Wrong words:	5
Most played category:	Games
Won games:	1

 Categories

Most played category:	Geography
Least played category:	Politics
Average games per category:	2.73

## Game

Join existing game

Code



Create

+ Setup a new game

## Statistics

Global

Played games: 3

Guessed words: 80

Wrong words: 70

Most played category: Haskell

Most won games: thomas

Personal

Played games: 2

Won games: 1

Lost games: 1

Most played category: Haskell

Most won games in category: Haskell

Category


Category	Incorrect expressions	Correct expressions
Deutschland	✗ 0	✓ 0
Haskell	✗ 50	✓ 50
Lorem	✗ 20	✓ 30
Summer	✗ 0	✓ 0
Animals	✗ 0	✓ 0

## Game

 Join existing game


Code



 Create

+ Setup a new game

## Statistics

 Global


Played games: 3

Guessed words: 80

Wrong words: 70

Most played category: Haskell

Most won games: thomas

 Personal

Played games: 2

Won games: 1

Lost games: 1

Most played category: Haskell

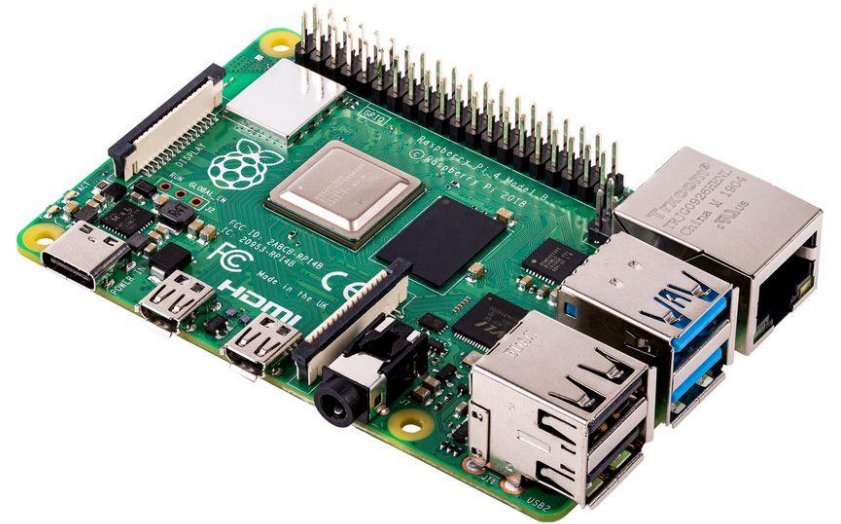
Most won games in category: Haskell

 Category

Category	Incorrect expressions	Correct expressions
Deutschland	✗ 0	✓ 0
Haskell	✗ 50	✓ 50
Lorem	✗ 20	✓ 30
Summer	✗ 0	✓ 0
Animals	✗ 0	✓ 0

# 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



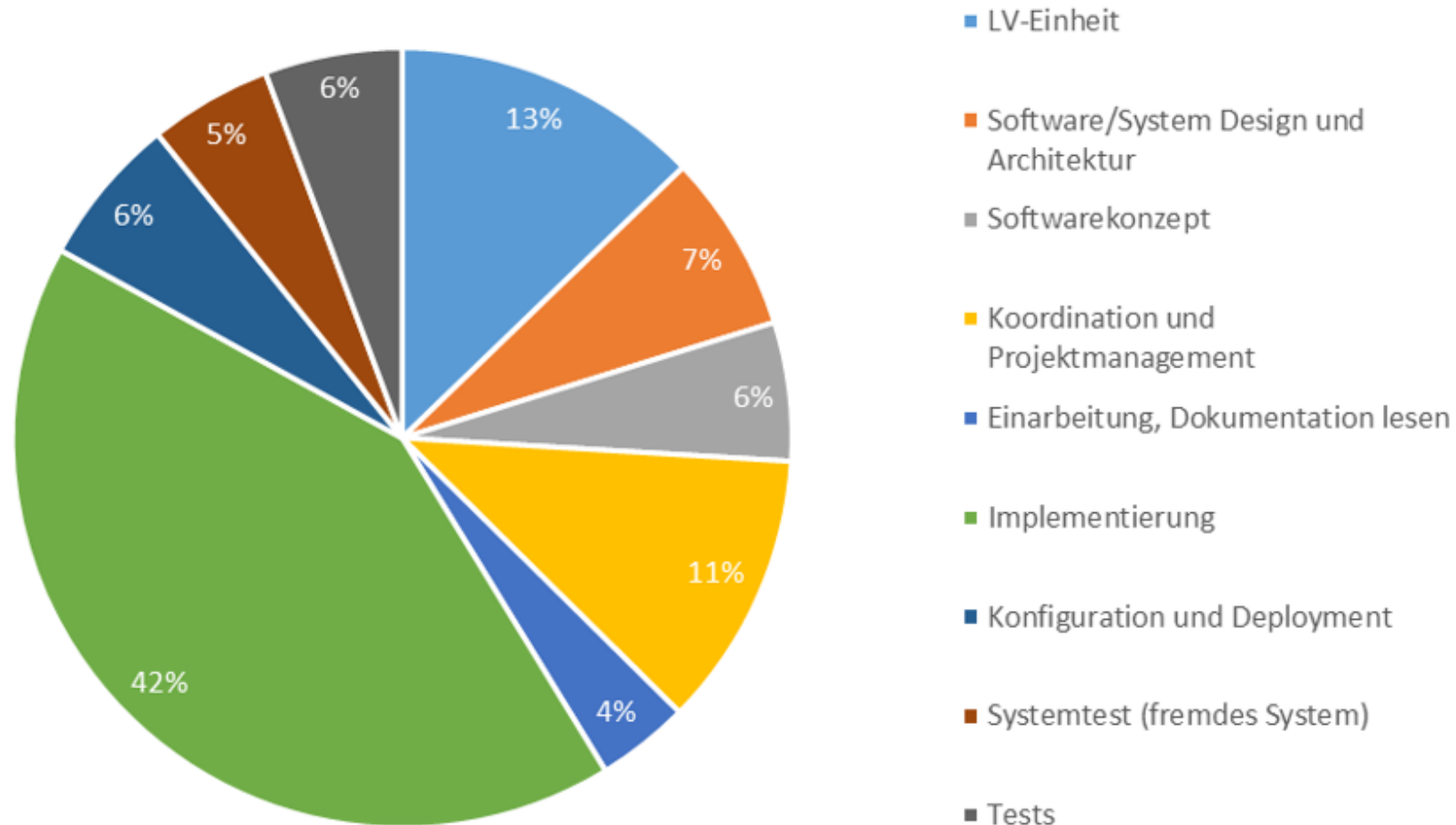
# Live-Demo



# Abschlussbericht & Fazit

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

# Abschlussbericht & Fazit



## TimeGuess

[illegible]

# Abschlussbericht & Fazit

- Zeitaufwand für Projekt war angemessen
- Gute Planung und Struktur fördert späteren Arbeitsfluss
- Einbindung von Bluetooth-Gerät prinzipiell interessant
- TimeFlip nicht die optimale Wahl
- Gute Kommunikation und schnelle Hilfestellung im Proseminar