

Projektdokumentation

Kniffel

Jan Keller
Benjamin Lutsch
(Luis Bernard)
(Raphael Fiedler)

Projektsteckbrief

Projektidee

Die Grundlegende Idee war ein klassisches Würfelspiel für den Computer umzusetzen. Die anfängliche Idee des Spiels Mäxchens wurde jedoch verworfen und es wurde sich dem Spieleklassiker Kniffel zugewendet.

Motivation:

Die Motivation darin bestand einen kleinen Zeitvertreib, der einem größere Pausen vergnüglicher bereiten sollte zu schaffen. Da gerade in diesem Studiengang viel mit Computern gearbeitet wird und diese quasi immer zugegen sind, bot sich ein Spiel für eben diese an. So erfreut sich Kniffel einer großen Beliebtheit, jedoch müsste man immer die nötigen Utensilien wie Würfel, Becher; Block bei sich führen. Diese wollten wir durch unser Spiel am Computer ersetzen.

Projektteam:

Wir starteten das Projekt in einer Gruppe von Vieren. Jedoch durch einen Studiengangswechsel dazu gebracht verließen uns zwei Gruppenmitglieder wodurch sich die Aufgabenverteilung zum Ende hin auf zwei Personen verschob. Die Teilnehmer und deren Aufgaben waren wie folgt.

Jan Keller:

Weiterentwicklung des vorliegenden Programms und letztendliche Fertigstellung

Vollendung der GUI mit JavaFX

Überarbeitung der Logik

Benjamin Lutsch.

Vorentwurf des Spiels bis zu erstem spielbaren Prototyp

Erste grundlegende Implementierung der GUI mit Swing

Dokumentation

(Raphael Fiedler)

(Konzept einer Künstlichen Intelligenz)

(Luis Bernard)

Einzelne Verbesserungen des Codes

Notwendiges Wissen:

Grundlegende Kenntnisse in Java

Grundlegende Kenntnisse in JavaFX

Grundlegende Kenntnisse in Swing

Mögliche Ausbaustufen:

1. Implementieren einer künstlichen Intelligenz
2. Implementieren des Netzwerkspiels

Verlaufsdokumentation

Die Abstimmung in der Gruppe fand mit Hilfe eines Messengers statt. In einer gemeinsamen Gruppe tauschten wir Ideen und Vorschläge aus. Zudem trafen wir uns vor Allem in der Anfangszeit vermehrt um Absprachen zu Treffen.

Gearbeitet wurde von den einzelnen Gruppenmitgliedern hauptsächlich allein zu Haus.

Durch ein gemeinsames Repository, das mit Hilfe von GitHub gehostet wurde, tauschten wir unsere Versionen aus, wodurch jeder sich auf den neusten Stand bringen konnte.

Die Entstehung des Projekts kann in mehrere Schritte aufgeteilt werden:

1. Anfertigen eines ersten Prototyps der das Spielen ohne eine GUI ermöglichte
2. Verfeinerung des Codes, wie z.B. Einführungen von Arrays, Tests etc.
3. Implementierung einer einfachen GUI
4. Überarbeitung der GUI
5. Ergänzen einzelner Feinheiten, wie z.B. Kommentaren
6. Abschließen des Codes
7. Abschließen der GUI
8. Anlegen der Dokumentation