

# Reflexion

## Soll

Das Ziel war es, ein kleines Mobile Glücksspiel zu entwickeln, welches auf mindestens einem Samsung galaxy s10e funktioniert. In der App sollte man die Möglichkeit haben, zu Dicken mit Coins. Am Anfang bekommt man 100 Coins, mit welchen man spielen kann. Diese kann man das verspielen oder mehr aus diesen 100 Coins machen. Dicken soll man auf zwei Wegen können. 1 Weg durch das Schütteln des Handys. Dort soll man jede Sekunde ein Dice machen können, wenn man schüttelt. Der 2. Weg wird sein, dass man einen Button drücken kann. Der Unterschied zum Schütteln ist. Dass man beim Button so oft man will, in der Sekunde dicken kann. Was auch noch sein wird, dass man, wenn man gewinnt, das Handy vibrieren wird. Und jede Stunde werden 20 plus Coins auf das Guthaben geladen, sodass man, wenn man kein Geld mehr hat, nach 1er-Stunde weiterspielen kann. Für die ganze App werde ich auch noch mein eigenes Logo machen. Die Daten werden in einem SharedPreferences gespeichert, so dass man die App onPause lassen kann oder schließen, ohne dass das Vermögen verschwindet.

## Ist

Das Ziel war es, ein kleines Mobile Glücksspiel zu entwickeln, welches erfolgreich auf mindestens einem Samsung Galaxy S10e funktioniert. In der App hat man die Möglichkeit, mit Coins zu spielen. Zu Beginn erhält der Spieler 100 Coins, mit denen er spielen kann. Diese können verspielt oder vermehrt werden. Das Dicken ist auf zwei Arten möglich. Der erste Weg besteht darin, das Handy zu schütteln. Dabei kann man jede Sekunde ein Dice machen, wenn man schüttelt. Der zweite Weg ist das Drücken eines Buttons. Im Gegensatz zum Schütteln kann man beim Button so oft man will, in der Sekunde dicken. Bei einem Gewinn vibriert das Handy. Außerdem werden jede Stunde automatisch 20 zusätzliche Coins dem Guthaben hinzugefügt, sodass man auch weiterhin spielen kann, wenn das Geld ausgeht. Ein eigenes Logo wurde für die App erstellt. Die Daten werden zuverlässig in einem SharedPreferences gespeichert, sodass der Spieler die App pausieren oder schließen kann, ohne dass das Vermögen verloren geht.

## Erkenntnis

Ich hatte nicht Probleme bei der Entwicklung der App und da ich das Projekt auch selbst aussuchen konnte hat es zu dem auch noch Spass gemacht. Die ganze Vorbereitung, die man machen musste, bevor man anfang zu coden fand ich etwas unnötig, da ich die Hälfte des Codes schon gemacht hatte. Aber auch das Storyboard. Was ist, wenn man die App nicht genau so hinkommt wie ich es auf dem Storyboard gezeichnet habe. Das macht einem doch alles noch schwieriger. Aber ich nachhinein ist zb das Klassendiagramm noch spannend für andere zu sehen, welche Klassen es gibt wie viele etc. Aber im Großen und Ganzen fand ich, dass ich gut arbeiten konnte. Zeitmanagement muss ich noch etwas besser werden. Ich habe am Anfang viel gearbeitet, auch zuhause und ich glaube das wäre nicht so fest nötig gewesen, wie ich es gemacht habe.