

Einleitung

Dieses Projekt soll einerseits eine Trainingsmöglichkeit bieten, bei der man Darts im IRL (= In Real Life) spielt. Es kann zwischen einem Multiplayer und einem Singleplayermodus gewählt werden. Zusätzlich muss vom Benutzer angegeben werden, ob er im Set Modus* oder im Leg Modus** Spielen will und ab welcher Anzahl gewonnener Legs bzw. Sets man gewonnen hat. In diesem Programm besteht die Möglichkeit unterschiedliche Spiel-Varianten von Darts auszuwählen. Je nach Spielvariante wird der entsprechende Verlauf des Programms in der Konsole angezeigt. Die einzelnen Spiel-Varianten werden im weiteren Verlauf des Pflichtenheftes genauer erklärt. Visualisierung: Die Visualisierung soll einerseits Diagramme über die Entwicklung des Durchschnittes enthalten. Es sollen auch die Besten und die Schlechtesten je gespielte Spiel enthalten.

Überblick der Projektgruppe

Das gesamte Projekt wurde von Julian Spreng verwirklicht.

Als beratende Kraft stand mein Programmierlehrer Prof. Rubner zur Seite.

Verwendete Hilfsmittel

- Java Entwicklungsumgebung -> Eclipse
- Java Version 8
- JavaFx Library
- Datenspeicherungsumgebung MySQL Version 8.0.20
- MySQL Connector 8.0.21.jar
- GitHub zur Verwaltung

Rückblick auf das Projekt

Was war gut:

- Bei der Programmierung des Spiels traten keine größeren Probleme auf.
- Das Eintragen und Speichern der wichtigsten Daten in die Datenbank, verlief ohne Probleme.
- Ich habe durch das Projekt neue Erfahrungen gesammelt (wo treten die meisten Schwierigkeiten in einem Programmierprojekt auf, die Unterschätzung der eigenen Fähigkeiten und Zeitaufwände) und ich fühle mich in der Java Entwicklungsumgebung sicherer als vorher

Was war schlecht:

- Darstellung des Scoreboards könnte auch als Konsolen anzeige schöner dargestellt werden
- Allen gezeigten Visualisierungen sollten auf einer großen Seite veranschaulicht werden
- Das Projekt wurde eher nicht laufend erledigt sondern eher dadurch, dass ich manchmal sehr viel am Projekt gearbeitet habe und manchmal gar nicht.

Wo wurde zu viel Zeit verbraucht:

- Am Anfang wurde vor allem für die Planung und Gestaltung des Projektes sehr viel Zeit verbraucht.

- Als das Spiel fertig war (vom Programmcode) ist die Arbeitsmotivation generell gesunken. Die Connection mit der Datenbank sowie die Visualisierung haben sich insgesamt in die Länge gezogen.

Größtes Problem:

- Die größten Probleme traten vor allem bei der Visualisierung auf. Die Darstellung der Scores in Diagrammen war schwieriger als erwartet.
- Ein weiteres Problem trat bei den Datentypen der Datenbank auf und somit gab es Probleme gewisse Daten sinnvoll aus der Datenbank herauszufiltern
- Weitere Probleme waren die Fehlende Motivation und Arbeitseifer, welcher dauerhaft nötig gewesen wäre
- Ein weiteres Problem trat bei der Speicherung des Datums auf. Hier wurden die Tage nicht zurückgesetzt, was zu falschen Datenbankeinträgen geführt hat.