Fazit

In diesem Paper wurde die Methodik und das Vorgehen für das beschriebene Projekt ausführlich dargelegt und veranschaulicht. Die Zusammenarbeit im Team und die eigene Konzeptionierung, halfen den Studierenden dabei, die Erfahrungen aus dem vorherigen Semester im Bereich Softwareengineering zu vertiefen und bot zugleich einen Ausblick darauf, wie Softwareprojekte im späteren Berufsleben ablaufen könnten.

Während der Projektarbeit mussten die Studierenden lernen, ihre eigenen Ansichten und Gedanken, anderen Teammitgliedern gegenüber zu verteidigen und Kompromisse zu finden, um das Vorhaben voranzubringen. Zudem mussten sie, aufbauend auf dem Modul „Softwareengineering 1“, verschiedene Phasen der Softwareentwicklung durchlaufen und selbstständig Lösungen für Probleme finden. Sie erhielten vertiefte Einblicke in die Modellierung von Klassen- und Sequenzdiagrammen in der Unified-Modeling-Language (UML) und lernten, wie man ein Produkt mittels Projekt-Teasern anschaulich gegenüber eventuellen Kunden vorstellt.

Jedem Gruppenmitglied wurden feste Aufgabengebiete zugeteilt, wie beispielsweise die grafische oder die technische Umsetzung, unter Berücksichtigung der jeweiligen Stärken und Interessen. Dadurch sollte die Arbeit am Projekt einerseits asynchron und andererseits möglichst effizient stattfinden. Die grundsätzliche Projektplanung wurde gemeinsam als Gruppe durchgeführt und aufgetretene Probleme wurden schnell angesprochen und als Team gelöst. Meinungsverschiedenheiten wurden ebenfalls in der Gruppe diskutiert, um diese möglichst schnell zu beseitigen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass das Projekt einen großen Mehrwert für die Studierenden und eine Vorbereitung auf den zukünftigen Arbeitsalltag mit sich brachte.

Die Unterteilung des Projektes in einzelne Phasen stellte sich im Nachhinein als sehr hilfreich heraus, da somit das gesetzte Ziel eines lauffähigen Prototyps relativ früh im Entwicklungsprozess erreichbar war. Zwar enthielt dieser Prototyp zunächst nur grundlegende Funktionen, wie die Steuerung oder Sprünge, jedoch war dies ein erster Meilenstein, der die nächste Projektphase einleitete. Schritt für Schritt wurden so weitere Funktionen implementiert, die schlussendlich zum fertigen Produkt weiterentwickelt wurden.

Die Entwicklungsumgebung der Unity-Engine, die essenziell für die Entwicklung des Spiels war, generierte zu Beginn des Projekts einige Probleme, da es ein gänzlich neues Tool war, in das sich erst eingearbeitet werden musste. Mit der Zeit wuchs jedoch das Verständnis für die Materie und es wurden erste Testkonfigurationen an vorgefertigten Beispiel-Projekten durchgeführt. Schließlich wurde das angeeignete Wissen gesammelt und Verständnislücken innerhalb der Gruppe geschlossen.

Umfassende Gespräche halfen dabei, Dinge besser zu verstehen und trugen zur Projektplanung bei. Wöchentliche Meetings brachten neue Meilensteine hervor, die gesetzt und schließlich durch neue Ziele ersetzt wurden.