

Bewertungsbogen Einzelprojekt

Legende: ++ sehr gut, + gut, 0 ausreichend, - mangelhaft, -- ungenügend

Das Einzelprojekt gilt mit einer Gesamtbewertung von „ausreichend“ (0) oder besser als bestanden. Eine Gesamtbewertung von „mangelhaft“ (-) kann durch Nacharbeit verbessert werden. Eine Gesamtbewertung von „ungenügend“ (--) gilt als durchgefallen und kann auch nicht durch Nacharbeit verbessert werden. Der Nacharbeitszeitraum beträgt maximal **14 Tage** (19 Tage macOS wegen verspätetem Projektstart) und beginnt ab Mitteilung durch den/die Tutor/in.

Name Student/in:

Alexander Fink

Name Tutor/in:

Tim Wibiral

	Bewertung
Funktionalität	+
Code	+
Tests	-
Git	+
Gesamtbewertung	+
Nacharbeitszeitraum	

Anmerkungen
<p>+ Sehr coole Benutzeroberfläche + Der Weg wird schon vor Start eingezeichnet</p> <p>- Pfad zur Config ist in Tests als absoluter Pfad angegeben. Dann funktioniert das nur auf deinem eigenen Rechner - Geringe Testabdeckung - Klopfer können auch vor Spielbeginn gesetzt werden, dann kommt der Wurm während der Aufbauphase - Wenn ich nach Ende eines Spiels ein neues Spiel starte, kann ich keine Klopfer mehr setzen.</p> <p>Allgemein: - Wenn du Code auskommentierst, dann lösche ihn vor dem Release. - Arbeite auf einem Develop oder Feature Branch. Auf dem Main Branch sollte eigentlich immer nur lauffähiger Code sein. - Nutze den Debugger statt print Statements - Für PrintWriter kannst du "try-with-resources" verwenden. Also "try (PrintWriter os =){...}". Dann wird er automatisch geschlossen. - Mach mehr packages für bessere Übersichtlichkeit, zum Beispiel ist "LoseScreen" kein Enemy. Orientiere dich am mvc pattern.</p>

Datum, Unterschrift Tutor/in

04.02.2022

Tim Wibiral