

Bewertungsschema Praktikum XML Technologie

Anne Brüggemann-Klein, Philipp Ulrich

1. Präsentation: 10 LP (Leistungspunkte)
 - a. Inhalt: Die Präsentation gibt einen guten Einblick in das Projekt
 - b. Struktur: Die Präsentation folgt einem roten Faden (kurzer Abriss der Dokumentation, s.u.)
 - c. Beteiligung: Alle Gruppenmitglieder beteiligen sich in angemessenen Umfang an der Präsentation
2. Projekt
 - a. Design, UI und Architektur: 30 LP
 - i. Klare Darstellung der Funktionalität von Lobby und Spiel
(s. zur Lounge auch Blatt 2)
 - ii. Umfassende Modellierung von Daten, Screens, Interaktionsmöglichkeiten, Funktionalitäten, Abläufen mit Skizzen, UML-Klassendiagrammen, anderen UML-Diagrammtypen, Tabellen u.ä.
 - iii. Angemessene Parametrisierung, z.B. Anzahl der Spieler*innen, Grafiken
 - iv. Klare Benutzerführungen und Grafiken, ggf. Animationen
 - v. MVC-Architektur wurde erläutert und sinnvoll eingesetzt
 - vi. Client-Server Kommunikation nach REST Prinzip mit RESTXQ Annotationen
 - b. Funktionalität: 40 LP
 - i. Allgemeines
 1. Alle geforderten Funktionalitäten wurden umgesetzt
 2. Spiel ist multi-client-fähig
 3. Zusatzfunktionen und Besonderheiten des Spiels / der Lobby
 - ii. Lounge
 1. Anmeldung von Spieler*innen
 2. Umsetzung der High-Score-Liste
 - iii. Spiel
 1. Parametrisierung des Spiels umgesetzt:
z.B. Anzahl der Spieler*innen, Grafiken
 2. Mehrere Spiele gleichzeitig spielbar (nur in Single-Client-Variante gefordert, bei Multi-Client-Variante Bonus)
 - c. Implementierung und Code Qualität: 20 LP
 - i. Allgemeines: Daten und Code aus Design systematisch abgeleitet
(Idee des Model-Driven Design)
 - ii. XQuery
 1. Sinnvolle funktionale Zerlegung
 2. Ggf. Aufteilung in Module
 3. Umgang mit XQuery Update Constraints:
Problemstellung und Darstellung der Lösung
 - iii. XSLT und SVG
 1. SVG-Graphiken selbst definiert, aus Skizze systematisch abgeleitet
 2. Konsistenz und Redundanzfreiheit im SVG-Code
 3. Parametrisierung der Karten, des Spielbretts und der Kartenanzahl
 - iv. Code ist dokumentiert

- v. Sinnvoller Einsatz der im Praktikum vorgestellten XML-Technologien, kein Einsatz anderer Technologien wie JavaScript
- vi. Gruppen-Präfixe verwendet, um Projekt parallel zu anderen Lösungen installierbar zu machen (siehe Projektaufgabe)

3. Dokumentation: 10 LP

- a. Klarer, gut strukturierter Überblick über das Projekt (NUR über das Endprodukt, nicht über die Geschichte der Übungsblätter)
- b. In der Projektbeschreibung geforderte Punkte sind dokumentiert
- c. Reflektion ist vorhanden und nachvollziehbar
- d. Muss im DocBook-Format verfasst werden (Zielformate HTML oder PDF müssen zusätzlich zum Quellformat abgegeben werden)
- e. Angemessener Umfang
- f. Installationsanleitung (Readme) ist vorhanden