|  |
| --- |
| M226b - |
| Projekt - PacManGrande |
| Bildergebnis für Pac-Man"  Abbildung : Titelbild - Quelle: https://www.mentalfloss.com/article/90920/10-fast-facts-about-pac-man |
| **Dokumentattribute**   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Autor | Marrazza Mario | Adresse | Teufenerstrasse 41 | | Klasse | IFZ-826-003a | Dozent | Sven Schirmer | | Dateiname | M226b\_IFZ-826-003\_Marrazza\_Mario.docx | Modulnummer | M226b | | Ausgabe vom | 13.11.2019 | Abgabedatum | 13.11.2019 | |

Änderungskontrolle

| Version | Datum | Ausführende Stelle | Bemerkung / Art der Änderung |
| --- | --- | --- | --- |
| 01 | 06.11.2019 | Mario Marrazza | Erstellung der Dokumentation |
| 02 | 06.11.2019 | Mario Marrazza | Tag 1 – Start des Projekts |
| 03 | 13.11.2019 | Mario Marrazza | Tag 2 – Dokumentationen & UML Klassendiagramm |
| 04 |  | Mario Marrazza |  |
| 05 |  | Mario Marrazza |  |
| 06 |  | Mario Marrazza |  |
| 07 |  | Mario Marrazza |  |
| 08 |  | Mario Marrazza |  |
| 09 |  | Mario Marrazza |  |
| 10 |  | Mario Marrazza |  |
| 11 |  | Mario Marrazza |  |
| 12 |  | Mario Marrazza |  |
| 13 |  | Mario Marrazza |  |
| 14 |  | Mario Marrazza |  |
| 15 |  | Mario Marrazza |  |
| 16 |  | Mario Marrazza |  |
| 17 |  | Mario Marrazza |  |
| 18 |  | Mario Marrazza |  |
| 19 |  | Mario Marrazza |  |
| 20 |  | Mario Marrazza |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Inhaltsverzeichnis

[1 Tag 1 – Start des Projekts 4](#_Toc24556992)

[1.1 Inhalt/ ausgeführte Arbeiten 4](#_Toc24556993)

[2 Tag 2 – Dokumentationen & UML Klassendiagramm 5](#_Toc24556994)

[2.1 Inhalt/ ausgeführte Arbeiten 5](#_Toc24556995)

[3 Tag 3 – 7](#_Toc24556996)

[3.1 Inhalt/ ausgeführte Arbeiten 7](#_Toc24556997)

[4 Tag 4 – 8](#_Toc24556998)

[4.1 Inhalt/ ausgeführte Arbeiten 8](#_Toc24556999)

[5 Tag 5 – 9](#_Toc24557000)

[5.1 Inhalt/ ausgeführte Arbeiten 9](#_Toc24557001)

[6 Tag 6 – 10](#_Toc24557002)

[6.1 Inhalt/ ausgeführte Arbeiten 10](#_Toc24557003)

[7 Schlussreflektion 11](#_Toc24557004)

[8 Abbildungverzeichnis 12](#_Toc24557005)

[9 Tabellenverzeichniss 12](#_Toc24557006)

[10 Literaturverzeichnis 12](#_Toc24557007)

[11 Selbstständigkeitserklärung 13](#_Toc24557008)

[12 Anhang 1](#_Toc24557009)

# Tag 1 – Start des Projekts

## Inhalt/ ausgeführte Arbeiten

* Einlesung im Buch
* Projekt Auswahl
* Einführung GitHub

Elesung im Buch

Ins Buch *“game-architecture-and-design-a-new-edition”* eingelesen und versucht etwas über den Vorgang zur Entwicklung eines Pac-Man Spiels zu erfahren. Erstes Bild über die Entwicklung sowie eine genaue Spielbeschreibung / auf was geachtet werden muss bei der Entwicklung des Spiels.

Projekt Auswahl

UML = Unified Modeling Language

Die UML Klassendiagramme sind vergleichbar mit den ERM (Entity Relation Model).

In den UML Klassendiagrammen, ist die Sichtbarkeit der Klassen ersichtlich und es werden den Klassen Attribute vergeben.

Einführung GitHub

Ein Repository mit dem Namen: «PacManGrande» wurde erstellt.

Das Repository wurde im Eclipse Workspace eingebunden. Es wurden 1. Klassen und Commits/Pushes getätigt.

# Tag 2 – Dokumentationen & UML Klassendiagramm

## Inhalt/ ausgeführte Arbeiten

* Erstellung der Dokumentationen
* Fertigstellung des Projektpflichtenhefts
* UML – Klassendiagramm

Erstellung der Dokumentationen

Basierend auf bisherigen Vorlagen wurden Dokumentationen erstellt für:

1. Projekt Pflichtenheft
2. Tages Journal

Darin wurden bereits besteimmte Ziele festgelegt und eine grobe Struktur aufgebaut sodass ich in Zukunft nur noch den Inhalt entsprechend befüllen muss.

Fertigstellung des Projektpflichtenhefts

Das Projektpflichtenheft soll meine Gedanken sowie Ziele festhalten und als Übersicht dienen was am Ende des Projektes erreicht werden soll und die potenziellen Risiken auflisten.

UML – Klassendiagram

BILD des UML Klassendiagramm einfügen

# Tag 3 –

## Inhalt/ ausgeführte Arbeiten

* 1
* 2
* 3

1

aaa

2

aaa

3

aaa

# Tag 4 –

## Inhalt/ ausgeführte Arbeiten

* 1
* 2
* 3

1

aaa

2

aaa

3

aaa

# Tag 5 –

## Inhalt/ ausgeführte Arbeiten

* 1
* 2
* 3

1

aaa

2

aaa

3

aaa

# Tag 6 –

## Inhalt/ ausgeführte Arbeiten

* 1
* 2
* 3

1

aaa

2

aaa

3

aaa

# Schlussreflektion

Die Schlussreflektion lenkt die Aufmerksamkeit darauf, wie das Modul als Ganzes gelöst wurde und was man selber besser machen könnte. Diese Erkenntnisse sind jeweils im Tagesjournal dokumentiert.

Die Schlussreflektion kann auch die unten aufgeführten Fragen beantworten.

* Meine Highlights, meine Stolpersteine
* Meine Erkenntnisse
* Was mache ich beim nächsten Modul anders / besser?
* Wie hat mich die Lehrperson unterstützt?

**1 ganze A4 Seite!**

# Abbildungverzeichnis

[Abbildung 1: Office Produkte **Fehler! Textmarke nicht definiert.**](file:///E:\Modul_Journal_Vorlage.dotx#_Toc524599678)

# Tabellenverzeichniss

[Tabelle 1: Hanoks 3](#_Toc524599679)

# Literaturverzeichnis

*ICT-Berufsbildung Schweiz*. (ohne Datum). Abgerufen am 27. 08 2018 von https://www.ict-berufsbildung.ch

Lambert, J., & Frye, C. (2016). *Microsoft Office 2016.* Heidelberg: dpunkt.verlag GmbH.

# Selbstständigkeitserklärung

Ich habe diese Arbeit selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen verwendet. Wörtlich zitierte Textstellen sind als solche gekennzeichnet und gemäss den Vorgaben im Abschnitt «Zitat- und Quellenangaben» auf 3 ausgewiesen und formatiert.

Ich bestätige, dass ich den in den Richtlinien zum Moduljournal Abschnitt «Zitat- und Quellenangaben» gelesen und verstanden habe. Mir ist klar, dass mein Moduljournal elektronisch auf Plagiate überprüft wird. Die Sanktionen beim Erstellen von Plagiaten sind mir bekannt.

St. Gallen, 13.11.2019



# Anhang

Bewertungsraster

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Marrazza, Mario** |  | | | |
| **Klasse** | **IFZ-826-003a** | | | |
| **Fachliche Dokumentation** | **Hanok** | **max. Pkt.** | **erreichte Punkte** | **Begründung bei Abzug** |
| Klassendiagramm enthält mind. 2 Vererbungen | 2 | 3 |  |  |
| Klassendiagramm enthält abstrakte Basisklasse | 2 | 3 |  |  |
| Klassendiagramm enthält mindestens ein Interface | 2 | 3 |  |  |
| Vererbung anhand Code-Snippet aufgezeigt | 3 | 3 |  |  |
| Abstrakte Klasse anhand Code-Snippet aufgezeigt | 3 | 3 |  |  |
| Interface anhand Code-Snippet aufgezeigt | 3 | 3 |  |  |
| Vererbung und Interfaces plausibel und sinnvoll eingesetzt | 1 | 6 |  |  |
| mind. sinnvolle 3 Unit-Tests für unterschiedliche Klassen vorhanden und dokumentiert | 4 | 6 |  |  |
| Mockup-Test vorhanden und beschrieben | 4 | 3 |  |  |
| Hilfestellungen aufgeführt |  | 3 |  |  |
| Coding Style: Javadoc |  | 2 |  |  |
| Coding Style: Namenskonventionen |  | 2 |  |  |
| Coding Style: Einrückungen |  | 2 |  |  |
| Assoziationen im Klassendiagramm korrekt |  | 5 |  |  |
| **Dokumentation formal** |  |  |  |  |
| Vollständig, inkl. Inhaltsverzeichnis |  | 1 |  |  |
| Allg. Beschreibung des Projekts |  | 2 |  |  |
| Fachlich richtig, inkl. Fachsprache |  | 3 |  |  |
| Sauberkeit, Layout |  | 3 |  |  |
| Profimässiger Tools-Einsatz (z.B. sinnvolle Formatierung Code-Snippets (kein DarkMode!), Abbildungen mit Bildunterschriften und Referenzen) |  | 5 |  |  |
| Nachvollziehbarkeit |  | 3 |  |  |
| Sprache (Stil/Orthographie) |  | 3 |  |  |
| **Codeversionierung** |  |  |  |  |
| Codeversionierung genutzt |  | 3 |  |  |
| sinnvolle Commits (Anzahl, Commit-Messages) |  | 5 |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Arbeitsjournal** |  |  |  |  |
| Vollständig (mind. Alle Lehrwerkstattblöcke vorhanden) |  | 5 |  |  |
| Ablauf nachvollziehbar (Ziele und Probleme ersichtlich) |  | 5 |  |  |
|  |  |  |  |  |
| **Fazit** |  |  |  |  |
| Reflexion: was habe ich gelernt, wo gab es Schwierigkeiten (analog reguläres WISS Moduljournal) |  | 3 |  |  |
| **Excellenz (max 5 Punkte)** |  | 5 |  | Serialisierung eingebunden und genutzt, Bewegungsablauf Snake; Zustandsautomat Spiel sauber beschrieben, DB-Anbindung erstellt |
| **Gesamt** |  | **93** | **0** |  |
| **Note** |  |  | **1.00** |  |