

Softwareentwicklungspraktikum SoSe 2015

Übungsblatt 1: Vorprojekt – Snake

Im Vorprojekt des diesjährigen Softwareentwicklungspraktikums werden Sie in einer kleinen Entwicklergruppe den Spieleklassiker „Snake“ als netzwerkfähiges Spiel implementieren. Machen Sie sich bitte in der ersten Woche mit dem Spielprinzip vertraut.

Das Vorprojekt soll es Ihnen ermöglichen erste Erfahrungen in einem Entwicklerteam zu sammeln, bevor Sie sich an das wesentlich umfangreichere Hauptprojekt wagen.

Sinn des Vorprojektes:

- Erste Erfahrungen sammeln
- Möglichkeit Programmierfähigkeiten auf das nötige Niveau zu erweitern
- Erlernen und Erproben der Softskills, die für das restliche Praktikum nötig sind
- **Arbeitsaufwand abschätzen (Wenn Sie neben dem Praktikum mehr als 2 Vorlesungen haben, vergessen Sie es!) (nein ernsthaft, lasst es!)**
- Aussortieren von Extremfällen/Unabgemeldete Fernbleiber
- Wiederholen von Design Schemata durch praktische Anwendung
- Gibt uns die Möglichkeit Sie kennen zu lernen, bevor die Hauptgruppen gebildet werden

Wichtig:

- wir erwarten, dass Sie in der Lage sind sich Skills selbst beizubringen!
- Tutoren sind keine Aufpasser (!) sondern Hilfen

Aufgaben: (zu erledigen VOR dem ersten Tutortreffen!)

- Stellen Sie sicher, dass Sie E-Mails von uns erhalten können
- Richten sie unter <https://tools.rz.ifi.lmu.de/cipconf/> Ihren GITLAB Account ein
- Wenn der Account eingerichtet ist melden sie das Ihrem Tutor (Der Account muss von uns aktiviert werden)
- Richten Sie eine funktionierende Entwicklungsumgebung ein
- Laden Sie sich hierzu beispielsweise das neueste Eclipse oder IntelliJ herunter
- Überprüfen Sie, ob ihre Entwicklungsumgebung ein Git-Plugin hat (Eclipse und IntelliJ sollten dies bereits vorinstalliert haben) und falls nicht, installieren Sie dieses nach
- Wie genau das Git funktioniert erfahren Sie in der 1. Tutorstunde
- Organisieren Sie sich im Team über eine Teamplattform (beispielsweise Trello)
- Überlegen Sie im Team welche Spielelemente das „Snake“-Spiel benötigt und wie diese zusammenhängen
- Wenn Sie bereits so weit sind, versuchen Sie erste Klassen über die Git Versionskontrolle zu committen
- Experimentieren Sie etwas mit Git und Ihrer Entwicklungsumgebung, in den folgenden Wochen werden Sie sich gut damit auskennen müssen!

Bei Fragen und Problemen wenden Sie sich an Ihren Tutor, Herrn Ohlbach, Allaith Read oder Eduard Saller (sallere@cip.ifi.lmu.de).

Viel Erfolg im Praktikum!