

## **Softwareentwicklungspraktikum**

### **SoSe 2015**

#### **Übungsblatt 2: Implementierung der Grundfunktionen - Snake**

Die Hauptaufgabe der zweiten Woche ist die Implementierung des Modells und der View des Spieles. Wenn Ihnen die Funktionsweise dieses Design-Patterns noch nicht vollständig klar ist, fragen Sie Ihre Kollegen, Ihren Tutor oder Google! Das vollständige Projekt soll netzwerkfähig sein. Beachten Sie dies bei der Wahl ihres Modells.

Sinnvolle Vorgehensweise:

- Treffen Sie sich mehrfach mit Ihrer Gruppe
- Bilden Sie eine Organisations- und Terminstruktur (die werden Sie später noch brauchen)
- Teilen Sie die Aufgaben auf, bilden Sie Subgruppen oder programmieren Sie in der Gruppe im CIP Pool
- Informieren Sie sich auch über die Dinge, die Ihre Gruppenmitglieder programmieren. Das Vorprojekt gibt Ihnen die Möglichkeit sowohl Modell, View als auch Controller komplett zu kennen im Hauptprojekt ist es zu viel Code (ca. 15000+ Zeilen!)
- Schreiben Sie javadoc Kommentare zu JEDER Methode und Klasse! (Wenn Sie nicht wissen was das ist, bilden Sie sich selbstständig weiter!). Es erscheint manchmal nicht wichtig, jedoch gehört es zum üblichen Programmierstil und hilft Ihnen IMMER weiter (vor allem dann im Hauptprojekt, wenn Sie nicht mehr das ganze Programm überblicken können)
- Speichern Sie OFT! Lernen Sie was Bearbeitungskonflikte sind und wie diese in Git gelöst werden
- Laden Sie so oft wie möglich ihr Projekt ins Git hoch (das erspart sehr viel Merge-Arbeit)

Aufgaben:

- Clonen Sie das Git-Repository
- Schreiben Sie ein erweiterungsfähiges (möglichst modulares) Modell des Spieles (welche Spielelemente braucht man? Wie interagieren diese miteinander?)
- Schreiben Sie eine Bildschirmausgabe, damit man das Spielgeschehen sehen kann
- Beachten Sie die Trennung von Modell, View und Controller nach dem MVC Design!
- Die Schlange soll sich schon bewegen, es muss aber keine Interaktion zwischen Spielelementen vorhanden sein (ggf. kann die Schlange die Richtung wechseln, z.B. durch Tastatureingabe)
- Dokumentieren Sie Ihre Aufgabenaufteilung (beispielsweise durch javadoc @author Dokumentare)

Optional:

- Die Schlange geht KO, wenn man den Rand trifft oder kommt auf der anderen Seite wieder
- Punkte und sonstige Gimmicks
- Alles was Ihnen an Ihrem Spiel Spaß machen würde ;-)