

Meilenstein 3 – Gruppe 3

Co-ops

Vector Racer

CS 108 Programmierprojekt, FS 19

Julia Orminska

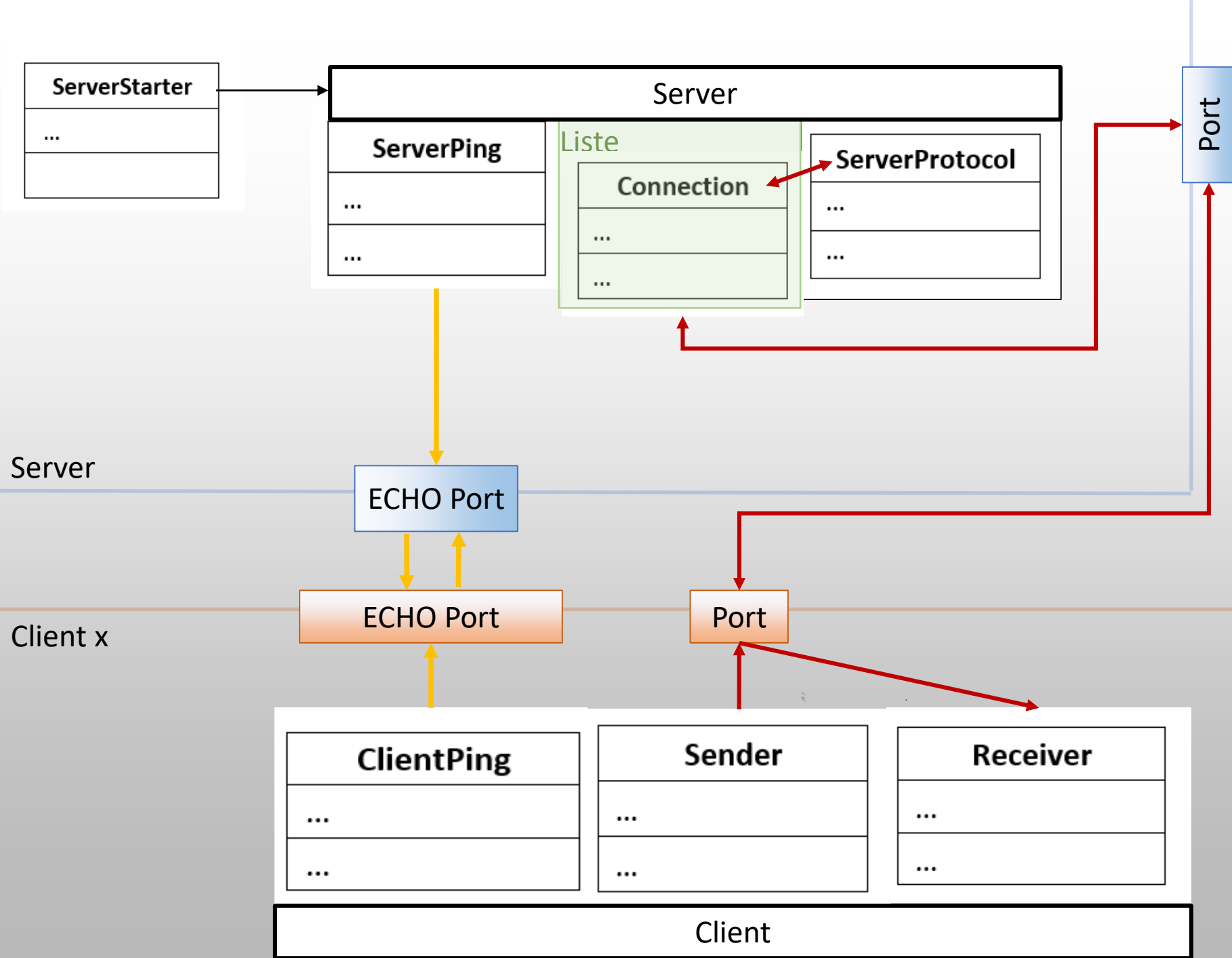
Patrice Delley

Luan Maliqi

Nakarin Srijumrat

Spielstatus

- Server verwaltet Lobbys/Spiele
- Lobby hat 3 Zustände: *open, running, finished*
- Zustand *running*:
 - Mögliche Züge des Spielers vom Client berechnet
 - Client leitet lediglich neue Position an Server
 - Server leitet den Zug des Clients an alle Lobbymitglieder weiter
 - Einzelne Clients aktualisieren lokal Züge der Gegenspieler



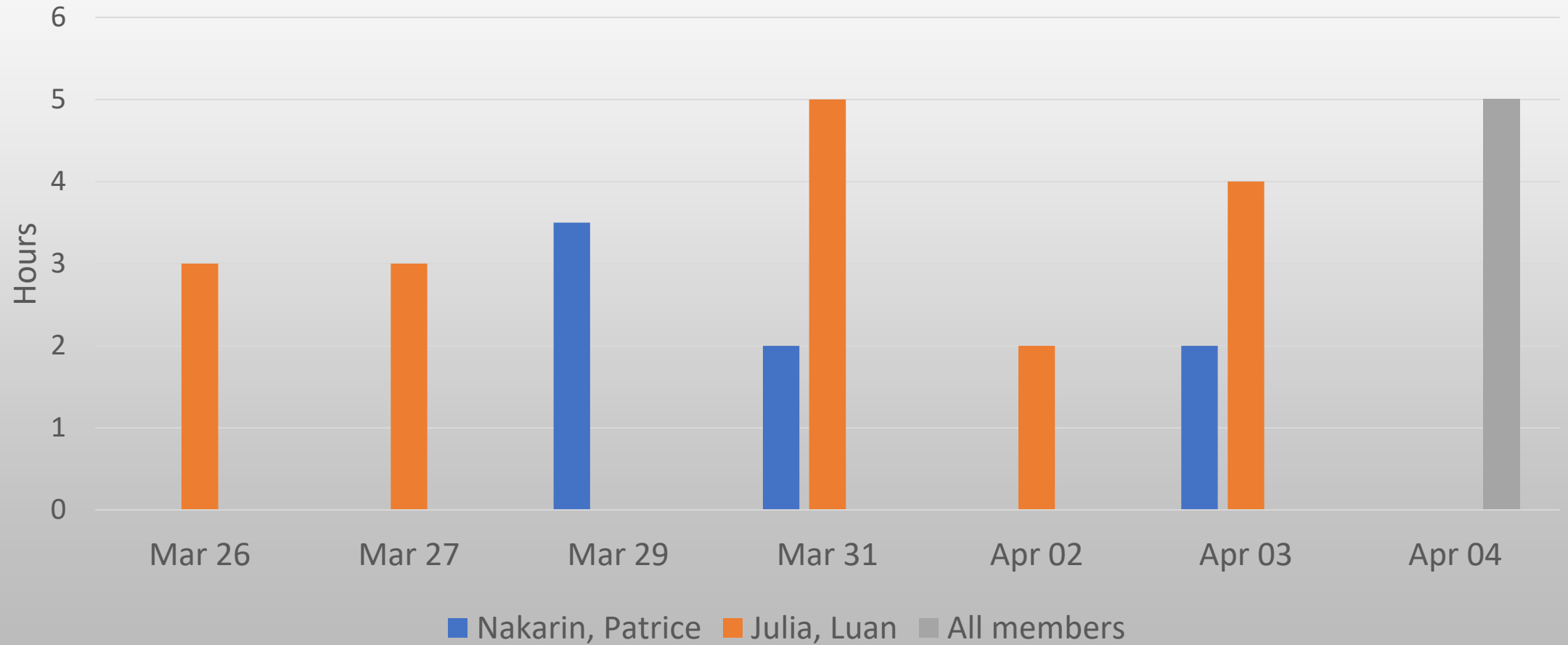
Technologien: Tools und Libraries

- *JProfiler* als Qualitätssicherungsmaßnahme
- Joda (Datum und Zeit)
- Audio und Grafik
 - Grafik: kenney.nl (unter *public domain CC0* lizenziert)
 - Audio: Eigenproduktion

Qualitätssicherung

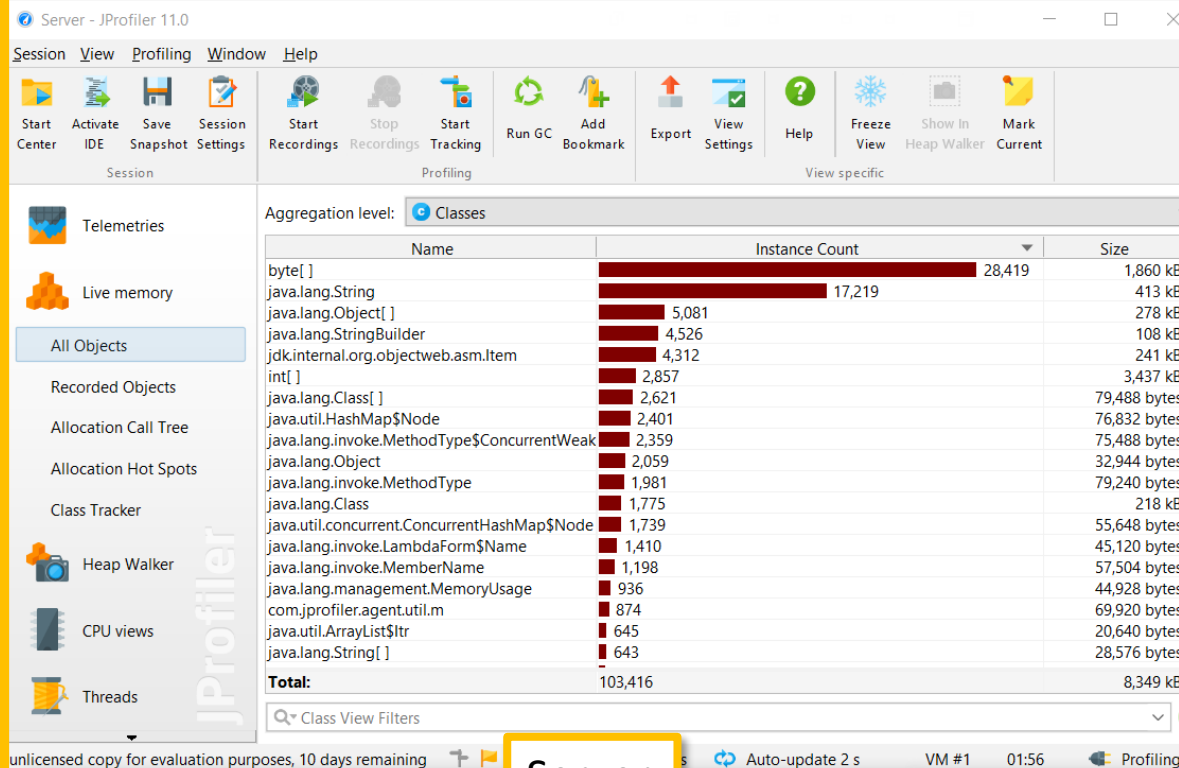
- Pair Programming
 - Protokoll im Repo-Wiki

Pair Programming

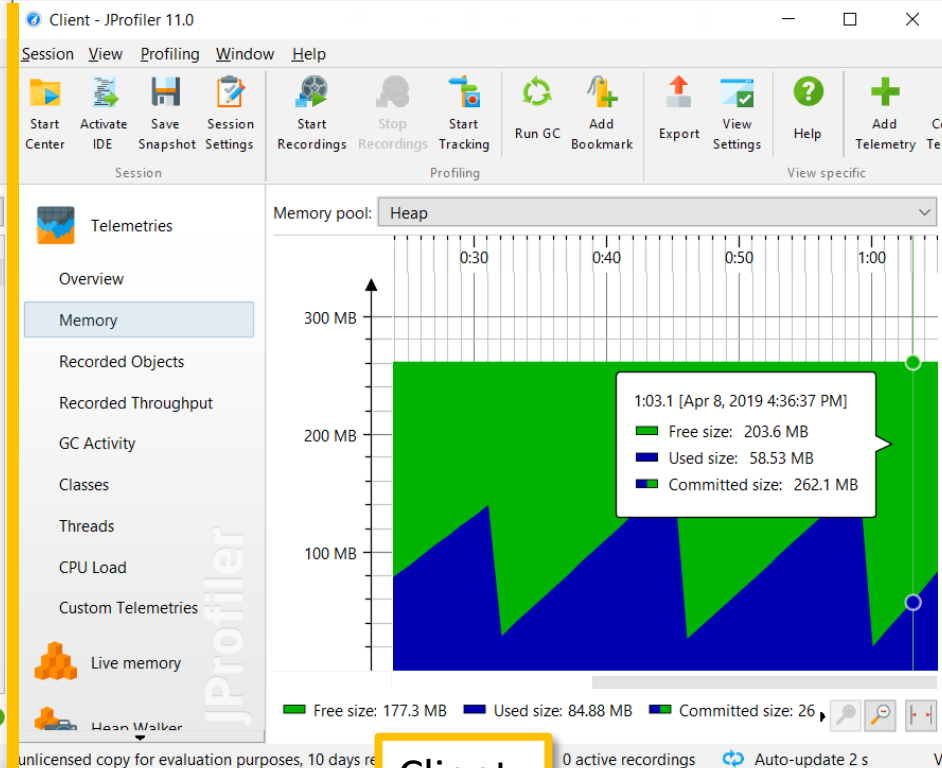


Qualitätssicherung

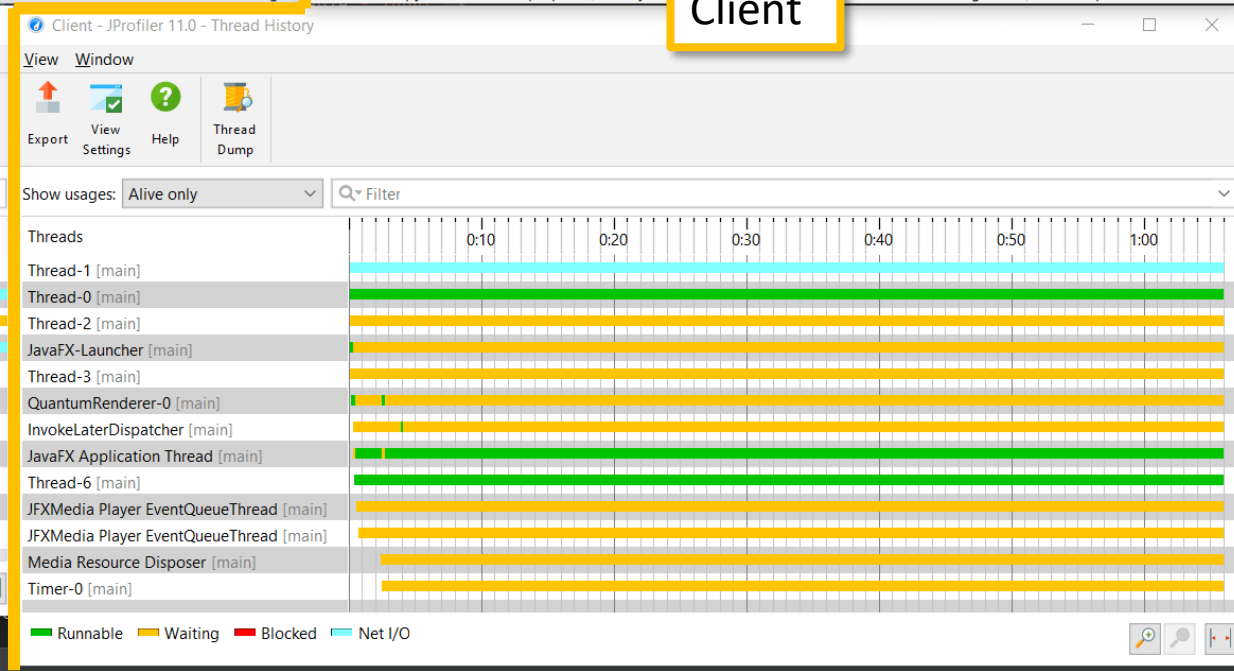
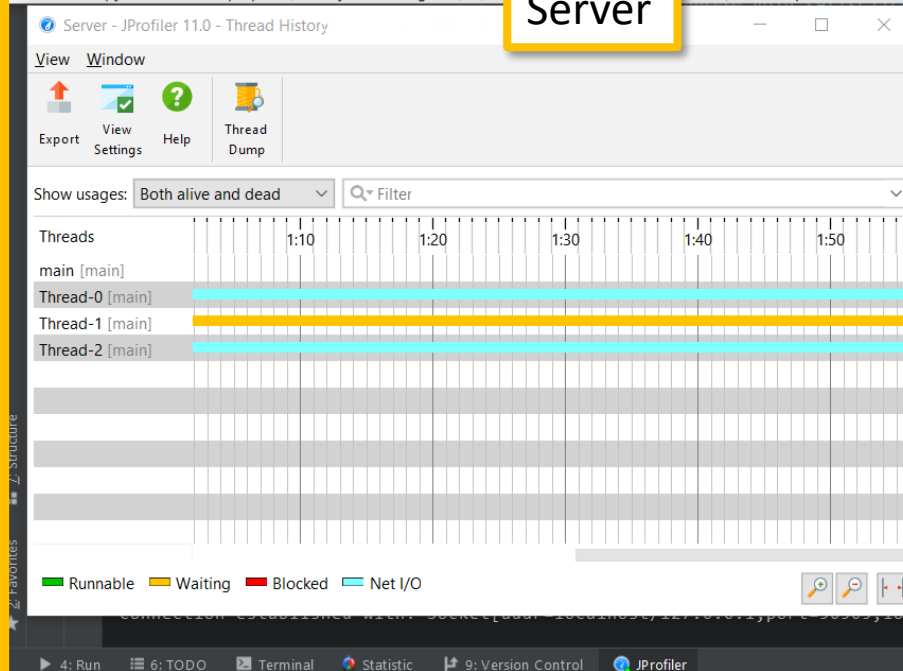
- Pair Programming
 - Protokoll im Repository-Wiki
- JProfiler
 - Informationen zum laufendem Programm



Server



Client



Qualitätssicherung

- Pair Programming
 - Protokoll im Repo-Wiki
- Code Review
 - Regelmässiges Durchlesen von verändertem Code
- Javadoc
 - Stets aktualisiert bei Fortschritt im Code
 - Win-Win: direkte Kommentare und alleinstehendes Dokument

Progress Report

- Probleme und Verzögerungen
 - Spielgrafik mit OpenGL (LWJGL 3, GLFW)
 - Aufgabenverteilung im Team
 - Differenzen im Programmieren
- Lösungsansätze
 - JavaFX statt OpenGL
 - Arbeiten in der Gruppe
 - Gespräche mit Gruppe und Veranstaltungsleiter
 - Teilung der Gruppe als Option
- Ziele
 - Knapp aufgrund Verzögerungen
 - Inhaltlich und zeitlich erreicht

Danke!