**Bewertungskriterien Gruppenprojekt GDI+**

Gruppe: Enzu Service Klasse: IAH31

Mitglieder: Leon, Selcuk, Edward

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Produkt**  **(90 P.)** | **Kriterium** | **Prozentualer**  **Anteil** | **Bewertung** | **Kommentare** |
| **Abgabequalität** | **10** | **7** |  |
| Code **kompiliert** | 5 | 5 |  |
| Programm **stürzt nicht ab** | 5 | 2 | Mehrfache Fehlermeldung im Zombie Game (s. unten) 🡪 unbehandelte Ausnahme ZombieRange.png; danach Absturz |
| **Codequalität** | **10** | **7** |  |
| **Namenskonventionen** werden eingehalten  *(z.B. Groß-, Kleinschreibung, Benennung von Variablen, Eigenschaften und Methoden, …)* | 5 | 5 |  |
| **Kommentierung** wurde sinnvoll eingepflegt  *(z.B. Kommentierung komplexer Codeblöcke nach dem Prinzip „so viel wie nötig, so wenig wie möglich“)* | 5 | 5 |  |
| **Programmqualität** | **70** | **55** |  |
| **Funktionalität** wurde sichergestellt  Umsetzung Musskriterien (Mindestanforderung):   * **M1**: Mindestens drei Fenster (z.B. Startbildschirm + Spiel + Game Over) * **M2**: Eigenes Menü (z.B. Pause, Neustart, Levelwahl) * **M3:** Mindestens 2 verschiedene Eingabetypen, z.B. Tastatur zur Bewegung, Maus z.B. Buttons im Menü   **Muss-Kriterien für Zombie game**   * **Start-Button**  Ermöglicht den Spielstart und Neustart nach Game-Over. * **Einstellungen-Button**  Zugriff auf Audio-, Grafik- und Steuerungsoptionen jederzeit im Spielmenü. * **Rundenbasierter Shop**  Nach Abschluss jeder Runde erscheint ein Shop, in dem der Spieler Ausrüstung und Upgrades erwerben kann. * **Vielfältige Gegnertypen**  Unterschiedliche KI-Verhaltensweisen, Stärken und Schwächen zur Erhöhung der taktischen Tiefe. * **Verschiedene Waffentypen**  Auswahl an Kurz- und Fernkampfwaffen mit individuellen Eigenschaften (Schaden, Reichweite, Nachladezeit). * **Minimap**  Übersichtskarte mit Position von Spieler, Zielen und relevanten Objekten für bessere Orientierung.   **Muss-Kriterien für GandyGame:**    -Das Spiel muss ein funktionierendes Menü mit unterschiedlichen  auswählbaren Knöpfen (z. B. „Start“, „Einstellungen“, „Beenden“) besitzen.    -Ein Level wird erst dann freigeschaltet, wenn das vorherige  Level erfolgreich abgeschlossen wurde.    -Jedes Level besitzt ein eigenes, unterschiedliches Ziel  (z. B. bestimmte Punktzahl erreichen, spezielle Candys eliminieren)    -Es gibt mehrere verschiedenfarbige „Candys“, die auf dem  Spielfeld angeordnet sind.    -Wenn mindestens drei gleichfarbige „Candys“ in einer Reihe liegen, werden  sie entfernt und der Spieler erhält dafür Punkte.  -Man kann im Startmenu die Buttons mit W, S und Enter bedienen.  Umsetzung Kannkriterien (Zusatzanforderungen)  **Kann-Kriterien Zombie Game**   * **Musikalische Untermalung**  Dynamischer Soundtrack und Soundeffekte zur Steigerung der Immersion. * **Inventarsystem**  Übersichtliche Verwaltung aller gesammelten Gegenstände, Waffen und Verbrauchsmaterialien. * **Animationen**  Flüssige Charakter- und Waffenanimationen für realistischere Bewegungsabläufe.   **Kann Kriterien Gandy Game:**    -Das Spiel bietet eine Umschaltmöglichkeit  zwischen Vollbild- und Fenstermodus.    -Während des Spiels läuft Musik im Hintergrund.    -Die Bildschirmhelligkeit kann im Spielmenü angepasst werden. | 40  … je nach Anzahl und Gewichtung | 30 | Alle Muss-Kriterien LW erfüllt:  Launch-Bildschirm, Spielstart, Spiel  Zombie-Game: Menü mit Settings  Zombie-Game:  Tasten zur Bewegung, Maus zum Schießen  Erfüllt  Nicht erfüllt  (teilweise) erfüllt: „nur“ Health erwerbbar  Nicht erfüllt, Alle Gegner sind gleich  Erfüllt, 2 Waffen zur Auswahl  Erfüllt  Erfüllt  Erfüllt  Erfüllt  Erfüllt  Nicht zuverlässig erfüllt; funktioniert nur teilweise  Nicht erfüllt  Erfüllt  (teilweise) erfüllt; 2 Waffen zur Auswahl  Erfüllt  Erfüllt  Erfüllt  Erfüllt |
| **Benutzerfreundlichkeit**  *(z.B. Rückmeldungen an den Benutzer, intuitive Bedienbarkeit, sinnvolle Struktur des Spiels, …)* | 20 | 20 | Zombie-Game:  Steuerung und Schießen intuitiv bedienbar, ggfs. Hinweise darauf wären sinnvoll;  Minimap und Energiebalken beim eigenen Charakter und den Gegnern |
| **Look & Feel**  *(z.B. Designentscheidungen, Witz, Originalität …)* | 10 | 5 | Zombie-Game:  Klassisches Shooter-Spiel mit Leveln, Design der Figuren, des Spielfelds gut gelungen;  Sonst keine weiteren besonderen Überraschungen o.Ä. |
| **Produkt Gesamt** | **90** | **136** |  |
| **GitHub**  **(70 P.)** | **Arbeitsteilung & Kooperation**   * *nachvollziehbar über GitHub Insights!* | **40** | **38** |  |
| **Häufige Commits** | 5 | 5 | 89 Commits |
| **Gute Commitnachrichten** | 5 | 3 | Teilweise sprechende Nachrichten *(„Shop nach jeder Runde“)*; teils nicht aussagekräftig *(„Bug fixes“)* |
| Arbeit in **Branches**  *(Main enthält nur Merge-Commits)* | 10 | 10 |  |
| **Gleichmäßige Aktivität**   * *über die Projektlaufzeit,* * *der Projektmitglieder* | 20 | 20 | Kontinuierliche Beiträge von allen erkennbar! 😊 |
| **Dokumentation** | **30** | **30** |  |
| ...in der **README zur Projektinfo**   1. *Projekttitel* 2. *Gruppenmitglieder & Hauptaufgaben inkl. Prozente für Benotung* 3. *Spielidee* | 10 | 10 | Alles vorhanden 😊 |
| ..des Arbeitsprozesses im Rahmen eines **Protokolls zum Ende jeder Woche innerhalb des Repositorys**   1. *Haupttätigkeiten* 2. *Herausforderungen* 3. *Ggfs. Lösungen dieser* | 20 | 20 | Detaillierte Wochenberichte inkl. Herausforderungen & Lösungen |
| **GitHub Gesamt** | **70** | **68** |  |
| **Insgesamt** | | **160** | **137** | * 85% 🡪 13 NP. (sehr gut) |

**Prozentuale Aufteilung Gruppenmitglieder**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Mitglied** | **Prozent** | **Note** |
| **Selcuk** | **33%** | **13 NP.** |
| **Leon** | **33%** | **13 NP.** |
| **Edward** | **33%** | **13 NP.** |

Ein Bild, das Text, Schrift, Zahl, Screenshot enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Zahl, Reihe enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

Ein Bild, das Text, Screenshot enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.