

Universität Hamburg
Department Informatik
Students, SSE

Ein KUULer Praktikumsbericht

Praktikumsbericht

Softwareentwicklungspraktikum
Agile Softwareentwicklung

Louis Kobras, Utz Pöhlmann

Matr.Nr. 6658699, 6663579

4kobras@informatik.uni-hamburg.de, 4poehlma@informatik.uni-hamburg.de

16. September 2015

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	2
2	Hauptteil	2
3	Schluss	2

1 Einleitung

Es war einmal ein Spiel namens *Zuul*. *Zuul* war ein neues, unglaublich langweiliges Spiel. Doch dann begann ... das Praktikum!

Ein kleines Team unerfahrener Entwickler bekam den Auftrag, aus *Zuul* etwas zu machen. Anhand von Kundenwünschen und mit Einspeisen eigener Ideen wurde aus *Zuul* letztendlich ein neues, unglaublich geiles Spiel.

Sein Name ist... **KUUL**.

KUUL ist ein recht simples Adventure-Spiel mit Unterstützung von Maus- und Tastatursteuerung. Das Story-Konzept ist, dass der Spieler in einem Raum aufwacht und entweder durch Finden eines Sieg-Gegenstandes oder durch erfolgreiches Verlassen der Karte das Spiel gewinnt.

Anhand der Basis von *Zuul* wurde die erste Welt soweit erweitert, dass es sich um einen Universitäts-Campus (im Folgenden „Uni“ oder „Welt 1“) handelt, während die zweite Welt nach Kundenwunsch an den Hamburger Kiez (im Folgenden „Kiez“ oder „Welt 2“) angelehnt ist.

2 Hauptteil

Es begab sich aber zu der Zeit des Softwareentwicklungspraktikums, als ein unglaublich langweiliges Spiel noch neu war, dass eine Gruppe junger, unerfahrener, patriotischer Softwareentwickler in spe sich an die schwierige, überwältigende, kaum lösbare Aufgabe wagte, diesem Spiel Leben einzuhauchen.

Sie haben es geschafft.

Und wenn sie nicht gestorben sind, programmieren sie noch heute!

3 Schluss