

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, 4pohlma@informatik.uni-hamburg.de

23. September 2015



# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Hauptteil</b>	<b>2</b>
2.1	KUUL . . . . .	2
2.2	Entwicklungsprozess . . . . .	3
2.3	Funktionsumfang . . . . .	3
2.4	Inhaltliches . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Schluss</b>	<b>3</b>

# 1 Einleitung

Dieser Bericht befasst sich mit dem Praktikum Agile Softwareentwicklung<sup>1</sup> (im Folgenden "ÄSE") als Teil des Moduls Softwareentwicklungspraktikum<sup>2</sup> (im Folgenden "SEP"), absolviert im zweiten Fachsemester (im Folgenden "FS2") des Studiengangs Software-System-Entwicklung (im Folgenden "SSE").

Dieser Bericht ist geschrieben aus Sicht der Teilnehmer des Teilkurses 3 (ASE-SEP3), in welchem das Zuul-Ausgangssystem, welches von den Praktikumsbetreuern bereit gestellt wurde, in ein *Point& Click*-ähnliches *Adventure-Game* weiterentwickelt wurde, welches nun den Titel *KUUL* trägt.

In diesem Bericht wird tiefergehend auf die Implementation von interaktiven Objekten in das *KUUL*-System eingegangen. Dies umfasst die Erstellung der Gegenstände, deren Speicherung und die Implementation der Interaktion.

## 2 Hauptteil

Wie bereits in der Einleitung angesprochen, wird sich dieser Bericht primär mit dem Umgang mit den Gegenständen in *KUUL* befassen. Interaktiv sind diese Gegenstände insofern, als dass sie aufgesammelt, benutzt und kombiniert werden können.

Zunächst wird jedoch festgestellt werden, worum es sich bei *KUUL* handelt.

### 2.1 KUUL

*KUUL* ist ein Ausbau des von den Praktikumsbetreuern bereitgestellten Zuul-Ausgangssystems. Während Zuul ein konsolenbasiertes Text-Adventure ist, wird *KUUL* mit Maus und Tastatur gesteuert. Dies geschieht insofern, als dass Gegenstände, *NPCs*<sup>3</sup> und Türen angeklickt werden können, um mit ihnen zu interagieren. Mithilfe der Tastatur kann der *PC*<sup>4</sup> durch die Räume in der Welt von *KUUL* bewegt werden, ebenso lassen sich alle Funktionen des Spiels über bestimmte Tasten direkt ansteuern.

Zuul hatte bereits einige wenige Räume vorzuweisen, die durch die Namensgebung erkennen ließen, dass es sich um eine an ein Universitätsgelände angelehnte Welt handelte. Dies wurde vom Entwicklerteam aufgegriffen, sodass, während die Anzahl der Räume mehr als verdoppelt wurde, die Umgebung *Universität* beibehalten wurde. Auf Wunsch des Kunden hin wurde im Lauf des Praktikums eine weitere Welt hinzugefügt, die sich grob am Hamburger Kiez orientiert.

---

<sup>1</sup>STiNE-Veranstaltungsnummer 64-142

<sup>2</sup>STiNE-Modulnummer SSE\_PR

<sup>3</sup>*Non-Player-Character*, eine Figur im Spiel, die nicht vom Spieler, sondern vom Spiel kontrolliert wird.

<sup>4</sup>*Player-Character*, vgl. *NPC*

## **2.2    Entwicklungsprozess**

## **2.3    Funktionsumfang**

## **2.4    Inhaltliches**

## **3    Schluss**