Arbeitsbericht

# Aufgabe – Design

Als Designer unseres Teams war es meine Aufgabe alle nötigen GUI Elemente die zur Bewerkstelligung der Funktionen nötig waren zu implementieren. In stetiger Kommunikation mit den anderen habe ich nach und nach die gewünschten Design Elemente implementiert. Überlappende Wünsche habe ich entsprechend umgesetzt so das alle Parteien ohne Probleme arbeiten können, aber es an keinen Elementen fehlt. Ziel war ein übersichtliches, minimalistisches Design.

Umsetzung

Für die Umsetzung des Projekt sind zunächst die nötigen Textfelder für Die Aufgabenstellung, die Tests und den Code notwendig. Die sind in der finalen Umsetzung, übersichtlich groß und bieten so genug Platz für den Code. Die Aufgabenstellung ist dabei stets einsehbar.

Die nötigen Knöpfe wie speichern, laden und der Wechsel zum nächsten Schritt sind alle oben links in der Ecke und dort nach Funktion zusammen mit den anderen Design Elementen wie der Timer.

Außerdem befindet sich ganz oben links unser von mir selbstdesigntes Logo.

Ablauf

## Altes Design

Zunächst dachte ich an eine Umsetzung in einem recht kleinen Fenster (800 x 800), als ich aber merkte das Platzt nicht ausreicht um alle Elemente zu implementieren bin ich auf ein Vollbild Design umgestiegen. Dieser Wechsel ist im GitHub einsehbar.

## Neues Design

Das neue Design nutzt jetzt des gesamten Bildschirm aus und durch die Nutzung von javaFX boxen ist es mir möglich gewesen eine passende Skalierung nach Bildschrimgröße zu ermöglichen.

## Die Error Anzeige

Die Error Anzeige diente zunächst zur Trennung des Codes von der Fehler Ausgabe.

Die Idee war das wenn mal ein Fehler vorliegt dieser separat ausgegeben wird und nicht so die Übersichtlichkeit des Programms beeinträchtigt. Hierbei war zunächst eine Zeile gedacht, die die Fehler auflistet.

Nach einer Überlegungs-Phase kamen wir auf die Idee diese Anzeige auch zur Kommunikation mit dem Nutzer zu benutzten.

Die neue größere Error anzeige zeigt jetzt viel mehr Informationen an und kann so dem Nutzer helfen einfacher programmieren zu können. Der nötige Platz ist von den Feldern für die Tests und den Code genommen was aber kein Problem darstellt da diese groß genug sind.

Probleme

Zunächst war der Anfang ganz leicht. Man fängt an Elemente zu palzieren die für den Anfang nötig sind und muss nur dafür sorgen das diese sich nicht überlappen. Als dann grob das Design stand boten sich die ersten Möglichkeiten das Design zu überdenken, doppelte Elemente zu entfernen und den Sinn jedes Elementes zu hinterfragen.

So gab es am Anfang eine Checkbox um die Funktion Babysteps zu aktivieren, welcher dann später entfernt wurde da dieser keinen Sinn gemacht hat.

Als aber alles Stand kamen die ersten größeren Probleme.

Zum Beispiel das Skalieren der UI Elemente auf unterschiedliche Display größen und Auflösungen. Nach langem Überlegen konnnte ich dies mit VBox’en in HBox’en ermöglichen.

Außerdem war das arbeiten mit GitHub auch stets ein Problem. Als jemand der mobil am Laptop schreibt und zu Hause am PC gab es bei mir so gut wie jedes Mal ein Problem mit der Synchronisation und es entstanden Konflikte wo keine sein sollten. Daten gingen verloren und unerfahren wie ich und die anderen waren kam es auch vor das wir Studnen auf der falschen Branch programmiert haben und es dann erst merkten als es zu spät war.

Alles in allem konnten wir alle Probleme bewerkstelligen und es bot uns die Möglichkeit Erfahrungen in einem neuen Gebiet zu sammeln.

Fazit

Zusammenfassend war das Gruppen Projekt mein Lieblingsprojekt, da wir nicht nur lernten im Team zu arbeiten, sondern auch eigenständig Probleme zu lösen. Es war Planung gefragt und man musste gut zusammenarbeiten können. Es wäre hier deutlich schlechter gelaufen wenn ich mit unbekannten in einer Gruppe wäre. Nicht nur aufgrund der Tatsache das man mit fremden weniger kommunikativ arbeiten würde sondern die Tatsache das private treffen mit Freunden auch einfacher möglich sind da man sich bereits kennt und sich so besser einstellen kann.

Ich habe persönlich gelernt das wenn man in einer Gruppe arbeitet es nicht wichtig sich um alles zu kümmern sondern eher seine Aufgabe perfekt zu lösen und vor allem sie so zu lösen das man es den anderen möglichst einfach macht mit der eigenen Arbeit umzugehen.

Ich sehe aber auch Probleme in diesem System, welche ich zusammenfassend „Balancing“ nenne. Hierbei nehme ich Beispiel mal die Entwicklung eines Spiels und die Tatsache dies für alle Spieler so Fair es geht zu gestalten. Wenn jeder eine Aufgabe hat diese entsprechend erledigt so das diese fast Fehlerfrei ist. Bei Fehlern die betroffene Person seinen Bereich korrigiert, so fehlt der Bereich des Balncings komplett und da jeder nur von seinem Bereich die komplette Ahnung hat kann diese Person nicht wissen was sie anpassen muss um das Spiel in dieser Eigenschaft fairer zu machen für die Spieler.

Alles in allem hat es mir aber sehr gefallen, Dankeschön.