


Programmierprojekt Meilenstein 3 - Gruppe 4

Among Alien V.2 

Joël, Hamza, und Rayes

Ablauf:

- Spielkonzept
- Demo
- Rules to Code
- QA
- Technology
- Progress Report



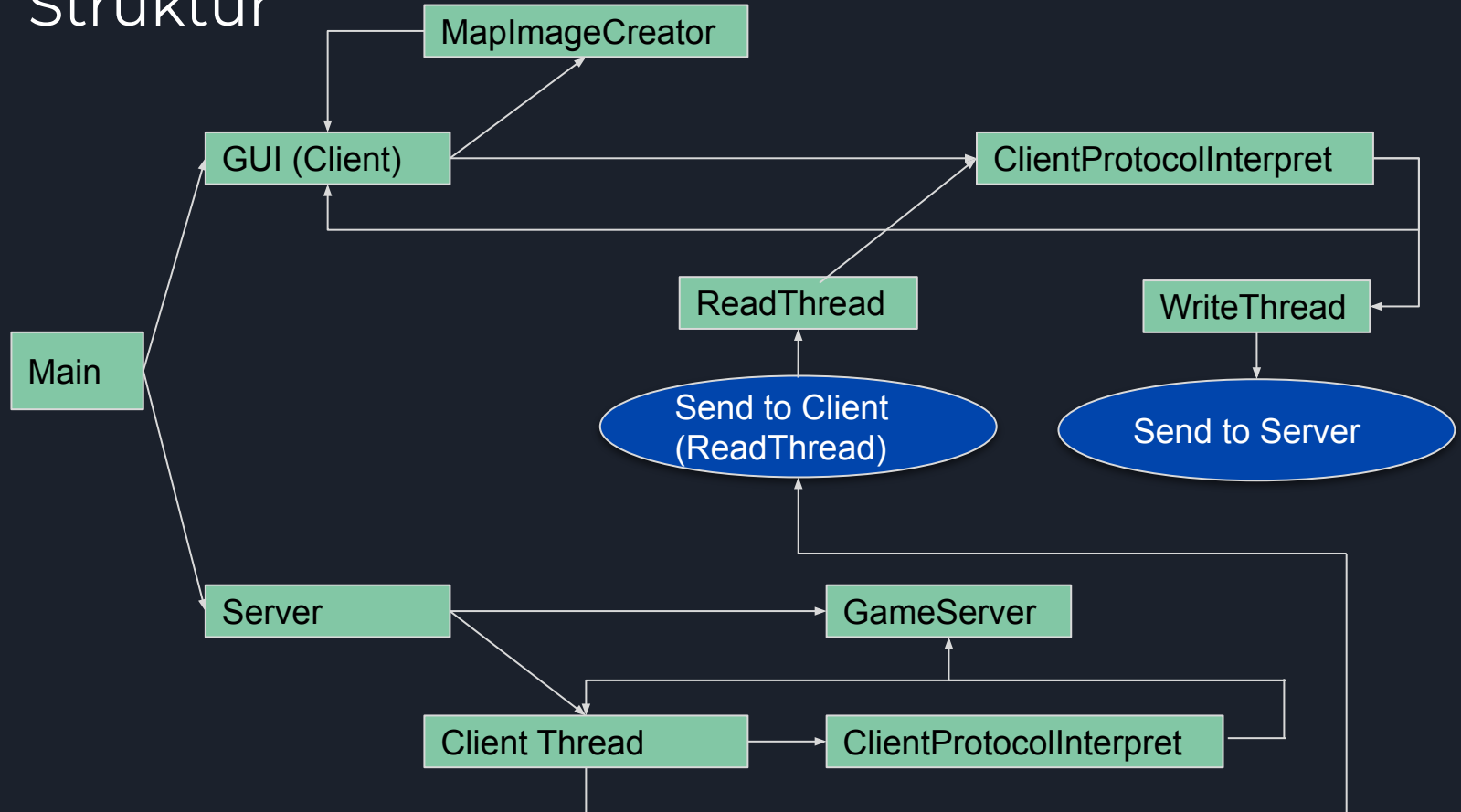
Spielkonzept

Allgemein:

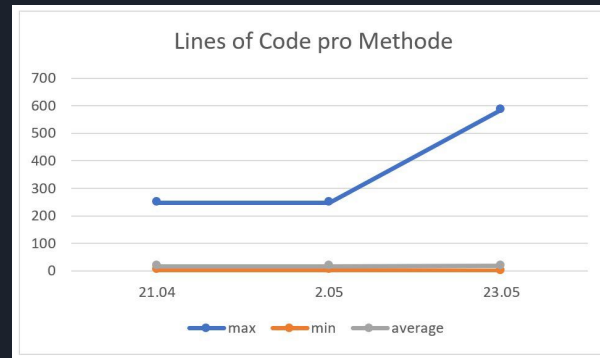
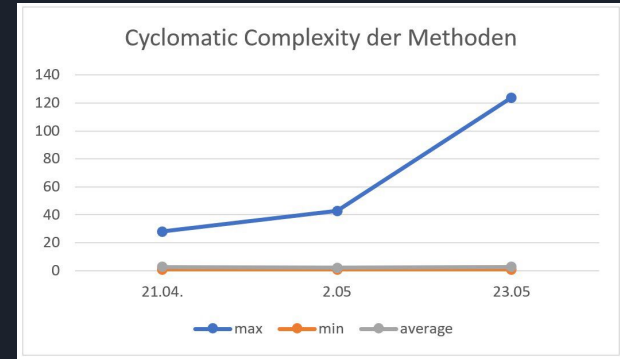
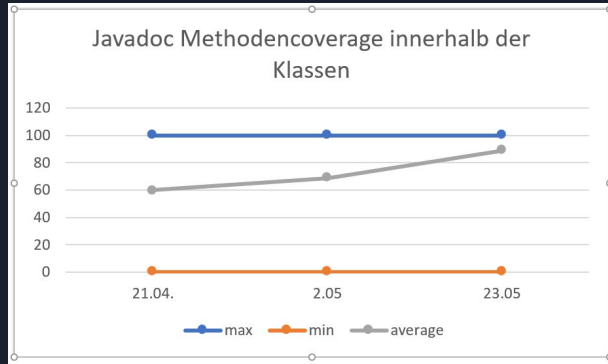
- 4 bis 10 Spieler
- davon 1 bis 3 Alien, Rest Menschen
- ein Lager von Wald umgeben
- Tasks → Alien sichern das Dorf (Häuser bauen)
- Voting → Aliens entlarven
- Markieren → Alien Markieren Menschen
- nicht verhungern

Demo des Spiels

Struktur



Qualitätssicherungskonzept QA



Externe Libraries



Log4j für Debugging und Logging



Javafx für GUI



Google Annotations für @Beta

Technology



Discord für die Kommunikation



Scene Builder für das erstellen der GUIs



Gimp und Adobe Illustrator für die grafischen Elemente und Themes

Progress Report



- Die Chemie
- Interesse an der Sache
- Wahrnehmung der Termine
- Hilfsbereitschaft
- Zeitaufwand
- Stress vor Abgabe
- Krank → Ausfall
- Nur einmal pro Woche Übungsstunde



Progress Report

Changes & Responsibilities

- meist Methoden/Klassen verteilt
- je komplexer desto mehr Hilfe

Project Timeline

Milestone 4:
Implementation von Ghost Mode
Animations und Scene wechsel Stabiler machen

Milestone 5:
Bug Fixing und Extras

Fragen?