



DLVC-Taverne

Der Rollenspielmanager für “[Die Legenden von Cysteron](#)”

Vortrag der 4. Iteration – Sommersemester 2015

Inhalt:

1. Projektübersicht

- Stand nach der 3. Iteration
- Rollenverteilung
- Plan für die 4. Iteration
- Bearbeitete Stories

2. Inhaltlicher Fortschritt

- Kampfende
- Effekte statt Fähigkeiten
- Handbuch
- Fragerunde



Inhalt:

3. Nicht-inhaltliches

- Bugfix-Story abgeschafft
- Testen
- Burndown Chart
- Geschätzt versus Gebraucht
- Impediments

4. Demo

5. Zukunft des Programms

- Kurzfristige Pläne
- Langfristige Pläne

6. Fazit

- Iteration
- Projektgruppe



1. Projektübersicht



Stand nach der 3. Iteration:

- **Händler erweitert:**
 - Tabs: Einfache Gegenstände & Rüstung/Waffen
 - Unterkategorien ermöglicht
- **Spielerrunde erstellt:**
 - Verschiedene Funktionalitäten
 - Erfahrungsausgabefeld endet den Kampf
- **Notifikationen:**
 - An sinnvollen Stellen eingeführt
- **Diverse GUI Veränderungen:**
 - Einige Buttons verändert, Schriftart ersetzt
 - Highlight der Trefferzonen
- **Hilfe-Button:**
 - Für jedes Fenster gibt es einen Hilfetext



Rollenverteilung:

<i>Kunde:</i>	Hans Klein
<i>Teamleiter:</i>	Andreas Kofer
<i>Entwickler:</i>	Britta Heymann
	Boris Prochnau
	Nooshin Naghavi
	Andreas Kofer
<i>Bilder:</i>	Sabine Weiß
<i>Bildbearbeitung:</i>	Lea Prochnau

Plan für die 4. Iteration:

- Kampfrelevante Effekte einführen und Fähigkeiten als Waffen mit Effekten behandeln
- Erfahrungs-Label zu einem Kampfendefenster erweitern
- Handbuch für das Programm erstellen
- Dem Programm einen eigenen visuellen Stil geben
- Die noch übriggebliebenen Bugs lösen

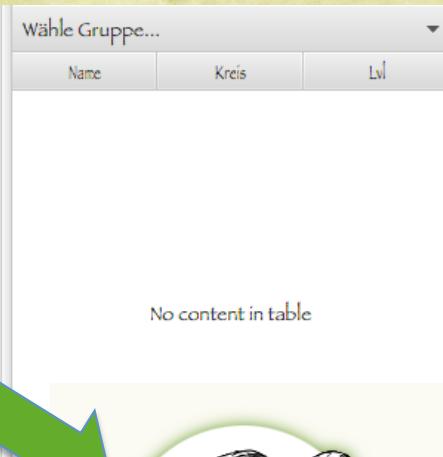
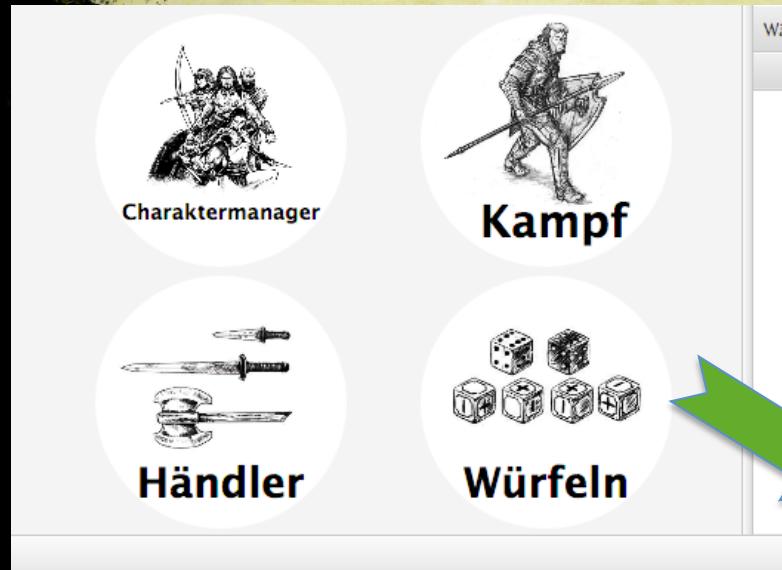


Bearbeitete Stories:

Nr.	Titel	Prio.	Bausteine
31	Effekte im Kampf	1	6
32	Handbuch	1	2
29	Kampfsimulator	1	5
30	Organisatorisches	1	6,5
24	GUI stylen & verbessern	2	2,5 + 4
33	Vortrag	1	3,5
12	Spielgruppenmanager	1	5
23	Kleine Korrekturen	2	0,5
10	Hauptmenü	1	0,5
26	Händler Erweiterung	2	0,5
16	Release	1	2

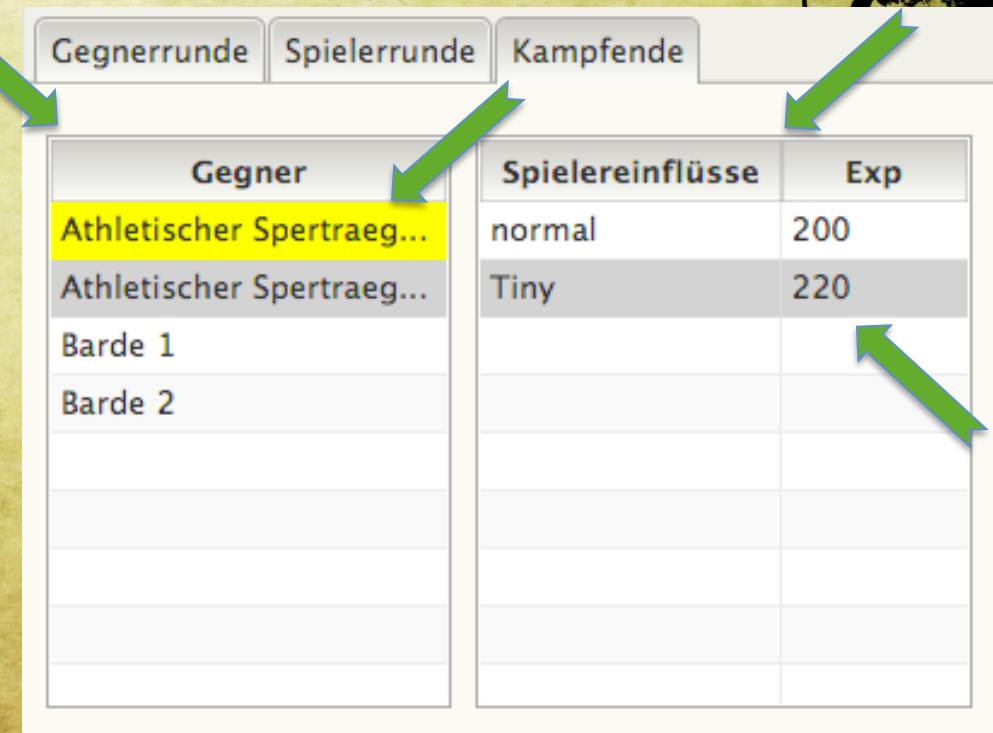
1 Baustein = 2 Paar-Stunden

2. Inhaltlicher Fortschritt



Kampfende

- **Gegnerliste**
 - Zustandsmarkierte Gegner
 - Gelöschte Gegner erscheinen nicht
- **Erfahrungsliste**
 - Summe der Erfahrung von allen Gegnern
 - Weitere Einträge für Spieler mit erhöhtem Erfahrungsgewinn



Gegner	Spielereinflüsse	Exp
Athletischer Spertraeg...	normal	200
Athletischer Spertraeg...	Tiny	220

Kampfende

- Beutegenerator

- Inventarbeute

- Inventarwert
 - Abweichung vom Inventarwert
 - Generiert Geldbetrag und Nicht-Ausrüstungs-Beute

- Ausrüstungsbeute

- Basiert auf der Ausrüstung des Gegners
 - Der Malus verschlechtert den generierten Gegenstand
 - Die Abweichung vom eingegebenen Malus
 - Generiert ein Ausrüstungsstück

Gegner	Spielereinflüsse	Exp
Athletischer Spertraeg...	normal	200
Athletischer Spertraeg...	Tiny	220
Barde 1		
Barde 2		

Beute	TL
Vollhelm (mit Feder...	3
Unterarmkocher	2
Reinstes Quellwasser	0
Reinstes Quellwasser	0

Wert	Kategorie
6 + W6	Rüstung/Helm

Inventarbeute

Ausrüstungsbeute

Inventarwert: 20

Malus (%): 0

Abweichung: 0

Abweichung (%): 0

generiere Beute

Hilfe

Effekte statt Fähigkeiten

- Beides muss möglich sein
- Zeit für nur einen der Mechanismen
- Durch Gespräch mit dem Kunden:
 - Erkenntnis, dass Fähigkeiten als Waffen mit Effekten realisiert werden können
 - Auflisten der für den Kampf relevanten Effekte
 - Aufteilung in Rüstungs- und Waffeneffekte
- Pro Waffe höchstens 1 Effekt
 - Wahl aus einer Liste
- Nur 3 Rüstungseffekte
 - Statt Effektauswahl als Felder realisiert

Waffeneffekte

Effekttyp
Kein Effekt
Rüstungsunabhängig
Stärkemalus
Geschickmalus
Schadet allen Gegner rüstungsunabhängig
Schadet allen Gegnern
Kein Effekt

Rüstungseffekte

Geschickmalus:	20
Stärkemalus:	0
Mehr Erfahrung:	10 %



Effekte im Kampf

- **In der Gegnerrunde:**
 - Beim Geschickwurf des Gegners
- **In der Spielerrunde:**
 - Beim Stärkewurf des Gegners
 - Extra rüstungs-unabhängiger Schaden
 - Schaden an alle Gegner
 - Rüstungs-unabhängig
 - Rüstungs-abhängig
- **Im Kampfende:**
 - Bei der Erfahrungsausgabe

Handbuch

- Dient als Einleitung zur Nutzung des Programms
- Vom Nutzer wird ein Verständnis des Rollenspiels DLVC erwartet

PROJEKTGRUPPE ANGEWANDTE
SOFTWARETECHNOLOGIE

SOMMERSEMESTER 2015

DLVC Taverne

Ein Handbuch



Autoren:
Projektgruppe DLVC
Taverne

Betreuer:
Günther Kriesel



Handbuch

- Hyperlinks zu den verschiedenen Kapiteln und Unterkapiteln des Handbuchs

Inhaltsverzeichnis

1	Allgemeine Informationen	2
1.1	Hinweis	2
1.2	Technische Voraussetzungen	2
1.3	Arbeitsgruppe	2
2	Das Hauptmenü	3
2.1	Button Bereich	3
2.2	Gruppenauswahl	4
3	Charaktermanager (Zuuma, die Wirtin)	5
3.1	Der Gruppenmanager	5
3.2	Der Spielercharaktermanager	6
3.2.1	Die 3 Untertabs für Spielercharakter-Eigenschaften	7
3.2.2	Effekte von Rüstung und Waffen	8
3.3	Der Nichtspielercharakter-Manager	10
3.3.1	Die 2 Untertabs für Nichtspielercharakter-Eigenschaften	10
4	Der Kampf (Anakok, die Kriegerin)	12
4.1	Die Teilnehmerauswahl	12
4.2	Die Gegnerrunde	13
4.3	Die Spielerrunde	13
4.3.1	Der Standardkampfablauf	14
4.3.2	Manuelles 'Töten'	15
4.3.3	Stärkewurf	15
4.3.4	Waffenwechsel	15
4.3.5	Schaden auf allen Gegnern / AoE	15
4.4	Das Kampfende	15
4.4.1	Generierung der Beute	16
5	Händler (Giakiri, der Händler)	19
5.1	Allgemein	19
5.2	Rüstung und Waffen	20
6	Würfeln (Ceto, der Würfelspieler)	21

Handbuch

- Bilder mit zweckorientierter Markierung
- Verständlicher gut strukturierter Text

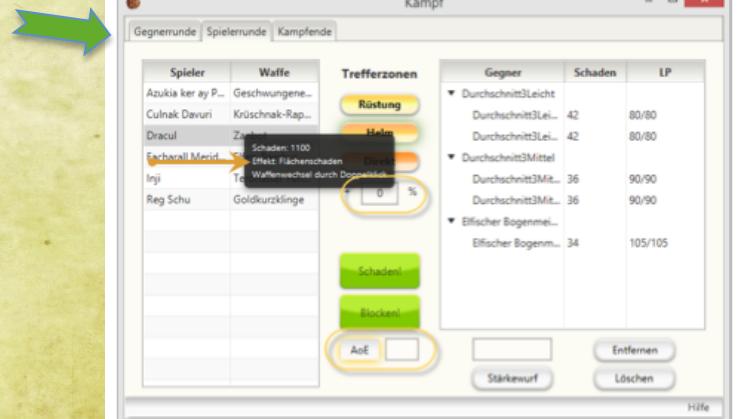


Abbildung 10: Die Spielerrunde. Markiert sind das Bonustextfeld und die zusätzlichen Elemente, die für den 'Schadet allen Gegnern'-Effekt erscheinen.

werden die Gegner angezeigt. Zusätzlich zum Schaden werden auch die aktuellen Lebenspunkte des Gegners angezeigt.

4.3.1 Der Standardkampfablauf

Angriff eines Spielers. Um anzugreifen, wird der angreifende Spielercharakter selektiert. Je nachdem, was der Spieler gewürfelt hat, kann nun einer der drei Trefferzone-Buttons geklickt werden. Besitzt der Spieler aus irgendeinem Grund einen Bonus, kann dieser vorher im Bonustextfeld spezifiziert werden, siehe Abbildung 10. Dann wird mithilfe der ausgewählten Waffe und der Rüstung der Gegner für jeden Gegner berechnet, wie viel Schaden dieser Angriff verursachen würde.

Blocken. Blockversuche der Gegner können mit dem großen grünen 'Blocken'-Knopf gestartet werden. Sofort versuchen alle Gegner, zu blocken. Sind sie erfolgreich, wird 'Schaden' bei diesen Gegnern auf 0 gesetzt. Es kann mehrmals geblockt werden. Ist in der rechten Tabelle ein Spieler ausgewählt, der einen Geschickmalus hat, wird dieser beim Blocken einberechnet.

Lebenspunkte reduzieren. Durch Auswählen eines Gegners und einen Klick auf den großen grünen 'Schaden!'-Button werden die Punkte des Geg-

Fragerunde

- Bezieht sich auf die momentan ausgewählte Gruppe
- Berechnet den Durchschnittskreis und die Durchschnittsstufe
- Gibt 10% der Erfahrung, die für den Stufenaufstieg benötigt wird

Die kleine Gruppe

Name	Kreis	Stufe
Azukia ker ay Poerre	3	3
Cyradis ker Gowena	2	8
Tiny	1	0

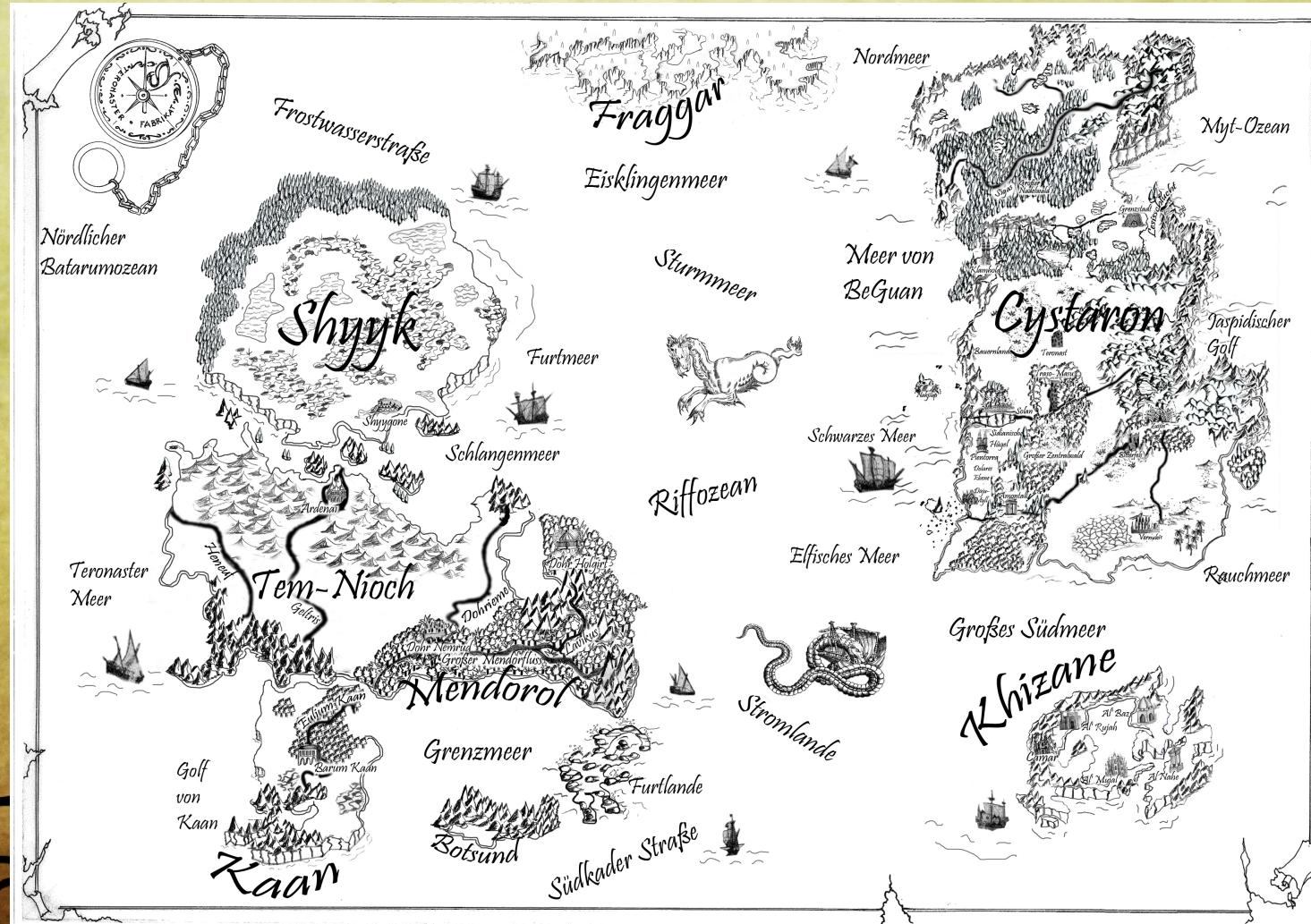
Durschnitt (Kreis\Stufe): 2 \ 3

Fragerunde Exp.: 3300

Hilfe



3. Nicht-inhaltliches





Bugfix-Story abgeschafft

- Die Tasks der Story wurden zu ihren eigentlichen Stories hinzugefügt
- Neue Bugs wurden zu den korrespondierenden Stories hinzugefügt
- Wenn eine Story schon „In Betrieb“ war wurde sie wieder rausgenommen und in den „Sprintbacklog“ geschoben

Testen

Die fehlenden Testpfade,
erzeugt durch viele
aufeinander folgenden
Catch-Blöcke, wurden
mit Hilfe von Multi-
Catch-Blöcken
aufgelöst

```
public abstract class DBManipulator {  
    protected static EntityManager theManager = EntityManager;  
  
    public boolean add(DBObject entity) {  
        boolean returnValue = true;  
        theManager.getTransaction().begin();  
        try {  
            persistEntity(entity);  
        } catch (EntityExistsException  
                | TransactionRequiredException  
                | InvalidArgumentException addException) {  
            addException.printStackTrace();  
            returnValue = false;  
        }  
    }  
}
```

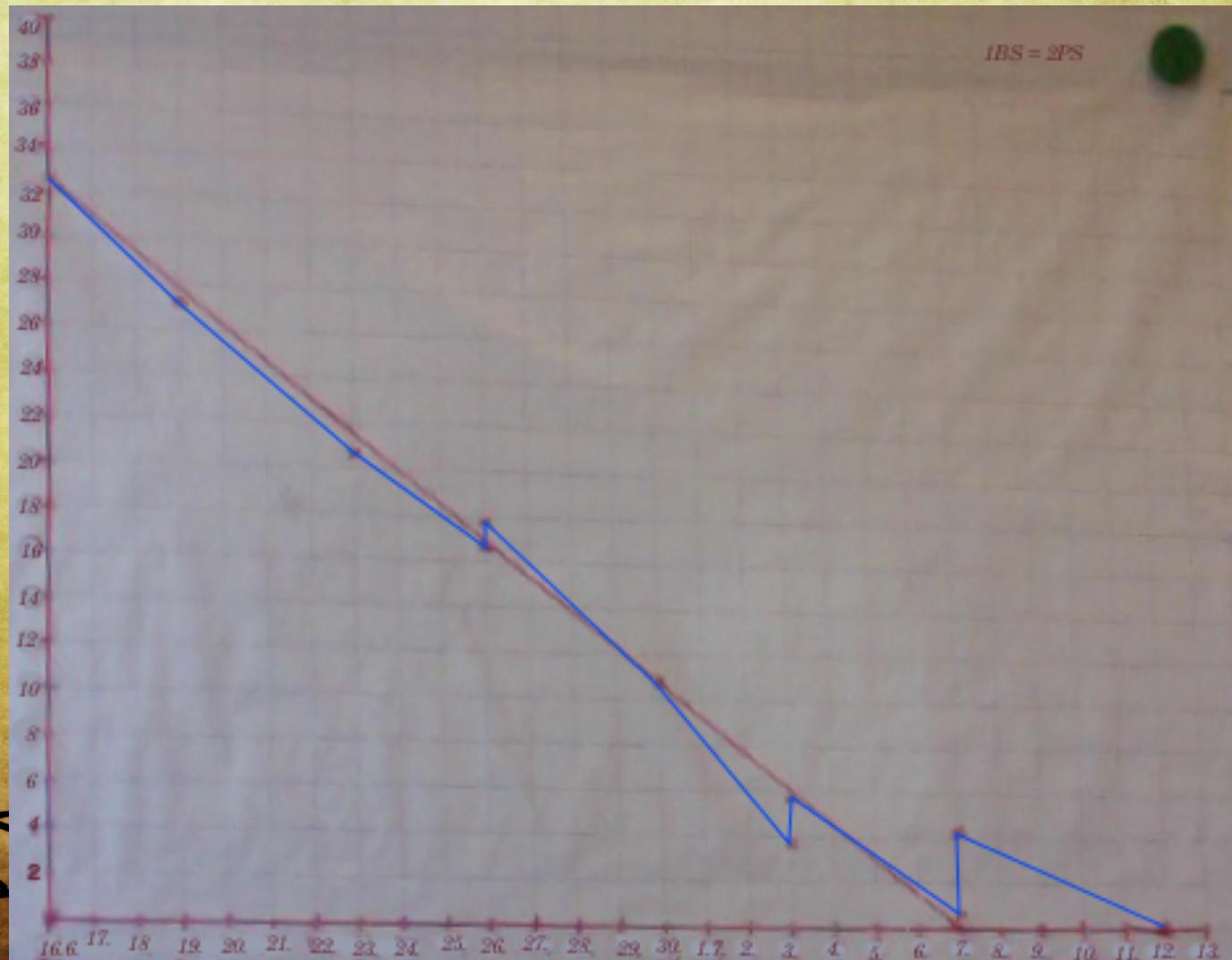
Testen

Code-Coverage wurde weiter verbessert.

GUI-Klassen und Datenklassen sind leider nicht überdeckt

Element	Coverage	Covered Instructions	Missed Instructions	Total Instructions
Rollenspielmanager	48.6 %	8,743	9,235	17,978
src	48.6 %	8,743	9,235	17,978
view.controller	0.5 %	33	7,055	7,088
view	0.0 %	0	469	469
model	86.1 %	2,498	404	2,902
tests.model	91.6 %	3,058	282	3,340
view.customcell	0.0 %	0	279	279
view.tabledata	26.9 %	101	274	375
controller.manipulators	66.2 %	456	233	689
tests.controller	93.0 %	2,172	163	2,335
controller.interfaces	60.7 %	88	57	145
controller	91.8 %	214	19	233
tests.view	100.0 %	123	0	123

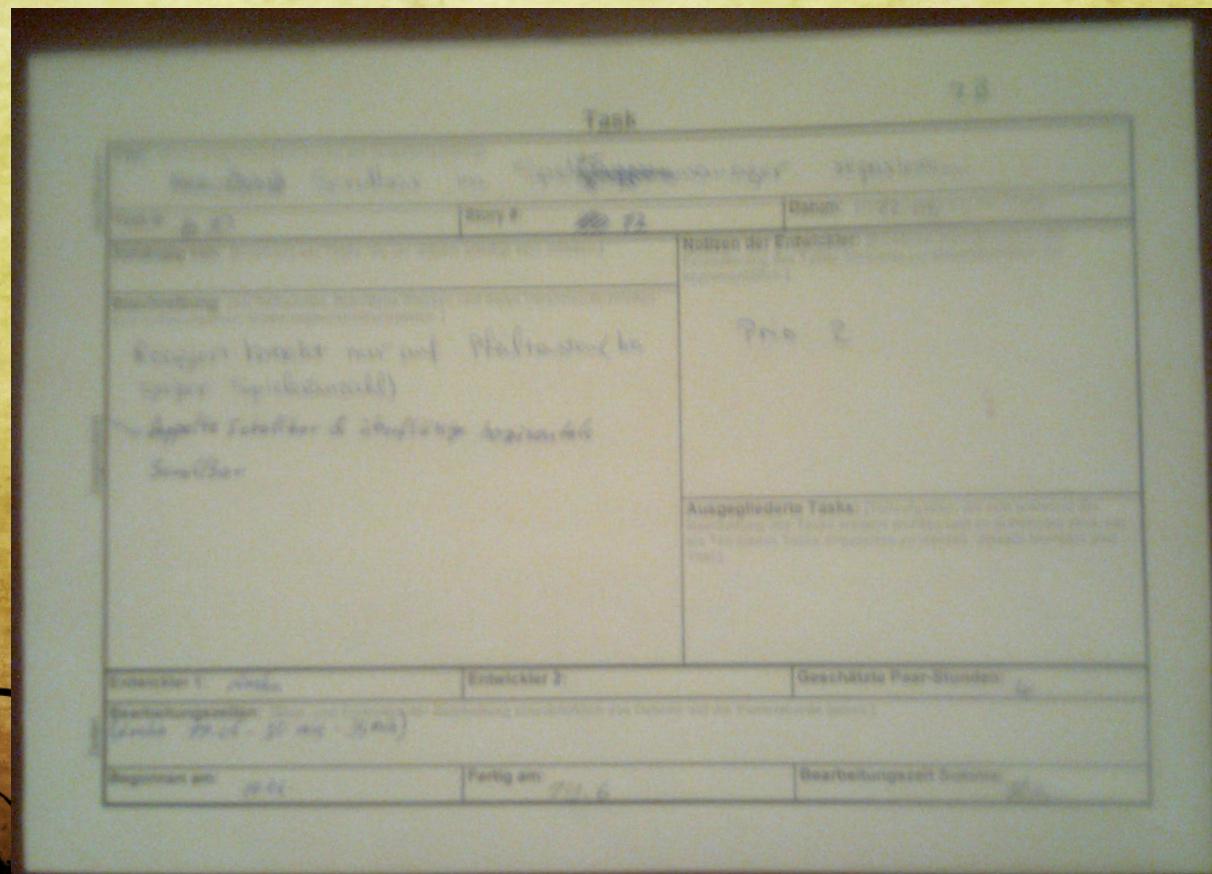
Burndown Chart





Geschätzt versus Gebraucht

Einerseits kam es vor, das Tasks die lang schienen, schnell machbar waren



Geschätzt versus Gebraucht

Anderseits kam es vor, dass Tasks länger dauerten als erwartet.

Task		
Task #	Story #	Datum
Last generierte Implementierung		
Notizen vom Bearbeiter des Tasks, die vor diesem bearbeitet werden	Notizen der Entwickler	23
Beschreibung: Eine konkrete Seite eines Käufers und deren Voraussetzung für die entsprechende Gegenimplementierung.		
<p>• Schaut vor GUI implementieren</p> <p>1) Erstellung aller Werte</p> <p>2) Synchronisierung der last Gegenstände</p> <p> → (Vgl. mit Datenbank)</p> <p> ↳ Frage an Hans</p> <p><i>Wiederholung notiz</i></p>		
<p>• Entk. GUT des Käufers</p> <p> auch</p> <p>• Gegenstandsklasse mindestens</p> <p> ausgestellt</p> <p><i>Texte unterschreibt</i></p>		
Ausgegliederte Tasks: (Hier können weitere Subtasks für die Bearbeitung dieses Tasks erstellt werden)		
Entwickler 1:	Entwickler 2:	Geschätzte PAH-Stunden:
Bearbeitungszeit: 75,00 Von 1000-16:30 23	75,00 Basis: 80,00 1000-16:30 23 Fertig am: 2009-09-26	Kont 77,00 (+ 30) Bearbeitungszeit: 80,00
Begonnen am: 23.09		

Impediments

1. Unerwartete Komplexitäten des Problems
2. Werkzeuge haben unvorhersehbares Verhalten aufgewiesen
3. Vom Wetter beeinträchtigte Produktivität
4. Grenzen der Werkzeuge erfordern kreativere Lösungen

Impediments

Unterschied: 4. Iteration zu Vorherigen

- Zu 1.: Erfahrung von vorherigen Iterationen führt zum selteneren Auftreten.
- Zu 2.: Einige Tücken waren schon bekannt und ihr Effekt beschränkt, andere wiederum treten unerwartet auf und können Verwirrung auslösen.
- Zu 3.: Da wir tiefer im Sommer sind, ist dieses Problem schlimmer geworden
- Zu 4.: Dieses Problem kommt unerwartet vor, aber mit der Zeit seltener.

4. Demo

Start

5. Zukunft des Programms



Kurzfristige Pläne



Kurzfristige Pläne

- Die zwei übriggebliebenen Tasks fertig stellen
 - Blende Effekt: Aktivierbaren Geschickmalus der für die Dauer des Kampfes anhält
 - Schild als Beute ermöglichen

Langfristige Pläne

- Durch die Erfahrung von Boris wissen wir, dass neue Wünsche vom Kunden über die Zeit entstehen.
- Außerdem kann es zu Änderungen im Spiel kommen, die Änderungen im Programm erfordern.
- Die generelle Meinung des Teams ist es, diese Probleme zu lösen, wenn das Team, oder Teil davon, Zeit dafür finden kann.



6. Fazit



Iteration

- Starkes Engagement vom Team auch bei Terminkonflikten
- Reeller Kunde kann zu unerwarteten Ereignissen führen
- Viel Unterstützung vom Team als Teamleiter bekommen
- Die Vorstellung von den Treffen mit den Tutoren war viel schlimmer als die Realität, die generell sehr angenehm war
- Die Ratschläge der Tutoren waren auch sehr hilfreich
- Ein Team leiten liegt mir eigentlich nicht so, aber es hätte schlimmer sein können

Gesamte Projektgruppe

- Das Parallelarbeiten in 2 Paargruppen hat sich verbessert
- Umgehen mit den diversen Technologien wurde flüssiger
- Kristallisieren von individuellen Stärken/Präferenzen
- Erlernen von neuen Fähigkeiten oder zumindest erste Schritte dazu
- Extreme Hitze ist schlecht für Moral.

Danke fuer ihre Aufmerksamkeit