

Rollenspielmanager

für „Die Legenden von Cysteron“

Vortrag 1. Iteration

Projektgruppe Angewandte Softwaretechnologie
Sommersemester 2015



Inhalt

- | | |
|----------------------|---------------|
| 1. Idee des Projekts | 4. Demo |
| 2. Übersicht | 5. Vorschau |
| 1. Rollenverteilung | 6. Reflektion |
| 2. Stories | 7. Fazit |
| 3. Fortschritt | |
| 1. Nicht-Inhaltlich | |
| 2. Inhaltlich | |

Idee des Projekts

- Unterstützung des Spielleiters beim Pen&Paper Rollenspiel DLVC
- Insb. Hilfe bei würfel- und rechenlastigen Kampfsituationen
- Desktop-Applikation
- Entwicklung in Java

Rollenverteilung

Teamleiter:

Britta Heymann

Kunde:

Hans Klein

Entwickler:

Andreas Kofer,
Boris Prochnau,
Britta Heymann,
Nooshin Naghavi

Stories



verschoben



später hinzugekommen

Nr	Titel	Priorität	Bausteine (1 = 2 Paar-Stunden)	abhängig von
1	Coding Conventions	1	6,5	-
2	Datenspeicherung	1	4	-
3	Datenstruktur	1	2	-
4	Architektur festlegen	1	6	(3)
5	Hauptmenü	1	2,5	1,4
6	Spielgruppenmanager	1		1,2,3,4,(5)
7	Kampfsimulator	1	12	1,2,3,4,(5)
8	Würfelsimulator	2	2	1,(5)
9	Vortrag	1	1,5	(-)

Fortschritt: Nicht-inhaltlich

- Einigungen auf Coding Conventions
 - Stil
 - Dokumentation
 - Tests
- Wahl von Technologien, Installation, Tutorials

Verwendete Technologien / Frameworks

- *JavaFX*
 - Java-Spezifikation von Oracle, Konkurrenz zu Adobe Flash
 - Beschreibung von Oberflächen durch XML
 - Unterstützung von CSS
- *Scene Builder*
 - Layout Tool

Verwendete Technologien / Frameworks

- *Hibernate*
 - Persistenz-Framework für Java
 - Objektrelationale Abbildung
- *H2 Database Engine*
 - Relationales Datenbankmanagementsystem

Fortschritt: Inhaltlich

- Gespräch mit dem Kunden
- Einlesen in Material zu DLVC
- Erstellung des Datenbankmodells

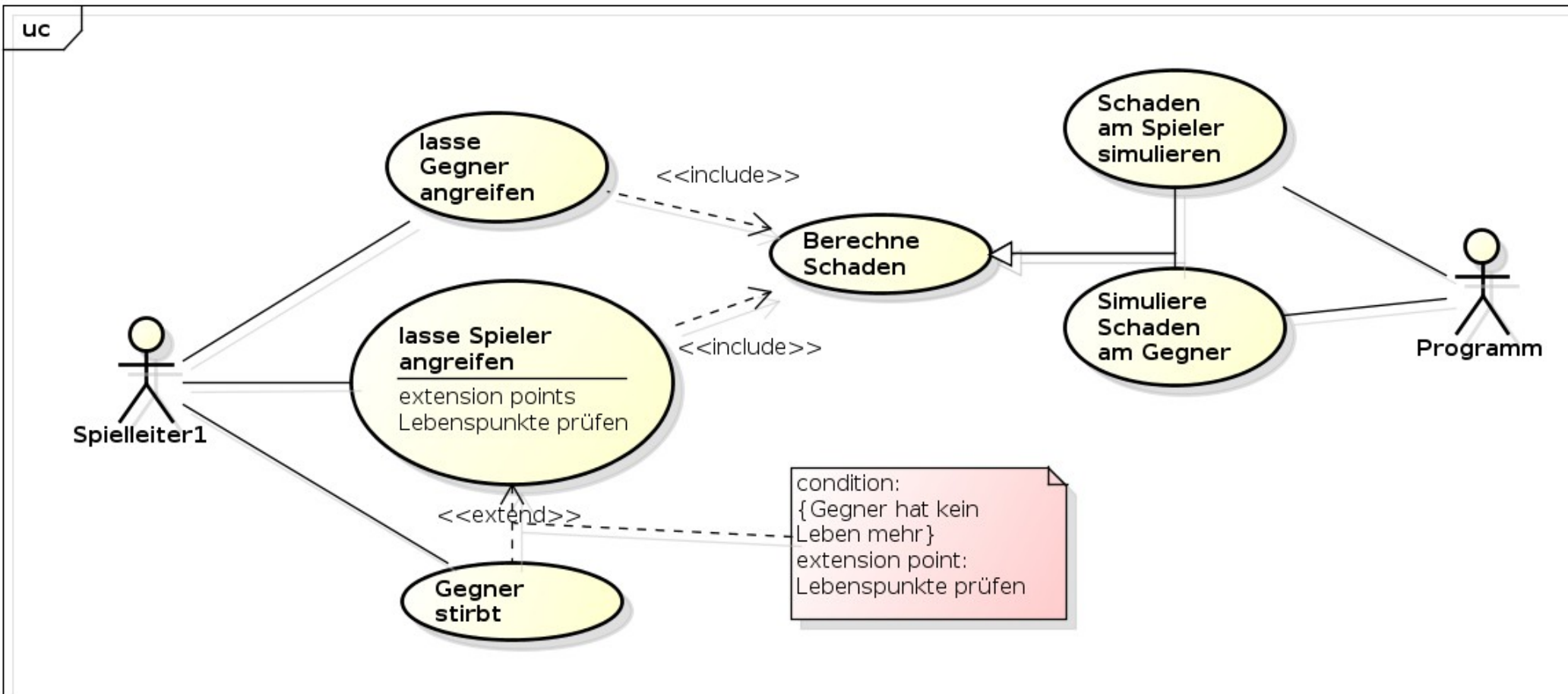
Fortschritt: Inhaltlich

- Gespräch mit dem Kunden
- Einlesen in Material zu DLVC
- Erstellung des Datenbankmodells
- Erste Szenarien und Use Cases

Use Case: Charakter speichern

Kurzbeschreibung	Der Charakter eines Spielers wird gespeichert.
Akteure	Spielleiter, Spieler
Vorbedingung	
Ereignisfluss	<ol style="list-style-type: none">1) Spielleiter nimmt die Daten der Spieler auf:<ul style="list-style-type: none">- Name, Sozialer Rang (optional)- Rasse, Disziplin- DefR, DefH, DefS,- Schaden, Sonstige Kampfrelevantes2) Spielleiter bestätigt die Eingabe.3) Charakter wird aktualisiert.
Nachbedingung	Charakter ist mit eingegebenen Daten in der Datenbank gespeichert.
Alternativablauf	3) falls der Charakter in der Datenbank noch nicht vorhanden war, wird er aktualisiert.

Use Case Diagramm: Kampf



Fortschritt: Inhaltlich

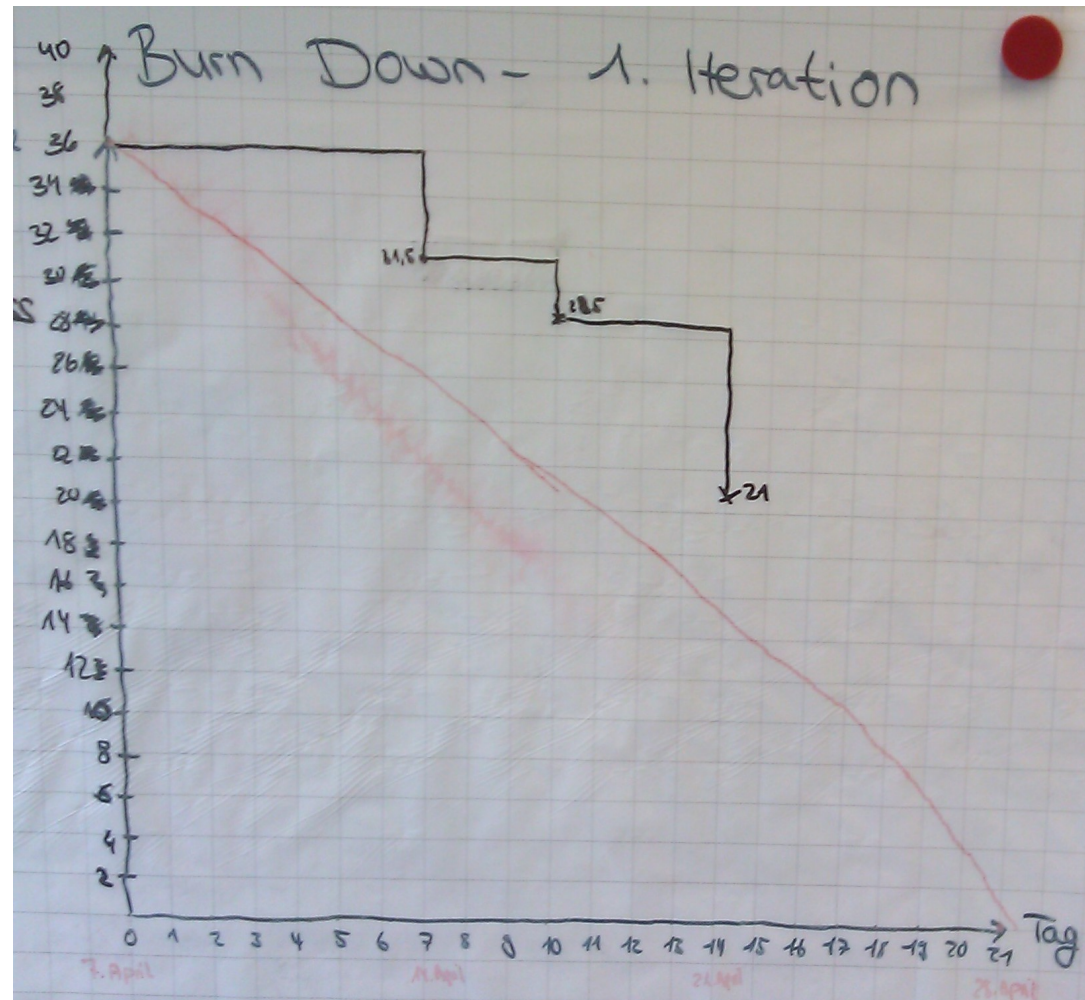
- Gespräch mit dem Kunden
- Einlesen in Material zu DLVC
- Erstellung des Datenbankmodells
- Erste Szenarien und Use Cases
- Hauptmenü
- Würfelsimulator
- Begonnen: Spielgruppenmanager

Demo



Iteration 2

- Fertigstellung: Charaktermanagement
- Kampfsimulator

Burn-Down-Chart



Erinnerung: Stories

 verschoben
 später hinzugekommen

Nr	Titel	Priorität	Bausteine (1 = 2 Paar-Stunden)	abhängig von
1	Coding Conventions	1	6,5	-
2	Datenspeicherung	1	4	-
3	Datenstruktur	1	2	-
4	Architektur festlegen	1	6	(3)
5	Hauptmenü	1	2,5	1,4
6	Spielgruppenmanager	1		1,2,3,4,(5)
7	Kampfsimulator	1	12	1,2,3,4,(5)
8	Würfelsimulator	2	2	1,(5)
9	Vortrag	1	1,5	

Reflektion der Planung

- Nicht alle Arbeitsschritte beachtet
 - Gespräch mit Kunden
 - Schätzen der Stories
 - Stories vergessen (Hauptmenü, Vortrag)
- Einige Stories dauerten länger als gedacht
 - Datenspeicherung: Probleme bei Installation
 - Coding Conventions: Recherche, Diskussion
 - Erweiterung der Story „Charaktermanager“

Reflektion der Planung

- Nicht alle Arbeitsschritte beachtet
- Einige Stories dauerten länger als gedacht
- Die Beschreibung der Stories u. Tasks war ausreichend
 - bei als risikoreich eingeschätzten Stories auch mal den höheren Wert nehmen
 - prüfen, ob alle Arbeitsschritte abgedeckt

Reflektion über Teamprozesse

- Kommunikation erlernen: nicht aneinander vorbeireden → nachfragen, zusammenfassen
- Abwägen, wann ein Thema das gesamte Team angeht
- Verschiedene Anwesenheiten → wechselnde Teams, Skype
- Alle waren engagiert :)

Fazit

- Gewöhnung an Methoden der agilen Softwareentwicklung
 - Entstehung eines Teams
 - Komponenten ausgesucht, erste Funktionalität
- alles bereit für intensive Phase der Entwicklung des ersten Prototyps