

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

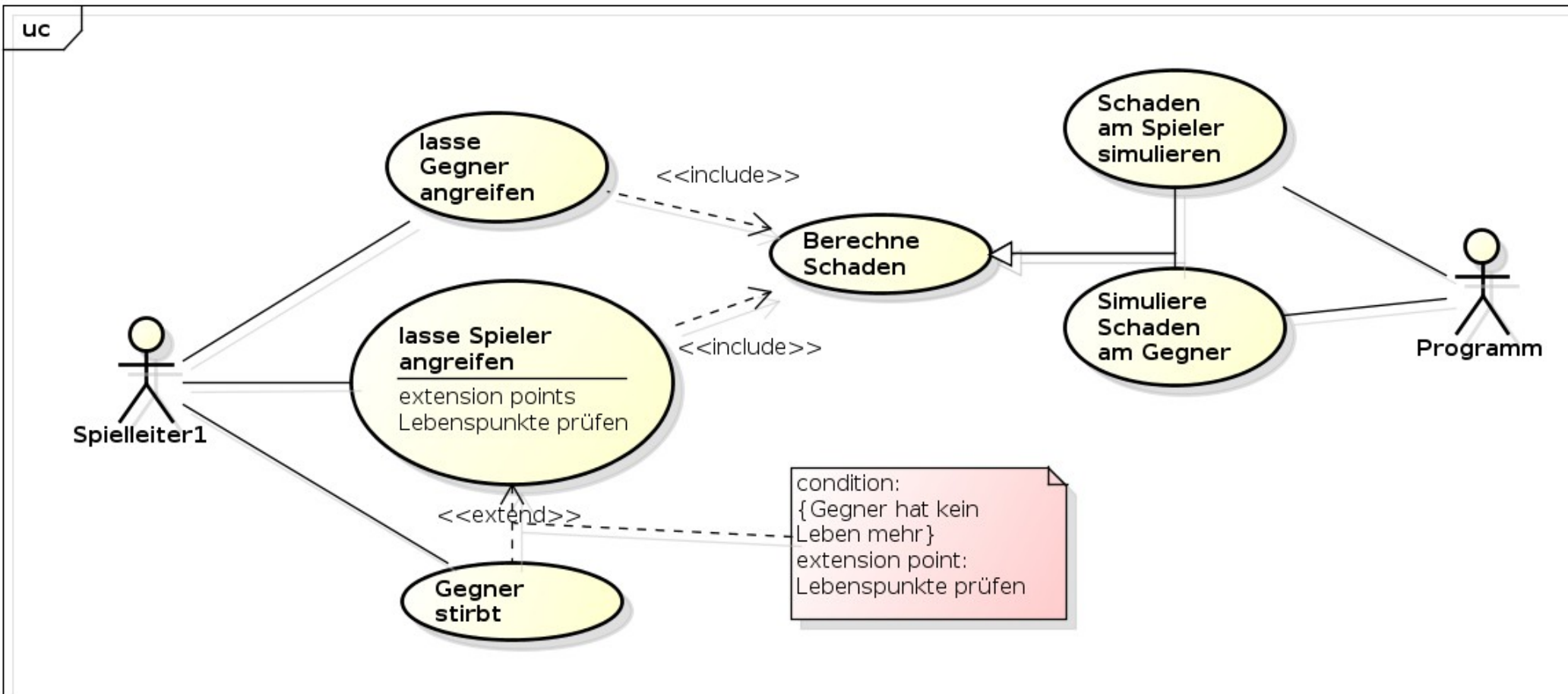
Fortschritt: Inhaltlich

- 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

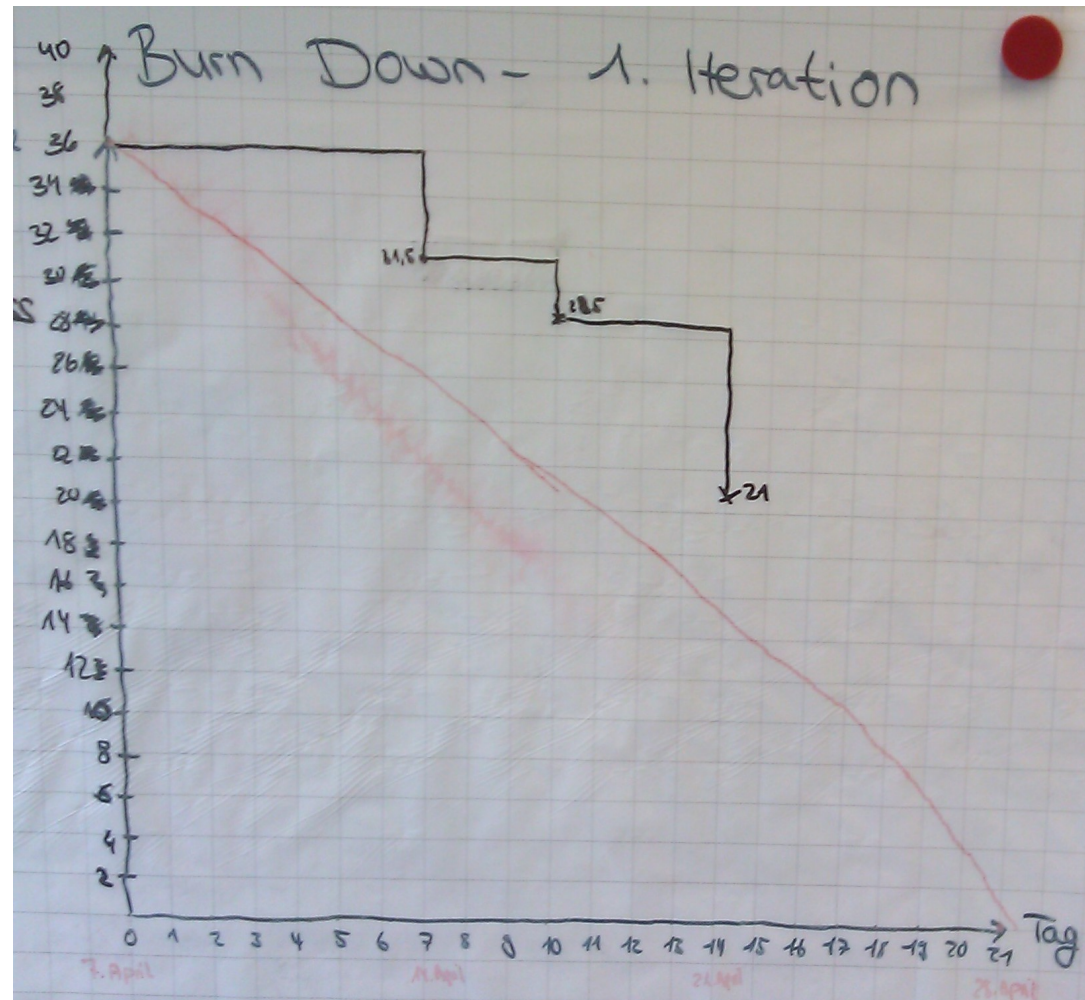
- Gespräch mit dem Kunden
- Einlesen in Material zu DLVC
- Erstellung des Datenbankmodells
- Erste Szenarien und Use Cases
- Hauptmenü
- Würfelsimulator
- Begonnen: Spielgruppenmanager

Demo



Iteration 2

- Fertigstellung: Spielgruppenmanager
- 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 → dynamische Teams, Skype
- Alle waren engagiert :)

Fazit

- Gewöhnung an Methoden der agilen Softwareentwicklung
 - Entstehung eines Teams
 - Komponenten ausgesucht, erste Funktionalität
- **alles bereit für eine intensive zweite Iteration!**