

Rollenspielmanager

für „Die Legenden von Cysteron“

Vortrag 1. Iteration

Projektgruppe Angewandte Softwaretechnologie
Sommersemester 2015



Inhalt

1. Idee des Projekts
2. Übersicht
 1. Rollenverteilung
 2. Stories
3. Was ist passiert?
 1. Nicht-Inhaltlich
 2. Inhaltlich
4. Demo
5. Vorschau
6. Reflektion der Planung
7. Reflektion von Teamprozessen
8. Fazit

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



zunächst vergessen

Nr	Titel	Priorität	Bausteine (1 = 2 Paar-Stunden)	abhängig von
1	„Fittesseigenschaften“ festlegen			
2	Datenspeicherung	1		
3	Datenstruktur			
4	Architektur festlegen	1		
5	Kampfsimulator		12	2,3,4
6	Charakter erstellen			2,3,4
7	Hauptmenü	1		4
8	Vortrag	1		

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

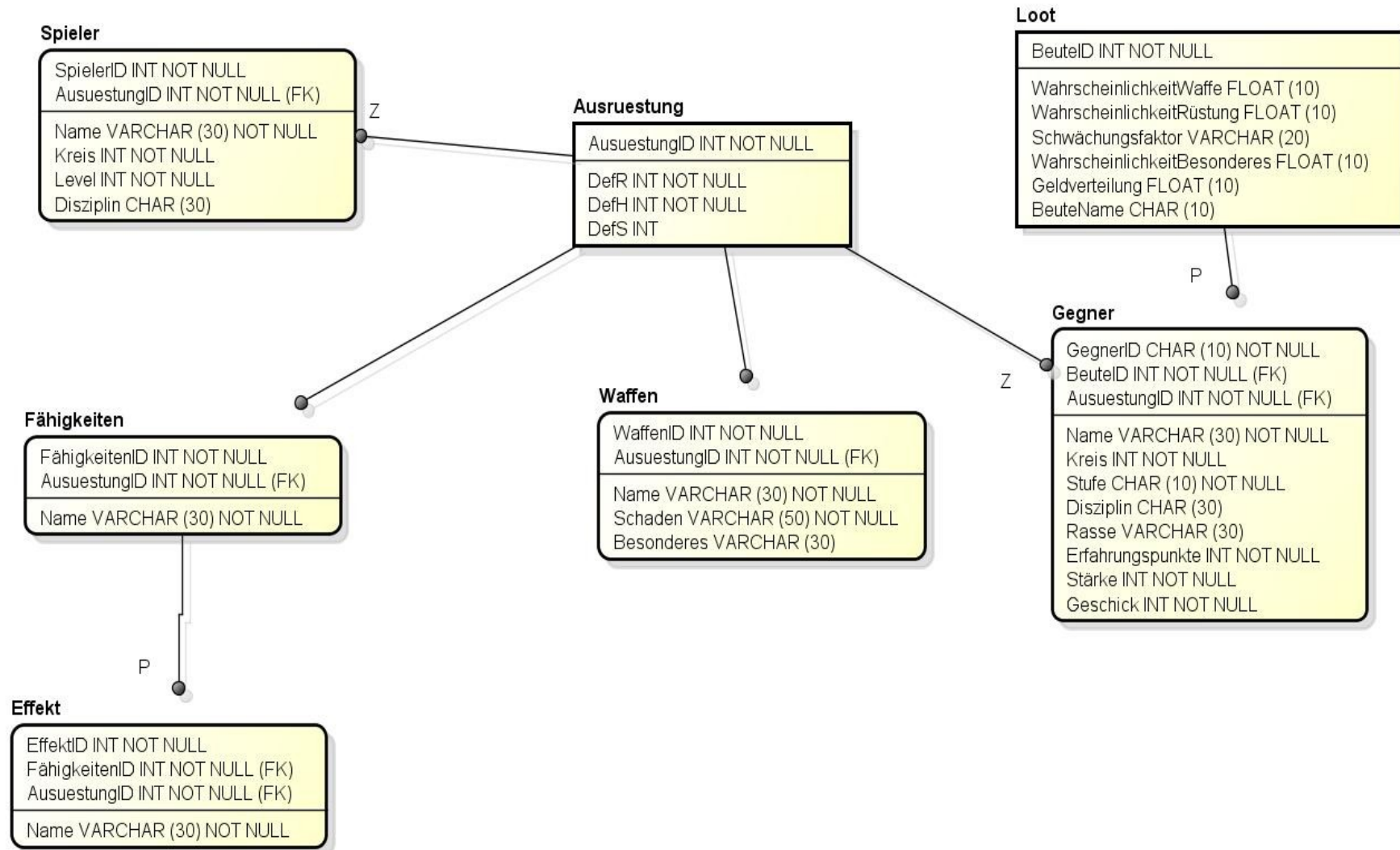
Verwendete Technologien / Frameworks

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

Inhaltlich

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

Erstellung des Datenbankmodells



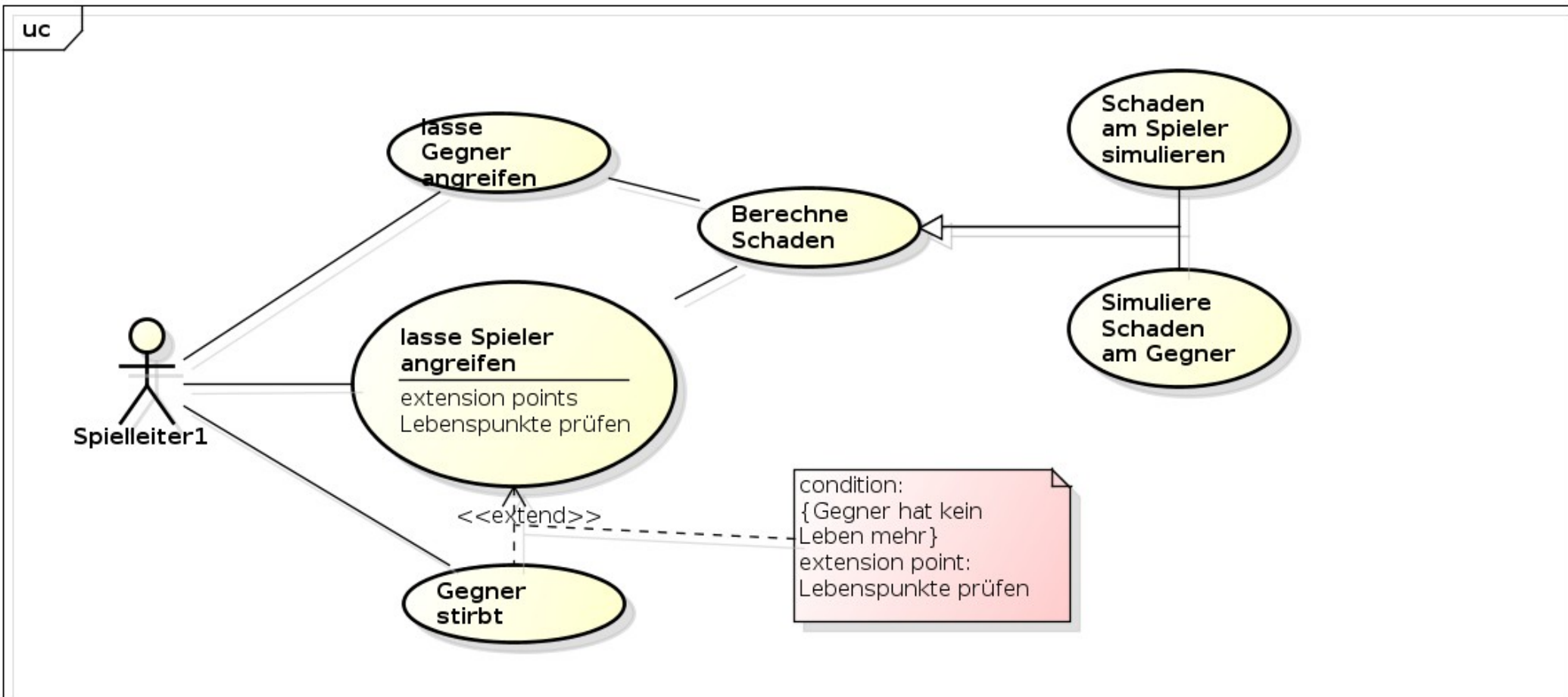
Inhaltlich

- Gespräch mit Kunden
- Einlesen in das Material
- 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



Inhaltlich

- Gespräch mit Kunden
- Einlesen in das Material
- Erstellung des Datenbankmodells
- Erste Szenarien und Use Cases
- Hauptmenü
- Erste Funktion: Charaktermanagement

Demo

Iteration 2

- Fertigstellung: Charaktermanagement
- Kampfsimulator
- Würfelsimulator

Burn-Down-Chart

Reflektion

- Die Beschreibung der Stories u. Tasks war ausreichend
- Nicht alle Arbeitsschritte beachtet
 - Gespräch mit Kunden
 - Schätzen der Stories

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