

DLVC - Taverne

Rollenspielmanager für „Die Legenden von Cysteron“

Vortrag 2. Iteration

Sommersemester 2015



Der Stand nach der 1. Iteration

1. Coding Conventions
2. Datenspeicherung
3. Datenstruktur
4. Architektur festgelegt
5. Hauptmenü
6. Würfelsimulator
7. Angefangen: Spielgruppenmanager

Inhalt

1. Übersicht

1.1. Rollenverteilung

1.2. Stories

2. Fortschritt

3. Demo

4. Vorschau

5. Reflektion

6. Fazit

Rollenverteilung

Teamleiter: Nooshin Naghavi

Kunde: Hans Klein

Etnwickler:

Andreas Kofer,

Boris Prochnau,

Britta Heymann,

Nooshin Naghavi



Von 1. Iteration

Stories

| Nr | Titel | Priorität | Bausteine (1 = 2 Paar-Std.) | Abhängig von |
|----|---------------------|-----------|--------------------------------|--------------|
| 12 | Spielgruppenmanager | 1 | 2 | - |
| 4 | Kampfsimulator | 1 | 8 | 12 |
| 14 | Händler | 1 | 5 | 12 |
| 15 | Vortrag | 1 | 2 | - |

Fortschritt: Nicht-Inhaltlich

- Sprechen mit Kunde

Fortschritt: Nicht-Inhaltlich

- Sprechen mit Kunde
- Umstellen / Erstellen der Stories auf Basis von Use-Cases

Fortschritt: Nicht-Inhaltlich

Story

Titel: Kampfsimulator (Gegnerrunde)

Nr.: 4

Beschreibung:

Der Spielleiter bestreitet mit einer Spielergruppe ein Kampf gegen einer Gegnergruppe ohne Spezialfälle. Dabei sollte der Schaden und Trefferzone der Gegner sichtbar sein.

Akzeptanztest:

- Trefferzone müssen sichtbar sein
- Beteiligung von 5 Spielern und Gegnern
- Lebenspunktverluste für Spieler anzeigen

Priorität der Story: 1

Geschätzte Zeit: 16 Paar-Std.

Begonnen am: 08.05.

Abgeschlossen am: 19.05.

Benötigte Zeit: 14,22 Paar-Std.

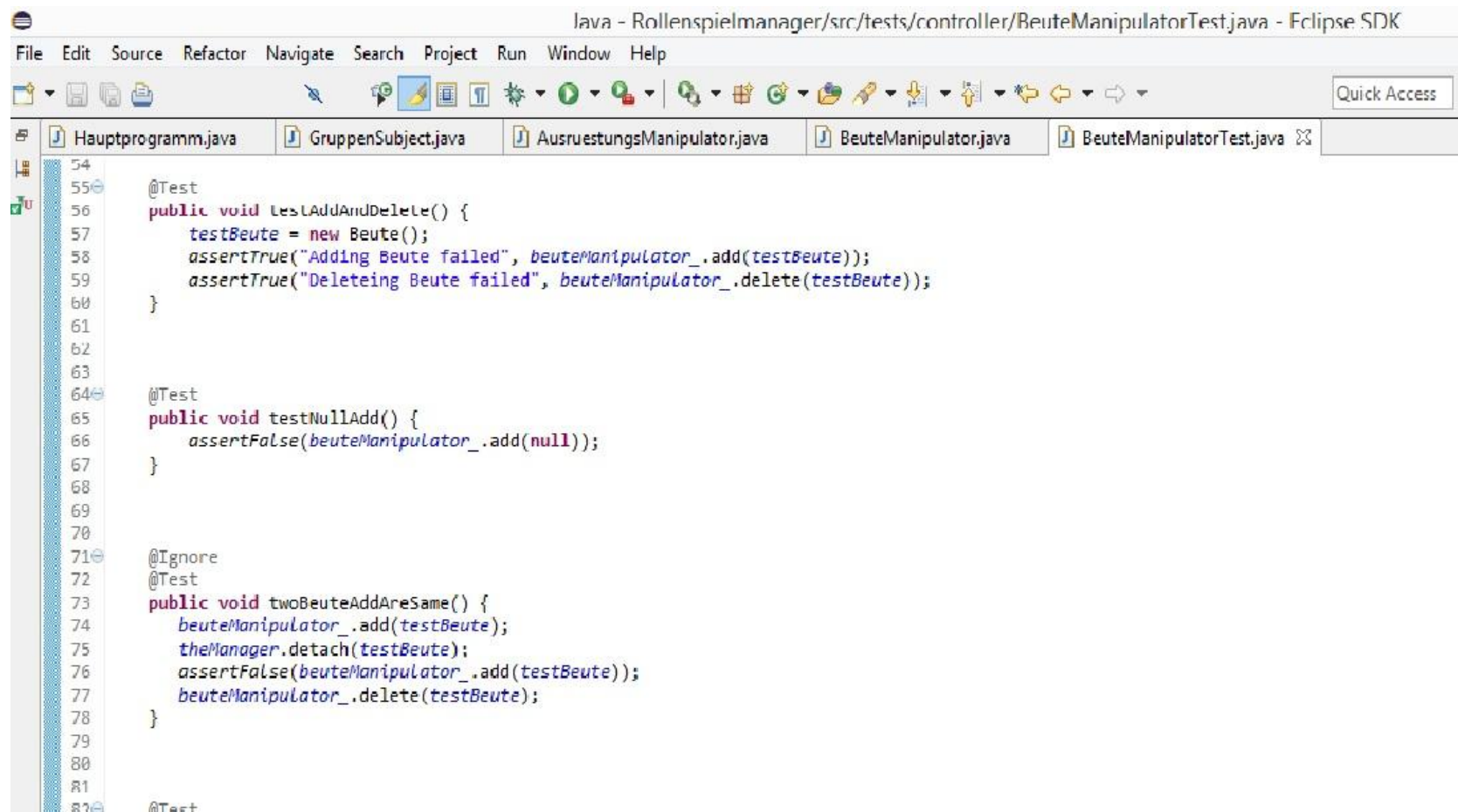
Use Case: Kampf starten

| | |
|------------------|---|
| Kurzbeschreibung | Der Kampf wird gestartet. |
| Akteure | Spielleiter |
| Vorbedingung | Es existiert eine Liste von erstellten Spieler und Gegner. |
| Ereignisfluss | <ol style="list-style-type: none">1) Spielleiter wählt die Spieler und Gegner für den Kampf2) Spielleiter bestätigt die Auswahl3) Kampffenster öffnet sich4) Spielleiter kann eine Kampfsimulation durchführen |
| Nachbedingung | Schaden und Trefferzone am Spieler werden simuliert und angezeigt. |
| Alternativablauf | <ol style="list-style-type: none">1) Spielleiter wählt eine Gruppe statt einzelnen Spieler |

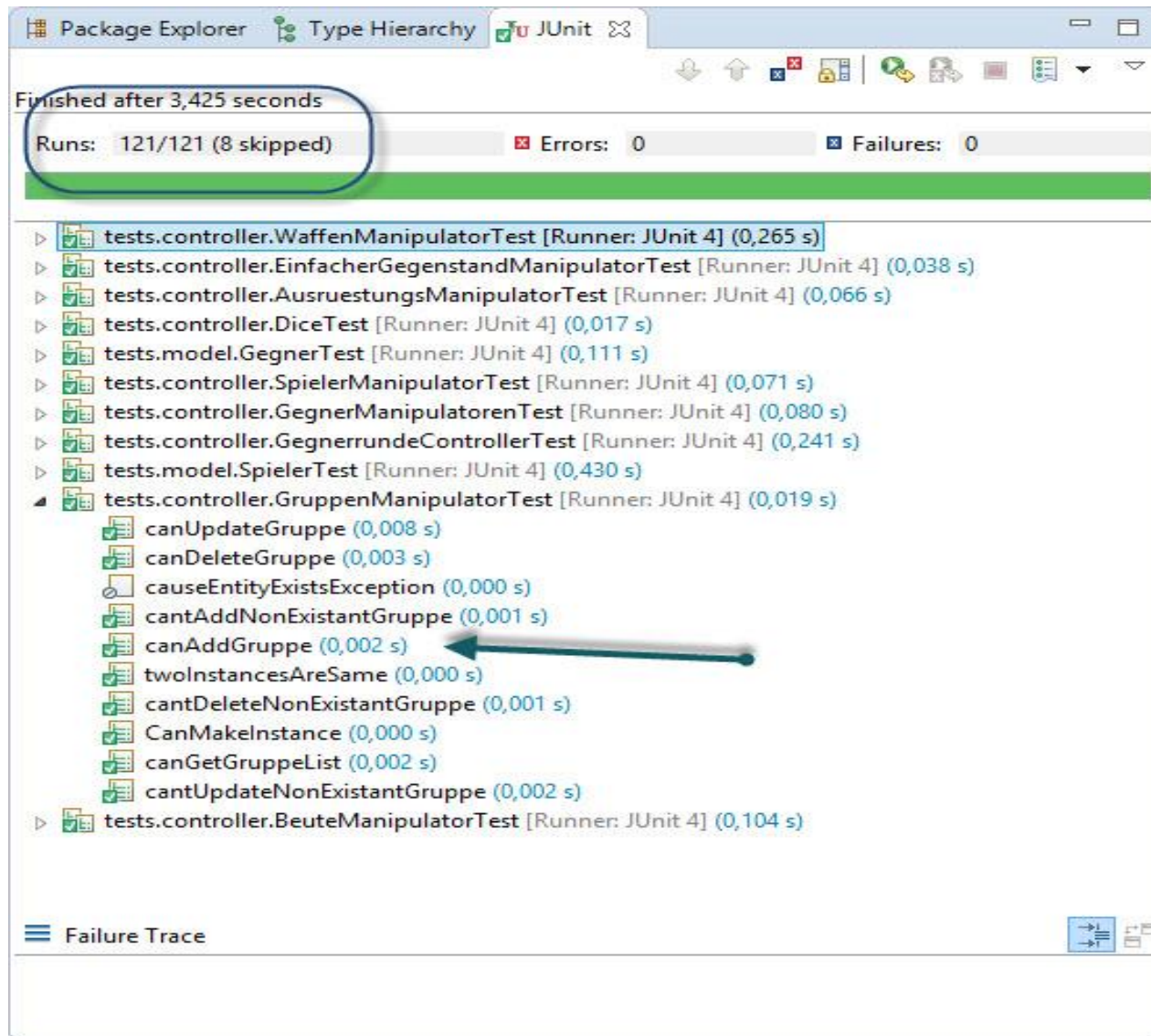
Fortschritt: Nicht-Inhaltlich

- Sprechen mit Kunde
- Umstellen / Erstellen der Stories auf Basis Use-Cases
- Weitere Tests

Fortschritt: Nicht-Inhaltlich



```
54
55 @Test
56 public void testAddAndDelete() {
57     testBeute = new Beute();
58     assertTrue("Adding Beute failed", beuteManipulator_.add(testBeute));
59     assertTrue("Deleteing Beute failed", beuteManipulator_.delete(testBeute));
60 }
61
62
63
64 @Test
65 public void testNullAdd() {
66     assertFalse(beuteManipulator_.add(null));
67 }
68
69
70
71 @Ignore
72 @Test
73 public void twoBeuteAddAreSame() {
74     beuteManipulator_.add(testBeute);
75     theManager.detach(testBeute);
76     assertFalse(beuteManipulator_.add(testBeute));
77     beuteManipulator_.delete(testBeute);
78 }
79
80
81
82 @Test
```



Fortschritt: Inhaltlich

- Fertigstellung: Spielgruppenmanager
 - weitere Implementierungen
 - Erweiterung der Datenbank

Fortschritt: Inhaltlich

- Fertigstellung: Spielgruppenmanager
- Begonnen: Kampfsimulator (Gegnerrunde)

Fortschritt: Inhaltlich

- Fertigstellung: Spielgruppenmanager
- Begonnen: Kampfsimulator (Gegnerrunde)
 - Implementierung von GUIs und Grundfunktionen

Fortschritt: Inhaltlich

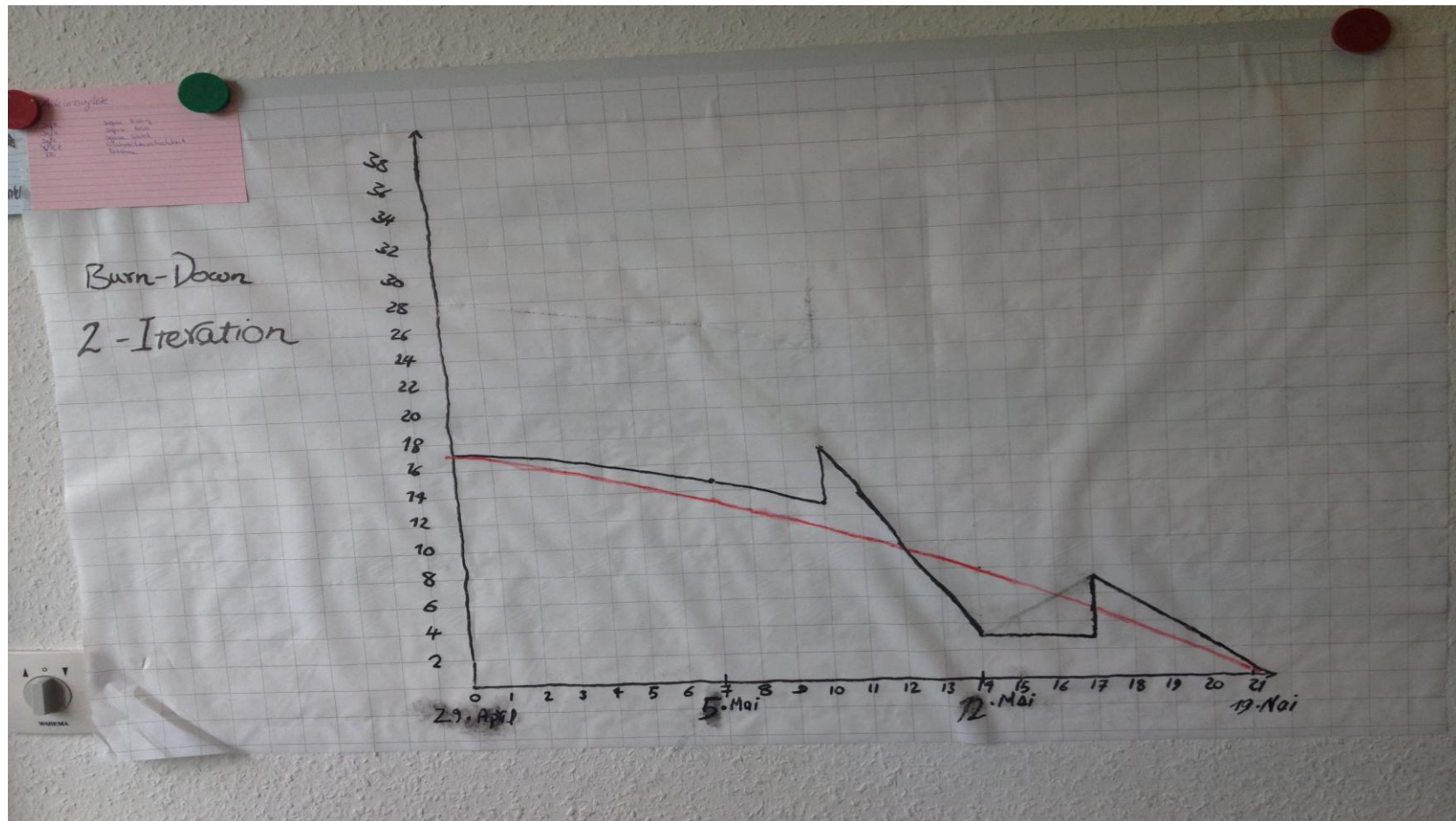
- Fertigstellung: Spielgruppenmanager
- Begonnen: Kampfsimulator (Gegnerrunde)
- Begonnen: Händler
 - Erweiterung der Datenbank
 - Implementierung von GUI und Grundfunktionen

Demo

Iteration 3

- Erweiterung: Kampfsimulator
- Erweiterung: Händler
- Erstellung von Release

Burn-Down-Chart



Reflektion der Planung

- Die Beschreibung der Stories u. Tasks war sehr hilfreich

Reflektion der Planung

- Die Beschreibung der Stories u. Tasks war sehr hilfreich
- Einige Tasks dauerten viel kürzer/ länger als geschätzt

Reflektion der Planung

- Die Beschreibung der Stories u. Tasks war sehr hilfreich
- Einige Tasks dauerten viel kürzer/ länger als geschätzt
- Testen war zeitaufwendig

Reflektion der Planung

- Die Beschreibung der Stories u. Tasks war sehr hilfreich
- Einige Tasks dauerten viel kürzer/ länger als geschätzt
- Testen war zeitaufwendig
- Arbeit an unabhängige Stories

Reflektion der Planung

- Die Beschreibung der Stories u. Tasks war sehr hilfreich
- Einige Tasks dauerten viel kürzer/ länger als geschätzt
- Testen war zeitaufwendig
- Arbeit an unabhängige Stories
- Konflikte in Git

Reflektion über Teamprozesse

- Wir haben uns gegenseitig geholfen

Reflektion über Teamprozesse

- Wir haben uns gegenseitig geholfen
- Ideen ausgetauscht

Reflektion über Teamprozesse

- Wir haben uns gegenseitig geholfen
- Ideen ausgetauscht
- Geübt, ein guter Zuhörer zu sein

Reflektion über Teamprozesse

- Wir haben uns gegenseitig geholfen
- Ideen ausgetauscht
- Geübt, ein guter Zuhörer zu sein
- Geduld haben!

Zustand am Ende der Iteration



Fazit

- Erweiterung der Funktionalität

Fazit

- Erweiterung der Funktionalität
- Sehr gute Zusammenarbeit

Fazit

- Erweiterung der Funktionalität
- Sehr gute Zusammenarbeit
- Wir haben gelernt Arbeitsschritte besser zu gliedern

Fazit

- Erweiterung der Funktionalität
- Sehr gute Zusammenarbeit
- Wir haben gelernt Arbeitsschritte besser zu gliedern
- Zielorientiert gearbeitet

Fazit

- Erweiterung der Funktionalität
- Sehr gute Zusammenarbeit
- Wir haben gelernt Arbeitsschritte besser zu gliedern
- Zielorientiert gearbeitet
- Alle am Ende zufrieden mit dem Ergebnis

**Vielen Danke
für eure Aufmerksamkeit!**