

</> 1 Software fertigstellen

Stellt eure Software fertig. Konzentriert euch dabei auf die Tasks, die zum Spielen unbedingt notwendig sind. Schaut auch in eure Issues und behebt die Fehler, die beim Spielen Probleme verursachen.

Wenn ihr am Ende noch Zeit haben solltet, könnt ihr noch weitere Tasks und Issues angehen.

</> 2 Quellcode für die Veröffentlichung vorbereiten

Softwareprojekte müssen gepflegt und instand gehalten werden. Dafür ist es wichtig, dass man auch nach Wochen noch versteht, was die Software eigentlich tut. **Kommentiert daher euren Code möglichst aussagekräftig.** Als Faustregel sollte mindestens jede Funktion kommentiert werden.

Für zukünftige Anwender ist es wichtig zu wissen, wie sie die Software verwenden können. **Ergänzt daher eure README-Datei** um einen Abschnitt zu Installation bzw. Ausführung. In den meisten Fällen sollte dafür `npm install` und anschließend `npm start` ausreichen.

Für zukünftige Entwickler ist es wichtig zu wissen, was der Plan für die Erstellung eurer Software war. **Falls ihr UML-Diagramme o.ä. habt, fügt sie eurem Repo im docs-Ordner hinzu.** Überlegt euch außerdem, ob ihr den Quellcode eurer Software für die Bearbeitung durch andere freigeben möchtet. Dabei hilft die Vergabe einer Lizenz.



3 Eine Lizenz vergeben

Wenn ihr eure Software veröffentlichen wollt, solltet ihr eine entsprechende Lizenz wählen. Falls ihr euch für eine Open-Source-Lizenz entscheidet, findet ihr beispielsweise unter choosealicense.com eine Entscheidungshilfe für eine passende Lizenz. Im Video seht ihr, wie ihr eurem Repo eine Lizenz hinzufügen und eure eigenen Repos veröffentlichen könnt.



4 Launch vorbereiten

Bei der Abschlussveranstaltung präsentiert und demonstriert jede Gruppe ihre Software. Bereitet dafür euren Launch vor. Ihr solltet dabei die folgenden Fragen beantworten:

- ☐ Wie heißt eure Software?
- ☐ Welche Idee steckt hinter eurem Produkt?
- ☐ Was macht euer Projekt besonders?
- ☐ Was waren die größten Herausforderungen?
- ☐ Wie hat die Entwicklung geklappt?