

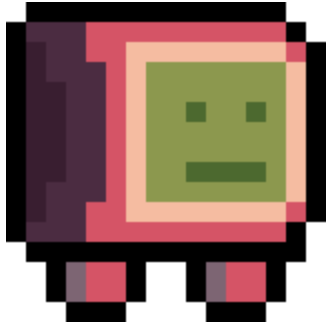


ORE RUSH

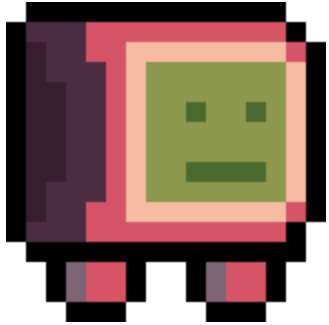
By TASG Force

About our game

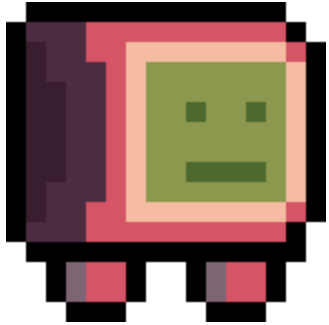
Ziel vom Spiel:



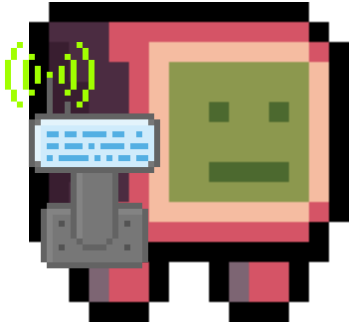
About our game



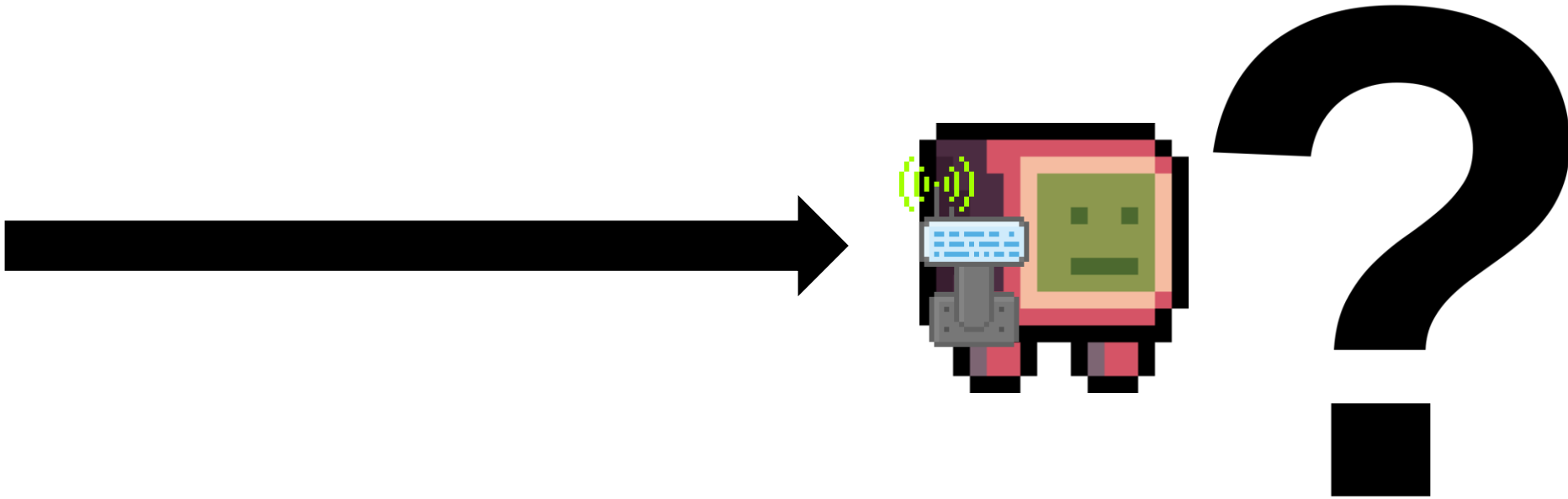
About our game



About our game



About our game



About our game



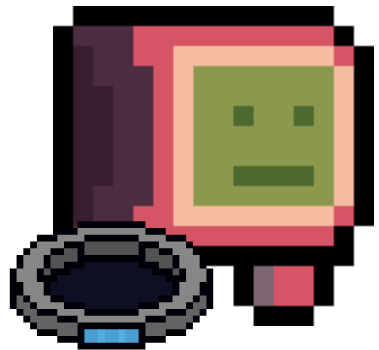
About our game



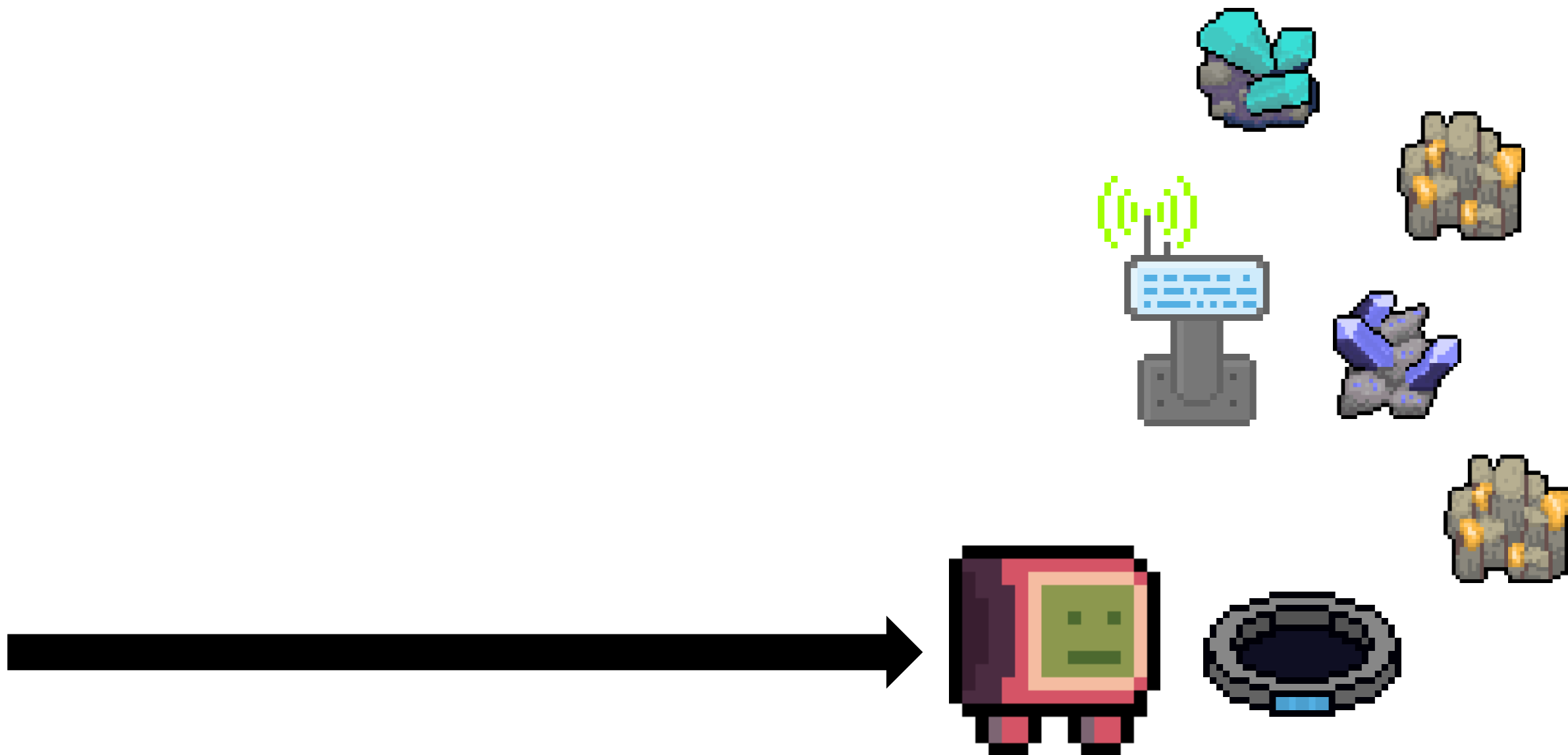
About our game



About our game



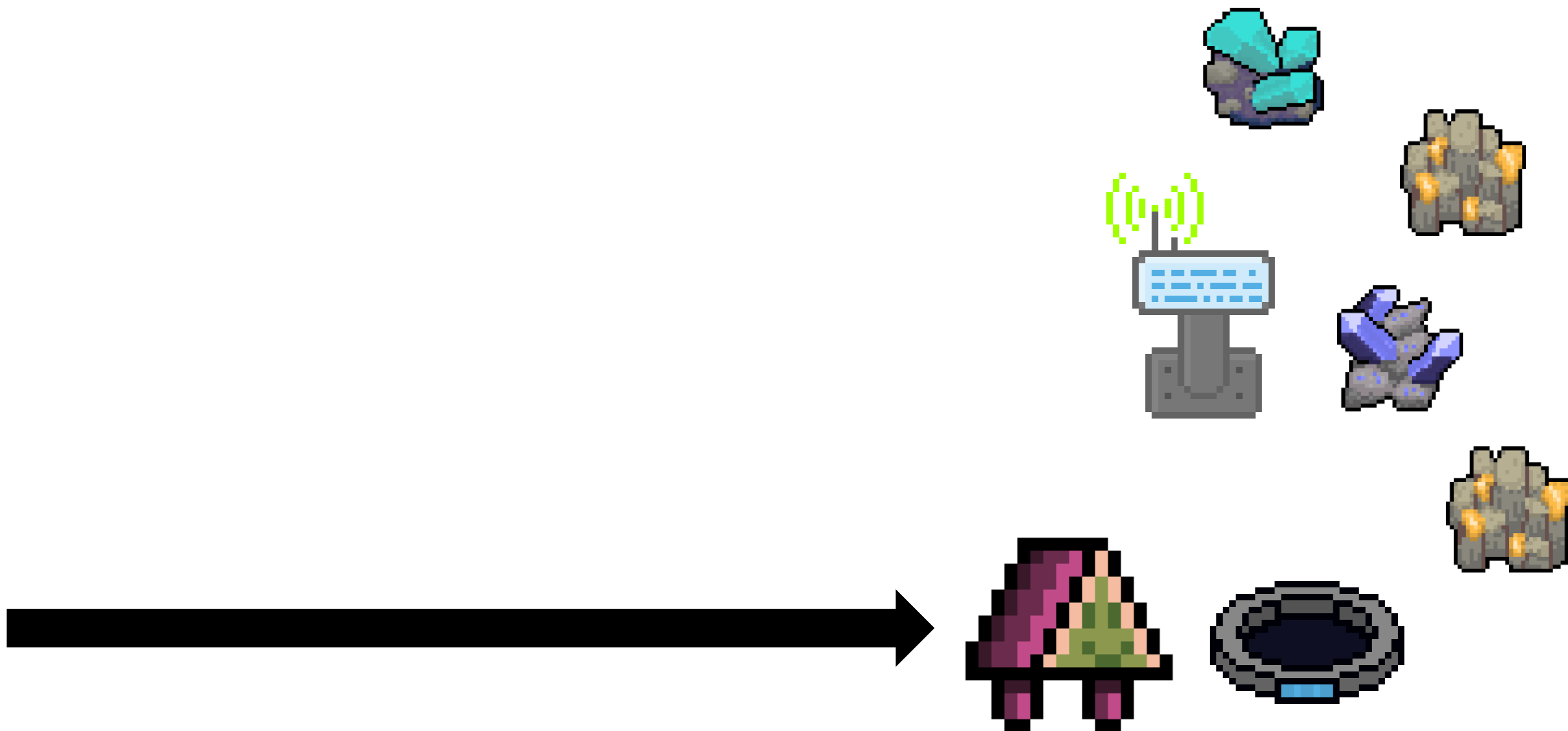
About our game



About our game



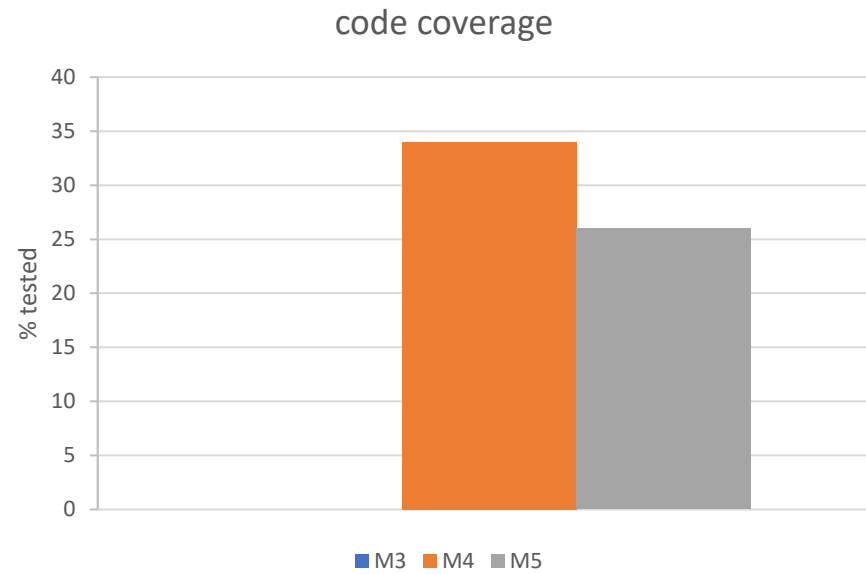
About our game



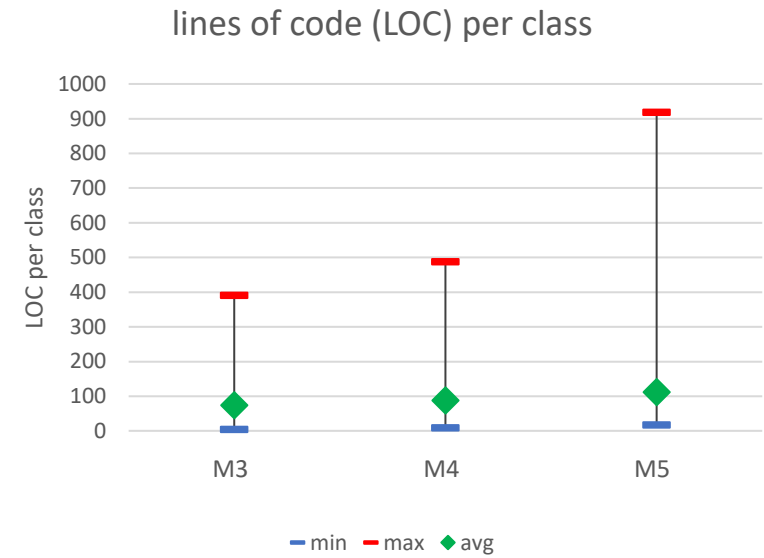
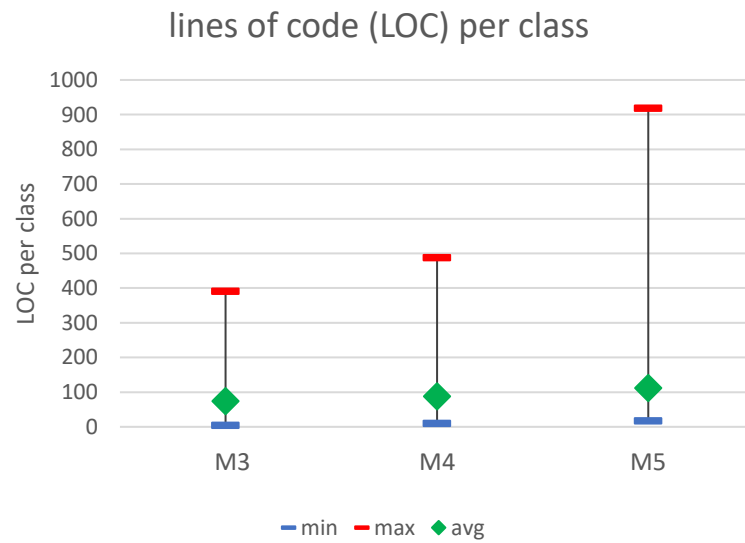
About our game



QA



QA



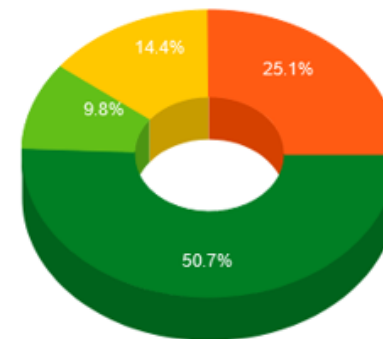
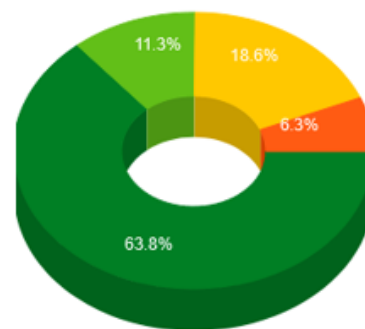
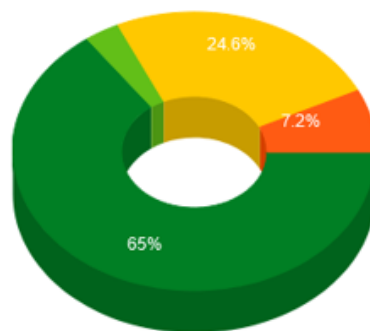
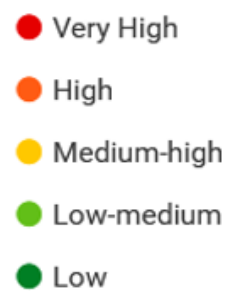
QA

Lack of cohesion

Milestone 3

Milestone 4

Milestone 5



Technology

- Tools:
 - MetricsReloaded von IntelliJ -> Berechnet einige Metrics
 - Discord -> Kommunikation, Protokoll
 - Code With Me -> Pair Programming
 - DrawIO -> Visualisierung von Systemen
 - Jacoco -> berechnet einige Metrics
- Processes:
 - Abstraktion -> Modular und generisches System
 - Model view client Architektur -> Gui Konstruieren
 - Spezifizierung -> verschiedene Klassen mit speziellen Funktionen
- Libraries:
 - JavaFX -> User Interface
 - JUnit -> testen
 - Mockito -> Erweiterung fürs testen
 - Log4J -> Logging und Fehlersuches

Lessons Learned

- Gruppe:
 - Früher unmotivierte Team-mitglieder ansprechen
 - Regelmässigeres Zusammenarbeiten lohnt sich
 - «In the same boat» mentality
- Prozess:
 - Ideen früh aufbringen
 - «Traum» Ideen auch aufbringen
 - Aufteilen der Arbeit aber trotzdem dynamisch bleiben
- Code:
 - Verschiedene Skill-Levels berücksichtigen
 - Geduld haben beim erklären
 - Nicht nur für sich programmieren
 - «Future Proofing»

Demo

End

Vielen Dank für ihre Aufmerksamkeit.

Fragen?

Questions?