Gdi Projekt

Gruppe 103

Zum Code:

Es wurde versucht so objektorientiert zu programmieren wie möglich.

* Anstatt den ganzen Code in gameplayState zu schreiben wurde so viel wie möglich in andere Klassen bzw. Packages ausgelagert.

Ziel war es : dadurch die Wartung des Codes zu erleichtern und die Flexibilität des Codes zu erhöhen.

Aufgetretene Probleme:

* Da wir an verschiedenen Zeiten Zeit für das Projekt hatten, hat es für Mitglieder der Gruppe sehr viel Zeit beansprucht erst einmal „in den Code reinzukommen“ und ihn auch wirklich zu verstehen.
* Zu lange Pause zwischen dem ersten und dem letzten Treffen der Gruppenmitglieder.
* Schwierigkeiten die Tests zum Laufen zu bringen(Obwohl das Programm funktioniert).

Feedback:

* Die Aufgabenstellung fanden wir ziemlich deutlich formuliert.
* Support gab es 24/7 per Moodle. (+)
* Interessante Aufgabe (+) (Herausforderung)
* Timing(-), da die Mathe1 für Informatiker Klausur in der Projektwoche lag.

Bonuspunkte:

* Im GameplayState: Beim Klicken auf der „Tab“ Taste gelingt man in das erste Eingabefeld (Winkel), wenn man noch nicht in einem Eingabefeld war.

Beim erneuten klicken auf der „Tab“ Taste gelangt man in das nächste Eingabefeld.

(Geschwindigkeit).

* AboutState: Alle Mitglieder der Gruppe + die Quellen, die wir benutzt haben, werden in dieser State angegeben.
* Im gameplayState: Nachdem man den Gegner besiegt hat, kommt man, wenn man auf „Ok“ im pop-up klickt wieder zurück in das Hauptmenü. Das erspart viel Zeit, da man dadurch direkt wieder spielen kann, ohne das Programm zu schließen und wieder zu öffnen.