

# Breakout – Dokumentation

## Reflexion der Teamarbeit

Da wir zu Beginn des Projektes die Aufgabenstellung klar in getrennte kleinere Problemstellungen aufgeteilt hatten, konnte jedes Gruppenmitglied für sich selbstständig von zu Hause aus arbeiten. Durch die von uns verwendete Versionsverwaltungssoftware „git“ gab es selten größere Probleme beim Zusammenführen unserer jeweiligen Code-Versionen. Falls es jedoch dennoch mal zu Konflikten kam, konnten diese relativ einfach durch kurze Absprache oder beim nächsten Projektgruppentreffen aus dem Weg geräumt werden.

Insgesamt haben wir uns dreimal gemeinsam im Lernzentrum Informatik getroffen, um eventuelle Fragen zu klären oder entstandene Probleme schnell und unkompliziert zu lösen.

Rückblickend hätten wir wahrscheinlich noch etwas mehr Planung und Zeit in die Vorbereitung des Projektes investieren sollen, um später aufgetretene Bugs oder Unstimmigkeiten mit bspw. den vorgegebenen Tests zu vermindern, oder gar ganz zu verhindern.

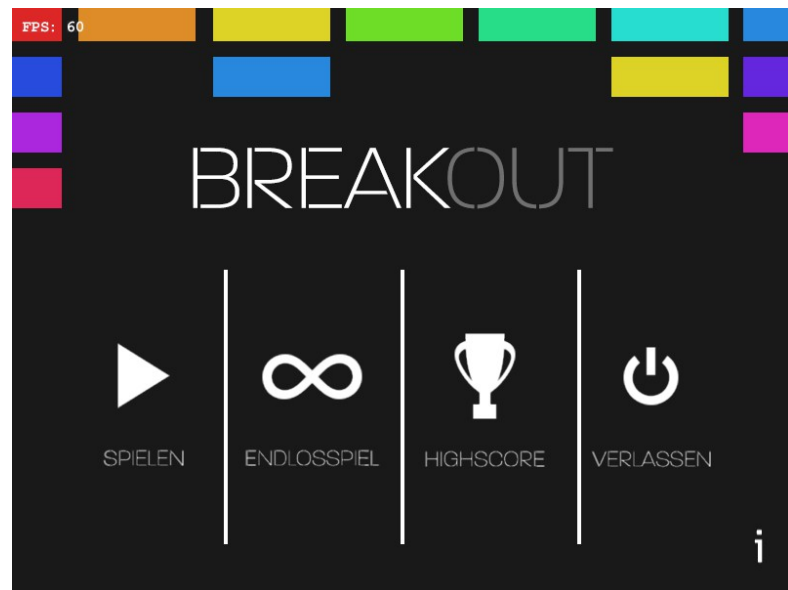


Abbildung 1: Hauptmenü (Spielen, Endlosspiel, Highscore, Verlassen)

## Feedback zum Projekt

Insgesamt hat uns das Projekt in den letzten Wochen sehr viel Spaß gemacht, auch wenn es, wie bei jedem größeren Projekt, natürlich die ein oder anderen kleineren Probleme gab. Wir fanden es gut, dass die Aufgabenstellung bereits sehr früh bekannt gegeben wurde, da uns das die Möglichkeit gab, schon frühzeitig anzufangen, sodass wir uns während der Klausurenphase größtenteils auf die Klausurvorbereitung konzentrieren konnten.

Besonders gefallen hat uns an der Aufgabenstellung, dass die Spielidee an sich intuitiv verständlich war und wir uns daher direkt an die Arbeit setzen konnten. Dabei ist vor allem hervorzuheben, dass wir uns die Aufgaben gut einteilen konnten, um unabhängig voneinander zu arbeiten. Die eea-Bibliothek war uns eine nützliche Hilfe, da sie weitreichende Spielkonzepte bereitstellt, die wir nur noch implementieren mussten.

Einige Komplikationen hatten wir mit den Tests, da diese teilweise von Implementierungen ausgingen, die wir in unserem Spiel anders umgesetzt haben (z.B. Block-IDs). Hier könnte man den Studierenden mehr Freiheiten geben, eigene Ideen unabhängig der Testvorgaben umzusetzen. Was das eigentliche Spiel angeht, hatten wir während der Entwicklung natürlich das eine oder andere kleine Problem, z.B. was Kollisionen angeht, letztlich sind wir jedoch mit dem Ergebnis zufrieden.