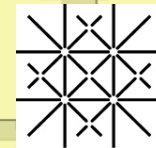


**Florian Spiess
Marco Leu
Simeon Jackman
Benjamin Zumbrunn**

**FS 2015
CS 108 Programmierprojekt
Meilenstein 5
Pit Crew (Gruppe 7)**



**Universität
Basel**

Power Racer

Unser Racer

- Top Down Racing Game
- Multiplayer
- Mario Kart like
- Power-ups
- Default & random tracks
- Action, fun & excitement

Regeln

- Checkpoints müssen abgefahren werden
- Feste Rundenzahl, Trackabhängig
- Gewinner: erster, der die Runden abfährt
- Aber Achtung! Power-ups
- Regelüberprüfung durch Kollision

Demo

How to PowerRace

Qualitätssicherung

- Eclipse Formatting-Profil
- Style- und Namingguide
- Ausführliches Exceptionhandling
- Belastungstest
- 23% der Zeilen sind Kommentare
- Refactoring

JUnit Tests

- Main-Test: LobbyLogic
- Extremwert-Test: ServerParser

Dokumentation

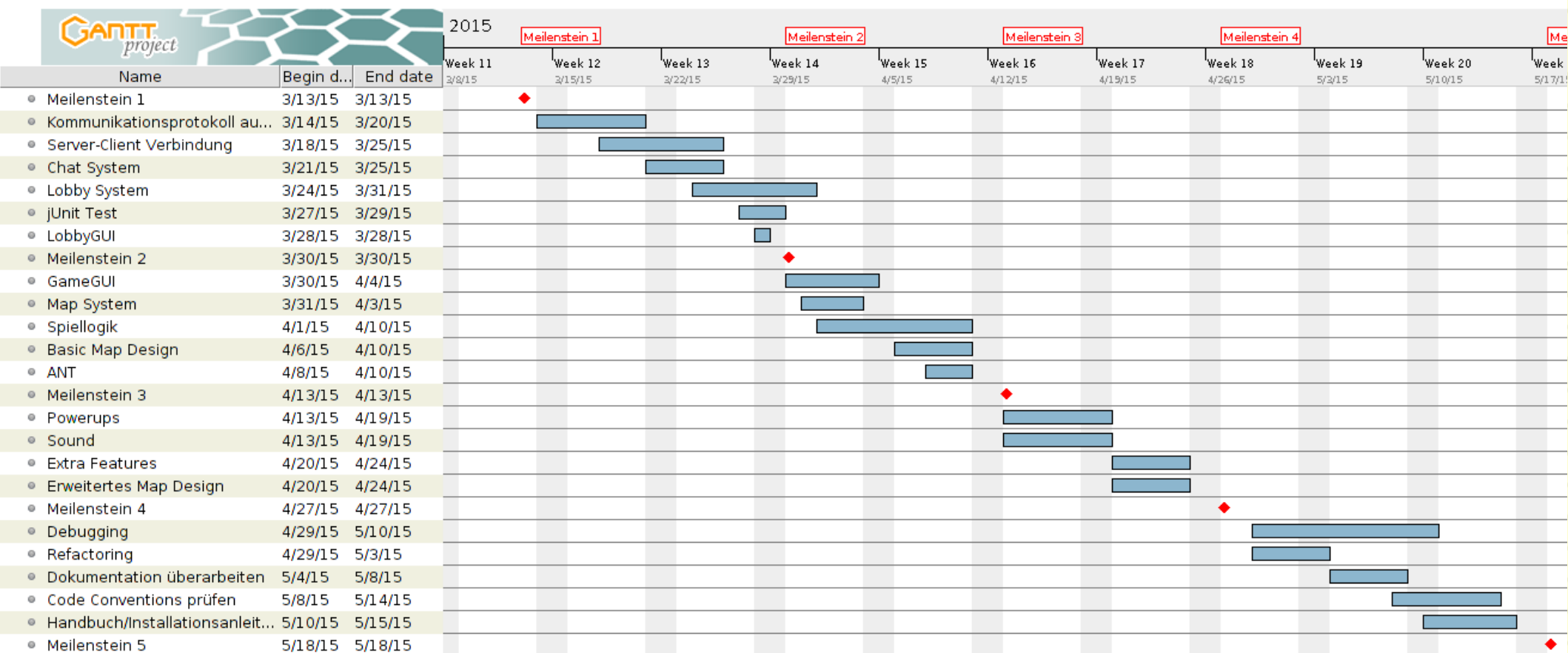
- Spielhandbuch (PDF im build)
- Installationsanweisung (.txt im build)
- Projekttagbuch (Wikia)

http://powerracer.wikia.com/wiki/PowerRacer_Wiki

- Gesamtes Netzwerkprotokoll
- Game content
- Klassenstruktur
- Sitzungsprotokolle
- Development Team

Projektplanung

- Gantt stimmte überein, z.T. vorher fertig



Lessons learned (technisches)

- Sound
- Grafik
- Multithreading
- Netzwerke
- JUnit
- Struktur eines grösseren Projekts



Lessons learned (technisches)

- Gottklassen
- Abstraktionsebenen
- Unnötige Rekursion
- Grösse des Projekts kann leicht unterschätzt werden



Lessons learned (Gruppenarbeit)

- Flexibilität
- Gleiche Motivation
- Gleicher Einsatz
- Super Teamzusammenhalt
- Unterschiedliche Essgewohnheiten
- Obwohl grosse zeitliche Flexibilität:
Terminkollisionen



Fazit

- Projekt hat extrem viel Spass gemacht!
- Sehr viel gelernt!

Danke!

Fragen?