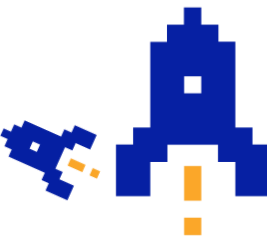


EIN 2D-ARCADEGAME FÜR KLEIN UND GROSS





# Inhalt

- Aktueller Stand
- Logische Architektur
- Domänenmodell
- Technologien
- Erkenntnisse
- Fortschritt





# Aktueller Stand

Iteration	Start	Ende	Meilenstein	Aufwand [h]	Ziele / Umsetzung
Inception Phase					
1	20.09.2016	04.10.2016	M1	50	Vision, Projektskizze, Präsentation
Elaboration Phase					
2	04.10.2016	18.10.2016		60	Entwicklungsumgebung, GUI-Entwurf, Domänenmodell
3	18.10.2016	01.11.2016	M2	80	SW-Architektur, UML-Diagramm, DB-Entwurf
Construction Phase					
4	01.11.2016	15.11.2016		90	UC1 & UC2 realisiert, UC3 Standardablauf
5	15.11.2016	29.11.2016	M3	100	UC3 Implementierung & Testing
6	29.11.2016	06.12.2016		60	UC4 & Datenbank Implementierung
Transition Phase					
7	06.12.2016	20.12.2016	M4	60	UC1-4 GUI-Testing, Prototyp-Release
Total				500	





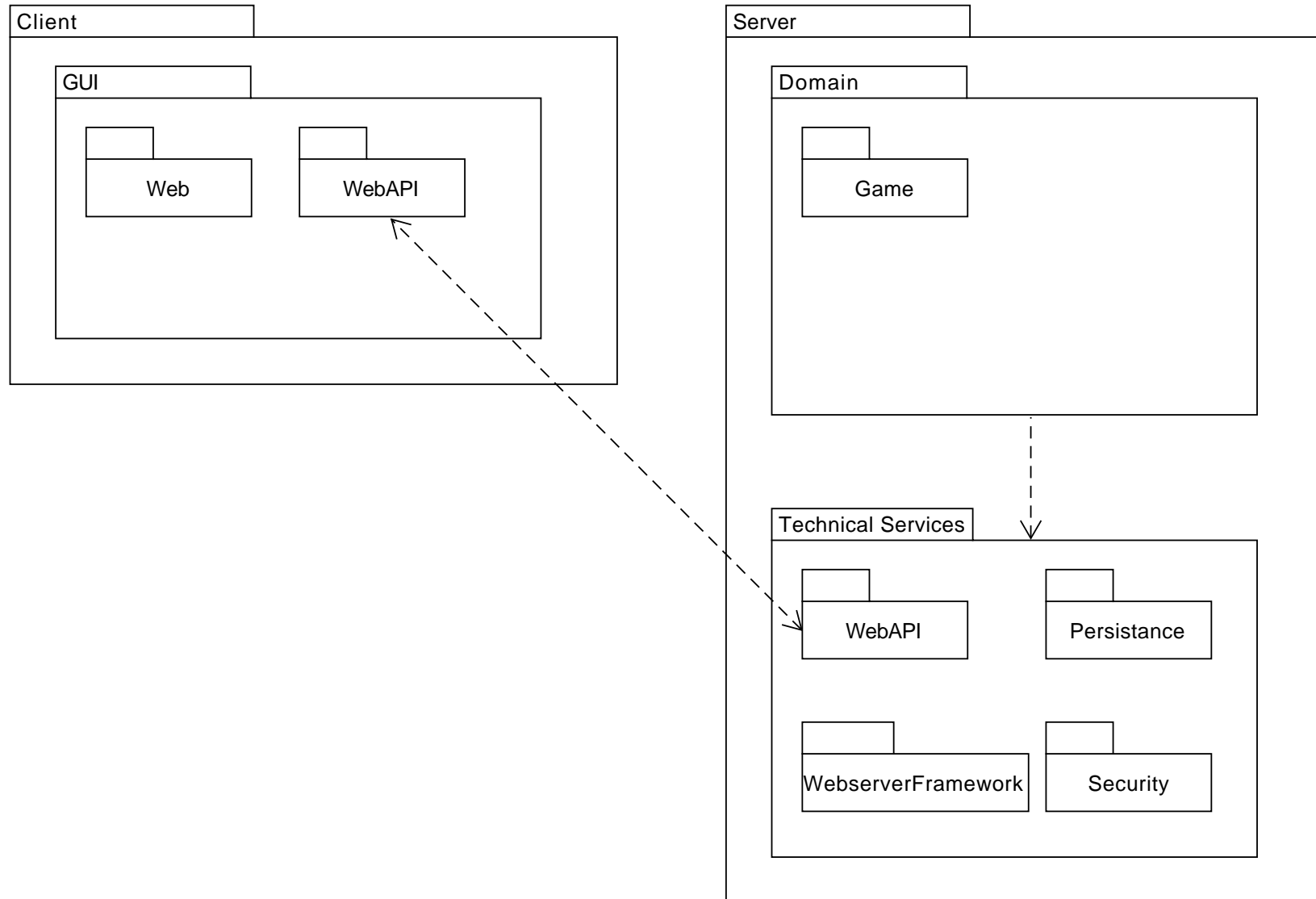
# Aktueller Stand

Task #	Arbeitspaket	Aufwand [h]	Ist [h]	Verantwortlich
1	SW-Architektur	8	6	Arben S.(PL)
2	Design-Klassendiagramm Entwurf	10	8	Arben S (PL), Matthias K.
3	DB-Entwurf	4	3	Matthias K.
4	Statusmeeting	4	4	Alle
5	Domänenmodell verbessert	4	3	Alle
6	Analyse-Resultat-Dokument	25	25	Alle
7	Erste Klassen in Java	4	2	Matthias K.
8	Erster GUI-Entwurf in HTML/CSS	6		Valentin B.
9	Erster "Spike" unserer Software	15		Alle
Total		80	51	



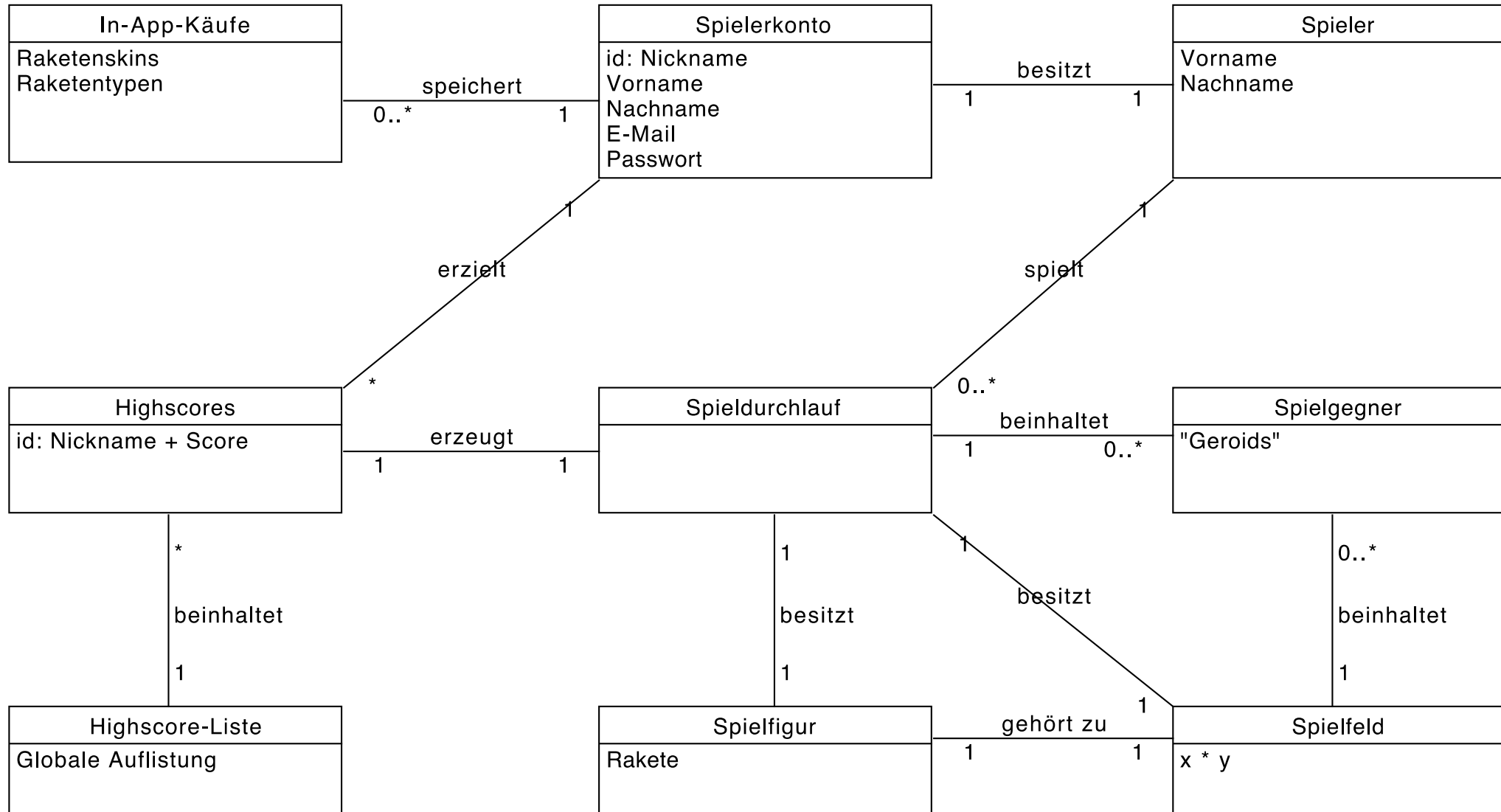


# Logische Architektur





# Domänenmodell





# Technologien

- Webserver Framework für Client-Server-Architektur
- Websockets für geringe Latenz
- Java auf Serverseite
- JS+HTML speziell Canvas auf Clientseite





# Erkenntnisse

- Gesagtes schriftlich festhalten
- Interne Kommunikation ist wichtig
- Unabhängigkeit durch embedded Webserver
- Es gibt emanzipierte Server... ☹️!?







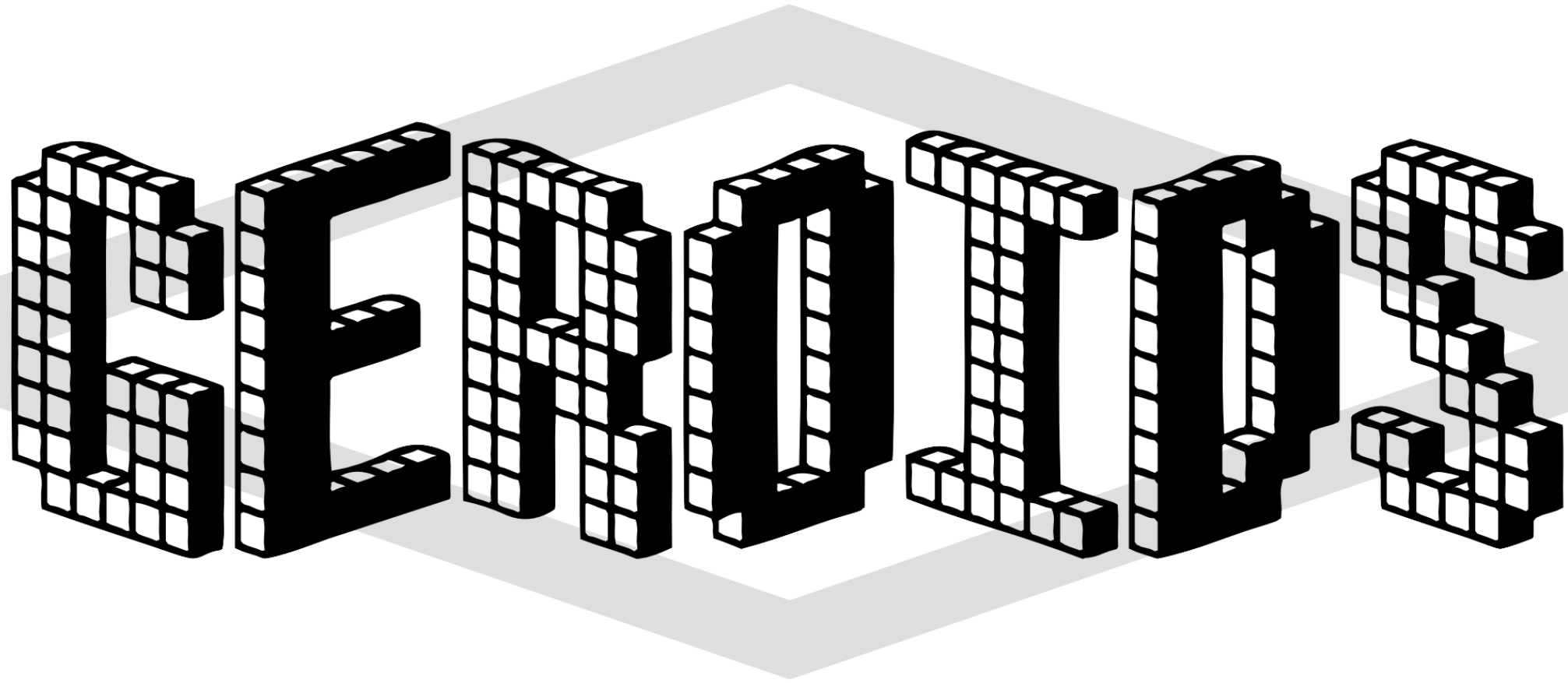
# Fortschritt

- Websocketverbindung Client-Server
- Skelett der Javaklassen
- Skelett des GUI's
- Rudimentäre Kommunikation





# Design





# Fragen

