

„Es ist nicht zu wenig Zeit, die wir haben, sondern es ist zu viel Zeit, die wir nicht nutzen.“ –Lucius Annaeus Seneca (röm. Philosoph, 1 – 65 n. Chr.).

>> Weiterlesen

## Entwicklungstool: Yeoman

**Yo!** – Der wohl einfachste Befehl, um einen Projektordner für eine Web-App zu erstellen. Das Entwicklungstool Yeoman erstellt – wie durch Geisterhand – das komplette Grundgerüst für Projekte. Yeoman selbst lässt sich als Node.js Modul durch den **Package Manager npm** installieren.



>> Weiterlesen

Getagged: [#Entwicklung](#)

## Entwicklungstool: Gulp.js

**Gulp.js** ist ein Tool zur automatisierten Ausführung zuvor definierter Aufgaben. Es kann in zahlreichen Bereichen zum Einsatz kommen. Sei es das Starten eines Node.js Webservers oder das Kompilieren von Less-Dateien. Es ist als Node.js Modul verfügbar und daher einfach mit **npm** installierbar. In diesem Artikel biete ich einen kurzen Einblick in das Tool und die grundlegende Funktionsweise.



[>> Weiterlesen](#)

Getagged: [#Entwicklung](#)

## Package Manager npm und Bower

am 01. Dezember 2014 in [Tools & Bücher](#) von [Dominik Sauer](#)

[Bisher unkommentiert »](#)

Ein riesiges, zur Verfügung stehendes Spektrum an Software erleichtert die Entwicklung von Web Apps heutzutage ungemein. Im Rahmen dreier Artikel werde ich auf Tools eingehen, die für uns Onlinemedien Studenten bei der Webentwicklung nützlich sein können. Den Anfang machen die Package Manager.

[>> Weiterlesen](#)

Getagged: [#Entwicklung](#)

## SVG vs. Rastergrafiken

am 28. Oktober 2014 in [Aktuelles](#) von [Konstantin](#)

[Bisher unkommentiert »](#)

Die Implementierung von grafischen Materialien in Websites bildet ein breites Themenfeld. Dabei stehen sich hauptsächlich zwei Formen der Einbindung gegenüber:

- Scalable Vector Graphics
- Rastergrafiken

Dieser Artikel soll die beiden Formate beschreiben. Dabei sollen die Vor- und Nachteile der beiden Formate betrachtet werden und anhand von Beispielen verdeutlicht werden, wann der Einsatz welcher Technik Sinn macht.

### Was ist SVG?

SVG steht für Scalable Vector Graphics und beschreibt einen vom W3C empfohlenen Standard zur Beschreibung von Vektor Grafiken. Dabei basiert SVG auf dem XML Format und eignet sich damit speziell für die Einbindung im Web. Durch die Verwendung von speziellen Tags können dabei einzelne grafische Elemente beschrieben oder auch miteinander kombiniert werden. SVG bietet hier verschiedene Standardformen an wie z.B. Kreise, Pfade, Rechtecke oder Polygone. Jedes Element wird zusätzlich über seine Attribute beschrieben. So können z.B. die Füllung, Kontur oder die Transparenz festgelegt werden. Mit HTML5 besteht die Möglichkeit SVG Grafiken direkt im Quelltext zu beschreiben:

[>> Weiterlesen](#)

## Quiz On – das Quiz für Onlinemedienstudenten

am 22. Oktober 2014 in [Aktuelles](#) von [Michael Frey](#)

[1 Kommentar »](#)

Es gibt das Sprichwort: "Man soll gehen wenn es am schönsten ist." So oder zumindest so ähnlich ist es auch im Onlinemedienstudium an der DHBW Mosbach. Einige der tollsten Projekte kommen zum Schluss. So zum Beispiel das Browsergame Webingen oder aber die App Quiz ON, eine Quiz App angelehnt an die bekannte App Quizduell.



Mit Quiz ON ist es Studenten des Studienganges Onlinemedien hier an der DHBW möglich entspannt zu lernen. Dadurch, dass das Lernen mit Spaß verbunden wird, lernt man spielerisch. Dieses Prinzip nennt sich Gamification. Gamification bedeutet, dass spielfremde Elemente mit

Dingen aus der Spielwelt verbunden werden. So soll im Fall der Quiz App die Motivation gesteigert werden zu lernen. Die Fragen drehen sich rund um die Fächer des Studiums und kommen von den Studenten selbst.

## Der Bauplan

Wie geht man denn vor, wenn man eine Quiz App programmieren möchte? In unserem Fall war die Erstellung von Quiz ON in zwei Phasen aufgeteilt. So wurde in einem Projekt zuerst die Konzeption der Inhalte vorgenommen. Das bedeutet es musste überlegt werden, wie die Inhalte aufgebaut werden und welche Inhalte es überhaupt in das Quiz schaffen.

So haben wir uns beispielsweise dafür entschieden nur geschlossene Fragen zu nutzen und immer vier Antwortmöglichkeiten vorzugeben.



## Die Umsetzung

In einem zweiten Projekt wurde dann die Umsetzung der App in Angriff genommen. Hier musste zuerst natürlich wieder geplant werden. Diesmal aber eher welche Tabellen die Datenbank benötigt (Einige) und welches Framework wir benutzen sollen (Yii)

Danah ging es mit der Programmierung los. Wir haben uns dazu entschieden die Aufgaben etwas aufzuteilen um schneller voranzukommen. So konnte sich jeder richtig in sein Thema vertiefen. Das Projekt stand ganz im Zeichen von Scrum. Bei Scrum handelt es sich um eine agile Methode zum Projektmanagement. So konnten wir auch in diesem Bereich Erfahrungen im Einsatz dieser Methode sammeln. Die verschiedenen Rollen wie die des Produkt Owners und des Scrum Masters wurden in der Gruppe vergeben. Zum Entwicklerteam gehörten selbstverständlich trotzdem alle 😊 Hier ist festzuhalten, dass wir zum Ende des Projekts alle von Scrum überzeugt waren und darauf freuen diese Methode auch in der freien Wildbahn zu benutzen.

## Fazit

Das Projekt hat allen Mitgliedern unserer Gruppe großen Freude bereitet. Wir haben alle sehr viel gelernt und wissen jetzt noch etwas besser, wie es in der Wirtschaft zugeht.

Da wir, wie alle Onlinemedienstudenten, Social Credits verdienen müssen, haben wir uns sehr gerne dazu bereit erklärt die App weiter zu entwickeln. So sind beispielsweise noch Fehler ausgebügelt und ein zwei Features eingebaut worden.

Wir hoffen, dass die App tatsächlich Studenten hilft, sich spielerisch auf Prüfungen vorzubereiten. In diesem Sinne: Game ON!

[ältere Beiträge »](#)