
SEP/MP 2014

– Aufgabenblatt 0 –

Zu diesem Blatt erfolgt keine Abgabe.

*Dieses Blatt richtet sich Teilnehmer des **Software-Entwicklungsprojekts**, wie auch an Teilnehmer des **Modellierungspraktikums**.*

Ziel des Blattes

Gesamtziel des SEP/MP ist die Konzeption und Umsetzung eines Netzwerkspiels, genauer **Eidex**, eine Variante des bekannten Spiels Jass. Ziel des vorliegenden Blattes ist, sich mit dem zu entwickelnden Spiel und einigen zu verwendenden Tools vertraut zu machen.

Das Spiel

Die Regeln zu **Eidex** finden Sie unter <http://www.abacusspiele.de/?m=spiele&catid=2&id=60>.

Aufgaben

1. Lesen Sie sich in die Regeln des Spiels ein, so dass Sie das Spiel ohne Zuhilfenahme des Regelwerkes spielen können.
2. Lesen Sie sich in die Verwendung von Git ein und bereiten Sie sich auf die kollaborative Verwendung von Git über das *GitLab des SCI* vor.

Dokumentation <http://git-scm.com/doc>

GUI-Clients <http://git-scm.com/downloads/guis>

GitLab <http://git.cs.uni-kl.de/>

Falls noch nicht geschehen, richtet das SCI für Sie einen Account ein, über den Sie per Mail dann alle notwendigen Infos erhalten. Ihrer Gruppe wird ein Projekt zugewiesen, das Sie verwenden *müssen*.

Ergänzend <http://mrchlblng.me/2014/09/practical-git-introduction/>

3. Lesen Sie sich in die Spezifikation des Projekts ein. Beachten Sie, dass es für SEP und MP unterschiedliche Spezifikationen gibt.

Ablauf

Die Entwicklung der Software ist gemäß dem Wasserfallmodell durchzuführen. Eine Beschreibung dieses Modells lässt sich in den Folien der Vorlesung Softwareentwicklung 2 im Kapitel Prozessmodelle finden.

Abgabe

Zu diesem Blatt erfolgt keine Abgabe. Scheuen Sie sich trotzdem nicht, bei Fragen Ihren Hiwi zu kontaktieren.

Kontakt

Website	http://hci.uni-kl.de/~ebert/SEP
Leitung	apl. Prof. Dr. Achim Ebert ebert@cs.uni-kl.de
Organisation	Taimur Khan tkhan@cs.uni-kl.de
Hiwis	Steffen Holzer Sebastian Lutsch Marco Meides Felix Schmidt Mail an alle sep-betreuer@cs.uni-kl.de