



Fachhochschule Köln

Cologne University of Applied Sciences

Meilenstein 6

im Rahmen der Veranstaltung

“Entwicklung interaktiver Systeme”

im SS 2015

Learn2Quiz!

von Bruno José Carvalho Gonzaga und Christian Ries

Betreuer

Prof. Dr. Gerhard Hartmann

Prof. Dr. Kristian Fischer

Sheree Saßmannshausen

Franz Jaspers

Gummersbach, 29.06.15

1 Prozessassessment

In der ersten Phase des Projektes, also der Exposé-Phase hat das Entwicklerteam nur schwer eine Idee festlegen können. Dadurch, dass zu lösungsorientiert gedacht wurde hat man sich zu lange in dieser Phase aufgehalten. Dieser Zeitverlust (ca. 2 Wochen) zieht sich somit durch die gesamte Projektdauer. Wie es sich im Nachhinein herausstellte, wäre eine problemorientierte Herangehensweise sinnvoller gewesen. In der Konzeptphase wurde das Team noch weiter ausgebremst, auf Grund der mangelnden MCI-Kenntnisse. Das hatte zur Folge, dass auch die Konzeptphase länger gedauert hat als ursprünglich geplant war. In Folgedessen blieben nur noch 3 Tage zur Implementierung der vorgestellten POC's. Schlussendlich wurde nur ein POC erfolgreich abgeschlossen. Ab Meilenstein 4 verlief es dann um einiges besser. Das Paperbased-prototyping konnte schnell abgeschlossen werden und somit blieb ausreichend Zeit sich mit den Datenstrukturen und der WBA-Modellierung auseinander zu setzen. Nach erfolgreichen Evaluierungen mit 4 Testpersonen konnte die Implementierungsphase, wenn auch etwas verspätet, in Angriff genommen werden.

Zu Anfang musste sich das Entwicklerteam in das Java Game Framework „libGDX“, sowie das GUI-Design Tool „Overlap2D“ einarbeiten. Den ersten Rückschlag erlebte das Team bei der Benutzung des GUI-Designers; leider befindet sich die Anwendung noch in der Entwicklungsphase und es traten vermehrt Anwendungsfehler auf, welche z.B. Das Projekt unbenutzbar machten. Desweiteren musste sich mit Maven Projekten auseinander gesetzt werden. Der Vorteil ist bei Maven, dass die Handhabung von dependencies vereinfacht wird.

Nach dem mit der eigentlichen Implementierung begonnen wurde und bereits die Menüführung sowie Login & Registrieren Funktionen entwickelt waren, wurde dem Team bewusst, dass das Hauptaugenmerk nicht auf der GUI liegt, sondern vielmehr auf der Implementation eines der Alleinstellungsmerkmale. Letzendlich blieb nur noch ausreichend Zeit um die serverseitigen Funktionen der Alleinstellungsmerkmale zu entwickeln. Das führte dazu, dass kein funktionsfähiger Prototyp zu Ende der Projektphase umgesetzt werden konnte. Das narrative Konzept für die filmische Präsentation konnte aus diesem Grund ebenso wenig fertiggestellt werden.

2 Fazit

Abschliessend muss erwähnt werden, dass eine sorgfältigere Ausarbeitung des Projektplans, zur Beginn des Projektphase, warscheinlich zu mehr Ordnung im Projektverlauf geführt hätte. Leider wurde dies versäumt, und somit konnte die verfügbare Zeit nicht sinnvoll genutzt werden. Als unerfahrene Entwickler fällt es umso schwerer die Zeit, die für die einzelnen Phasen benötigt wird, einzuschätzen. Unter enormen Zeitdruck wurde dann versucht die Meilensteine im vorgesehenen Zeitrahmen unterzubringen, jedoch gelang dies nur bedingt. Zudem spiegelt sich das in der Qualität der Abgaben wieder. Trotz aller Anstrengungen, ist es nicht gelungen die Projektvorgaben gänzlich zu erfüllen. Die aufgetretenen Probleme machen deutlich, dass eine vernünftige und detaillierte Planung vor Beginn eines solchen Projekts, von äußerster Wichtigkeit ist.