

IPERKA

Informieren

Zu Beginn lasen wir die Aufgabe sorgfältig durch. Unser Ziel war es, einen Automaten nach unseren Vorstellungen zu programmieren. Da wir erstmals mit Branches im GitHub-System arbeiteten, informierten wir uns ausführlich über deren Funktionsweise. Anschliessend richteten wir die Umgebung ein, um eine effiziente Zusammenarbeit zu ermöglichen.

Planen

Wir teilten die Aufgaben unter uns auf: Nico und Diego übernahmen die Code-Entwicklung, während Mattia und Gino für das GUI-Design und die Animation verantwortlich waren. Dabei definierten wir die grundlegenden Funktionen des Automaten und erstellten eine erste Skizze der Benutzeroberfläche.

Entscheiden

Nach gründlicher Überlegung entschieden wir uns, ein GUI zu programmieren, da eine visuelle Benutzeroberfläche für einen Snackautomaten sinnvoller und benutzerfreundlicher ist. Zudem ermöglicht dies eine intuitive Interaktion mit dem Automaten.

Realisieren

Während der Umsetzung gingen wir schrittweise vor. Zunächst erstellten wir einen provisorischen Sprite des Automaten, um eine visuelle Grundlage zu haben. Danach implementierten wir nach und nach die notwendigen Funktionen, indem wir die erforderlichen Grafiken zeichneten und den dazugehörigen Code entwickelten. Parallel testeten wir jede Funktionalität, um frühzeitig Fehler zu identifizieren und zu beheben.



Versuch die Gegenstände zu animieren.

Grösstenteils fertiger Automat

Kontrollieren

Nach der Implementierung überprüften wir sorgfältig alle Funktionen. Wir testeten den Automaten ausgiebig, simulierten verschiedene Nutzungsszenarien und stellten sicher, dass alle Komponenten wie gewünscht funktionierten. Zudem führten wir Code-Reviews durch, um die Qualität und Lesbarkeit unseres Codes zu gewährleisten.

Auswerten

Abschliessend reflektierten wir unser Projekt. Wir diskutierten über Herausforderungen, Verbesserungsmöglichkeiten und was wir aus dieser Erfahrung gelernt haben. Zudem dokumentierten wir unsere Arbeit, um zukünftige Projekte effizienter gestalten zu können. Unser Team zeigte eine gute Zusammenarbeit, und wir konnten wertvolle Erkenntnisse im Bereich der Softwareentwicklung und Teamarbeit gewinnen.