Spieldesign

Zwar wurde durchaus angestrebt, Änderungen am Spieldesign während der Projektdurchführung vorzunehmen, doch nichtsdestotrotz sollte beim Start der Durchführung bereits ein Design für das Sudoku Spiel stehen.

Ein solches Vorgehen sollte dabei helfen, Designlücken oder -fehler so früh wie möglich auszumerzen und spätere Revisionen bei der Implementierung zu vermeiden.

Das Design das beschlossen wurde, sah vor dass das Spiel beendet, sobald der Nutzer keine richtigen Eingaben mehr Tätigen kann. Dieser Designpunkt wurde jedoch in der Durchführung abgeändert (*siehe XXX*)

Vorgehensmodell

Als Grundlage für unsere Vorgehensweise haben wir das *Wasserfallmodell* genutzt. Der Grund dafür war, dass sich die bereits vorgegebene Struktur (Pflichtenheft, Lastenheft, Abnahme) diesem Modell sehr stark ähnelte.

Für die Entwurfsphase wurde in einer Gruppendiskussion das Design aller Anwendungskomponenten besprochen und konkretisiert, sowie Schnittstellen, zusammenhängende Aufgabenteile, und die Reihenfolge, in der sie abgeschlossen werden sollen würden, festgelegt. Im Anschluss wurde die Zeit, welche die für den Abschluss der Aufgabenbereiche benötigt werden könnte, grob abgeschätzt

In der Implementierungsphase sollten diese Aufgabenteile in der festgelegten Reihenfolge abgearbeitet werden und nach dem Abschluss jeder Aufgabe die Funktionalität, sofern möglich, getestet und in den bereits Abgeschlossenen Programmteil eingebracht werden.

Dies sollte dazu dienen Designfehler und Designlücken früh zu erkennen. Wenn solche bei der Arbeit in dieser Phase auffallen würden, so sollte eine Besprechung einberufen werden, um gemeinsam ein neues fehlerloses und lückenloses Design festzulegen.

Die anderen Phasen des Wasserfallmodells sollten sich erübrigen, da diese in der Schule, oder als Vorgabe behandelt werden sollten.

Pflichtenhefterstellung

Im Sinne der Planung wurde ein Pflichtenheft auf der Basis des vom Kunden bereitgestellten Lastenheftes erstellt werden. Das Ziel bei dieser Phase war, ein Pflichtenheft zu erstellen, welches die Kundenwünsche präzisiert, und eine rechtliche Basis schafft, anhand der der Erfolg des Endproduktes zu bemessen ist. Es dient somit als Leitfaden für die Implementierungsphase.

Weiterhin wurden hier die bereits konkretisierten Designentscheidungen (*siehe XXX*) aufgenommen.

Menüausgaben

In diesem Teil der Phase wurden nur die Bildschirmausgaben aller Menüs programmiert, die eigentliche Menüsteuerung ist hier ausgeschlossen.

Persönliche Reflexion Tom Darshan

In unserer Projektarbeit gab es mehrere Faktoren, die letztendlich nicht zum Erreichen der gewünschten Funktionen geführt haben.

Einer der Faktoren in unserem Projekt, der zu einem schlechteren Ergebnis geführt hat, war die Gestaltung der Menüsteuerung mit Löschungen von Fehleingaben, welche von mir so geplant wurde. Obwohl die Menüs von Anfang an in diesem Sinne besprochen wurden, hätte man diese Funktion als Wunschfunktion aufnehmen und eine niedrigere Priorität zuordnen müssen.

Ein weiteres Scheitern meinerseits war die Langsamkeit mit der ich zu Anfang des Projektes Quellcode schrieb. Vorher ist dies nicht aufgetreten, doch zu Anfang des Blocks programmierte ich verhältnismäßig langsam. Hätte ich mich von vornerein extensiv auf die C-Programmierung vorbereitet, wäre es mit möglich gewesen mehr bewältigen zu können.

Ein weiterer Kritikpunkt, der allerdings eher die Gruppe als Ganzes als eine einzelne Person betrifft, ist an der Nichteinhaltung der festgelegten Vorgehensweise festzumachen. Oft wurde die Vorgehensweise vergessen einzuhalten, was viele Probleme verursachte.

Die Zusammenarbeit wurde auch dadurch behindert, dass aufgrund der Nutzung verschiedener Versionen von Microsoft Visual Studio das Nutzen von Git-Versionskontrollsoftware sich als kniffelig bis nicht möglich erwies.

// TODO

Vorgehensmodell nach Planung schieben

Projekt startet mit Abgabe des Pflichtenheftes -> Planung

Also auch Designs nach Planung