

Projekt Spieleentwicklung



Jannis Hauke, Henri Saçaj, Hannah Seuring
Team "404: NameNotFound"
Programmiermethoden und -werkzeuge

Inhalt

- 01.** Vorstellung des Teams und des Spiels
- 02.** Wie lief das Projekt?
- 03.** Live Demo

01.

Vorstellung des Teams
und des Spiels

Vorstellung des Teams

Name:

- 404: NameNotFound

Rollenverteilung:

- Scrum Master: Henri Saçaj
- Product Owner: Hannah Seuring
- Entwickler: Jannis Hauke, Henri Saçaj, Hannah Seuring

Vorstellung des Spiels

„Wer wird Millionär“

- Anzeigen von Fragen mit jeweils vier dazugehörigen Antwortmöglichkeiten
- mit jeder richtig beantworteten Frage gelangt man eine Gewinn- und Schwierigkeitsstufe höher
- zwei Sicherheitsstufen: bei 500€ und 16 000€
- Ziel: möglichst hohe Gewinnsumme erspielen

Scrum Board: Product Backlog

8 Backlog + ...

Tutorial ...

Als Spieler möchte ich die Möglichkeit haben, ein Tutorial angezeigt zu bekommen, um das Spiel verstehen zu können.

Added by hseuring

Anzeigen der Fragen/
Antwortmöglichkeiten ...

Als Spieler möchte ich die zu beantwortende Frage und die zugehörigen Antwortmöglichkeiten angezeigt bekommen, um darauf antworten zu können.

Added by hseuring

Eingabe Antwort ...

Als Spieler möchte ich Eingaben machen können, um die Fragen zu beantworten.

Added by hseuring

Rückmeldung Antwort richtig/ falsch ...

Als Spieler möchte ich eine Rückmeldung nach Eingabe der Antwort erhalten, um zu sehen, ob die Antwort richtig oder falsch ist.

Added by hseuring

8 Backlog + ...

Added by hseuring

Anzeige erreichter (Gewinn)Summe ...

Als Spieler möchte ich, wenn ich eine Frage falsch oder alle Fragen richtig beantwortet habe, die von mir erreichte (Gewinn)Summe angezeigt bekommen.

Added by hseuring

Anzeige aktueller Spielstand ...

Als Spieler möchte ich den aktuellen Spielstand (Gewinnsumme der aktuellen Frage) angezeigt bekommen, um meinen Fortschritt zu sehen.

Added by hseuring

Timer ...

Als Spieler möchte ich einen Timer angezeigt bekommen, um zu wissen, wie viel Zeit mir zum Beantworten der Frage bleibt.

Added by hseuring

Joker ...

Als Spieler möchte ich die Möglichkeit haben Joker zu benutzen, um Fragen zu erleichtern.

Added by hseuring

02.

Wie lief das Projekt?

Sammeln der Fragen und Formulieren der User Stories

- 5 Fragen pro Gewinnstufe zur Vermeidung von Wiederholung

- Aufschreiben und Priorisierung von User Stories

Fragen WWM

1 000€

1. Johann Wolfgang von Goethes Autobiographie kennt man unter dem Titel ...?
 - a. Abfluss und Tatsache
 - b. Ventil und Realität
 - c. **Dichtung und Wahrheit**
 - d. Stöpsel und Wirklichkeit
2. Das Kfz-Kennzeichenkürzel welcher Landeshauptstadt findet man nicht als Symbol eines chemischen Elements?
 - a. Hannover
 - b. **Düsseldorf**
 - c. Stuttgart
 - d. Potsdam
3. Was war bereits seit Mai 1969 ein beliebtes Zahlungsmittel im europäischen Raum?
 - a. Euronoten
 - b. **Eurocheques**
 - c. Euroscheine
 - d. Euromünzen
4. Wofür ist bereits in der Planungsphase die Statik von entscheidender Bedeutung?
 - a. Blinken
 - b. Schalten
 - c. **Kuppeln**
 - d. Abwürgen

Product Backlog

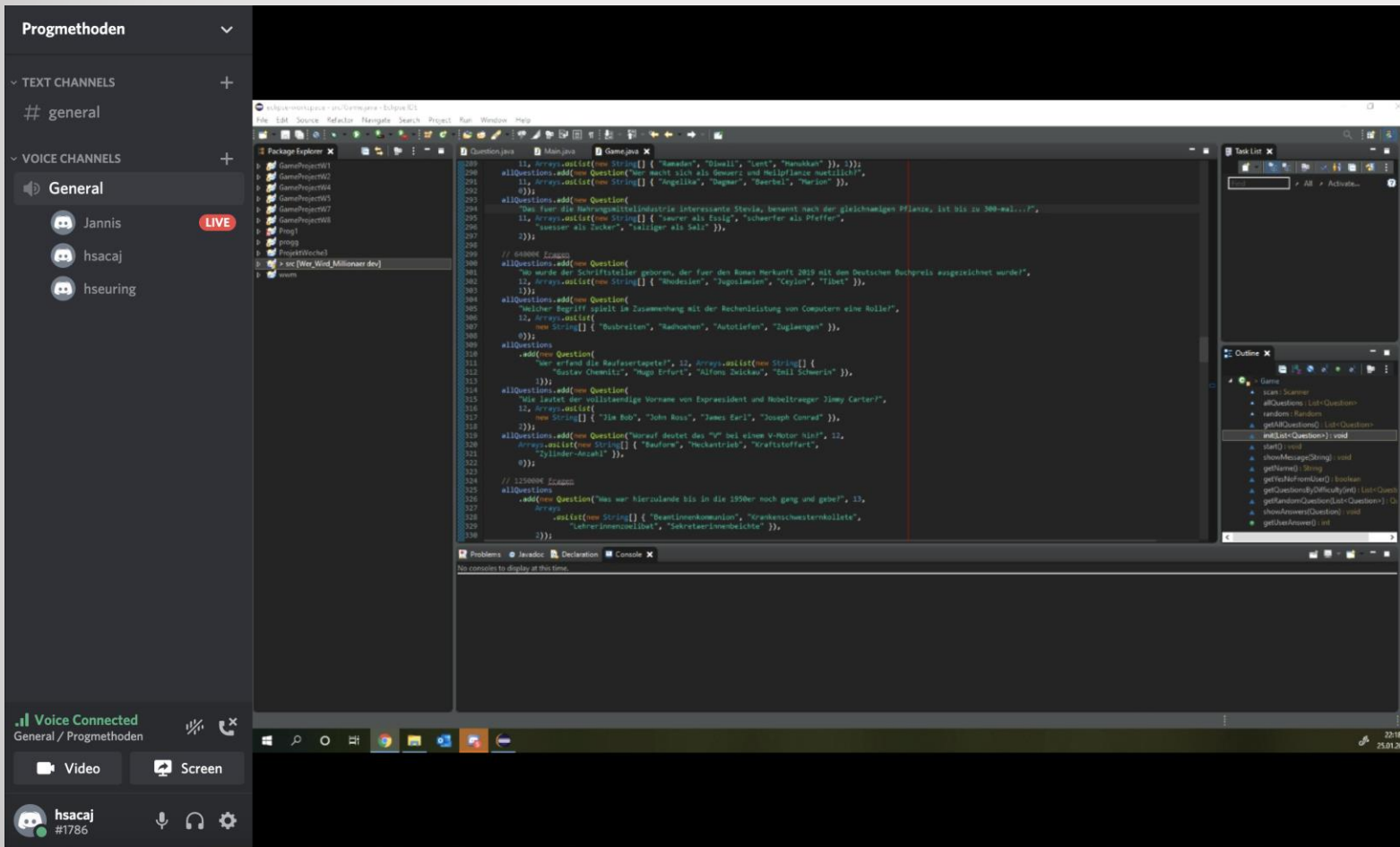
1. Als Spieler möchte ich die Möglichkeit haben, begrüßt zu werden und ein Tutorial angezeigt zu bekommen, um das Spiel zu verstehen.
1. Als Spieler möchte ich, dass die Fragen und die Antwortmöglichkeiten angezeigt werden, um spielen zu können.
1. Als Spieler möchte ich Eingaben machen können, um die Fragen zu beantworten.
1. Als Spieler möchte ich erfahren, ob meine Antwort richtig oder falsch war, damit ich das Spiel fortsetzen oder neustarten kann.
2. Als Spieler möchte ich den aktuellen Spielstand (Gewinnsumme) angezeigt bekommen, um meinen Fortschritt zu sehen.
3. Als Spieler möchte ich die mir verbleibende Zeit angezeigt bekommen, um zu wissen, wie viel Zeit mir zum Beantworten der Frage bleibt.
3. Als Spieler möchte ich die Möglichkeit haben, Joker zu benutzen, um Fragen zu erleichtern.
2. Als Spieler möchte ich am Ende eine Abschiedsnachricht angezeigt bekommen (Glückwunsch falls alle Fragen richtig beantwortet/Game Over).

Sprint Backlog

1. Fragenkatalog erstellen (+ Antworten)
2. Fragen ausgeben
3. Eingaben machen
4. Eingaben überprüfen
 - a. Richtig -> nächste Frage
 - b. Falsch -> Spiel beenden/ Nachricht

Kommunikation über Discord/ Whatsapp-Gruppe

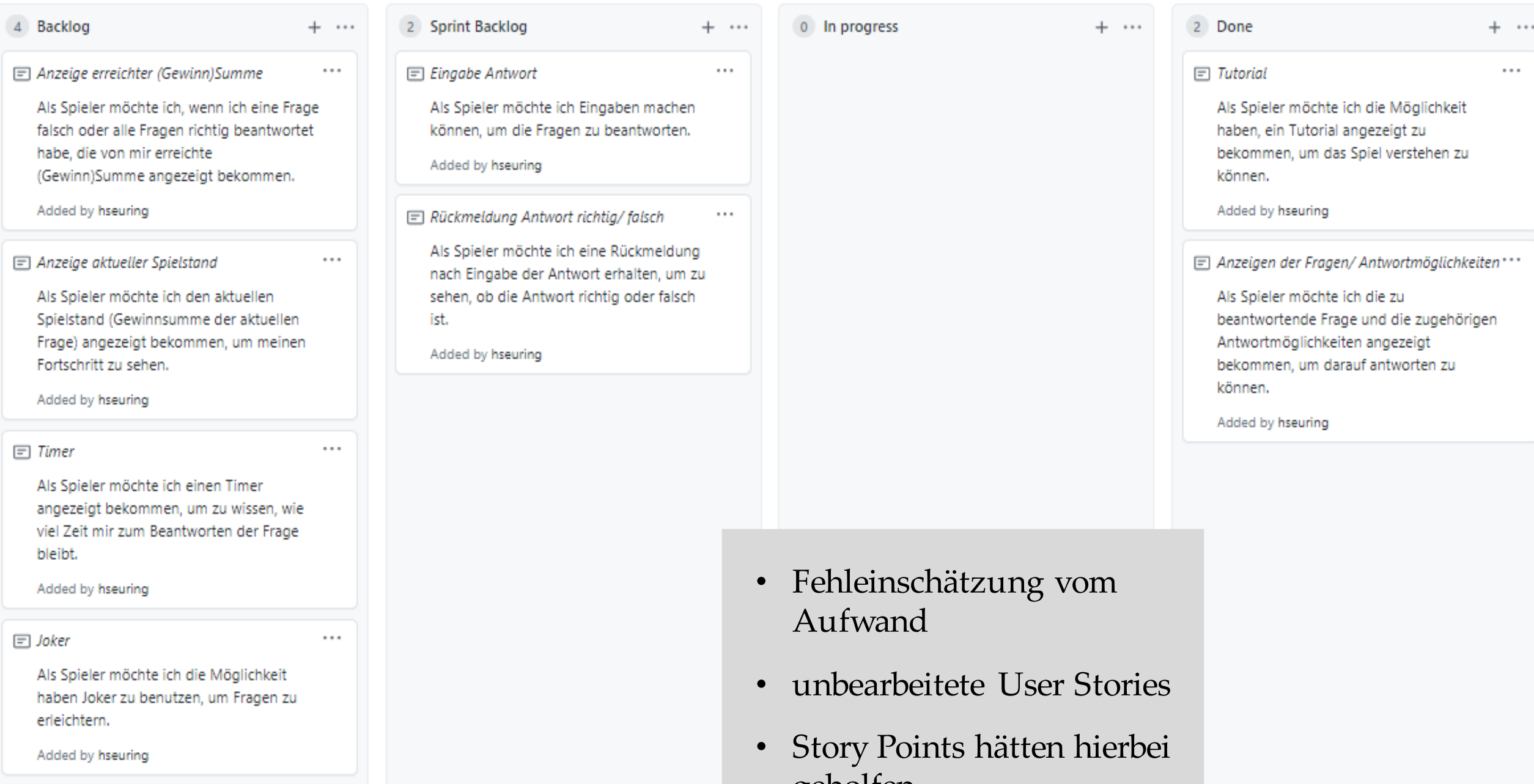
- Meetings per Whatsapp vereinbaren
- gegenseitige Erklärung vom Code
- Hilfe beim Programmieren und git



Unrealistische Planung im ersten Sprint

The image shows a Jira board with four columns: Backlog, Sprint Backlog, In progress, and Done. The Backlog column contains four items, each with a title, description, and 'Added by hseuring' at the bottom. The Sprint Backlog column contains three items, each with a title, description, and 'Added by hseuring' at the bottom. The In progress and Done columns are empty.

Column	Item	Title	Description	Added by
Backlog	1	Anzeige erreichter (Gewinn)Summe	Als Spieler möchte ich, wenn ich eine Frage falsch oder alle Fragen richtig beantwortet habe, die von mir erreichte (Gewinn)Summe angezeigt bekommen.	hseuring
	2	Anzeige aktueller Spielstand	Als Spieler möchte ich den aktuellen Spielstand (Gewinnsumme der aktuellen Frage) angezeigt bekommen, um meinen Fortschritt zu sehen.	hseuring
	3	Timer	Als Spieler möchte ich einen Timer angezeigt bekommen, um zu wissen, wie viel Zeit mir zum Beantworten der Frage bleibt.	hseuring
	4	Joker	Als Spieler möchte ich die Möglichkeit haben Joker zu benutzen, um Fragen zu erleichtern.	hseuring
Sprint Backlog	1	Tutorial	Als Spieler möchte ich die Möglichkeit haben, ein Tutorial angezeigt zu bekommen, um das Spiel verstehen zu können.	hseuring
	2	Anzeigen der Fragen/ Antwortmöglichkeiten	Als Spieler möchte ich die zu beantwortende Frage und die zugehörigen Antwortmöglichkeiten angezeigt bekommen, um darauf antworten zu können.	hseuring
	3	Eingabe Antwort	Als Spieler möchte ich Eingaben machen können, um die Fragen zu beantworten.	hseuring
Sprint Backlog	4	Rückmeldung Antwort richtig/ falsch	Als Spieler möchte ich eine Rückmeldung nach Eingabe der Antwort erhalten, um zu sehen, ob die Antwort richtig oder falsch ist.	hseuring
In progress	0			
Done	0			



- Fehleinschätzung vom Aufwand
- unbearbeitete User Stories
- Story Points hätten hierbei geholfen

Bessere Planung im zweiten Sprint

2 Backlog + ...

Timer ...

Als Spieler möchte ich einen Timer angezeigt bekommen, um zu wissen, wie viel Zeit mir zum Beantworten der Frage bleibt.

Added by hseuring

Joker ...

Als Spieler möchte ich die Möglichkeit haben Joker zu benutzen, um Fragen zu erleichtern.

Added by hseuring

4 Sprint Backlog + ...

Eingabe Antwort ...

Als Spieler möchte ich Eingaben machen können, um die Fragen zu beantworten.

Added by hseuring

Rückmeldung Antwort richtig/ falsch ...

Als Spieler möchte ich eine Rückmeldung nach Eingabe der Antwort erhalten, um zu sehen, ob die Antwort richtig oder falsch ist.

Added by hseuring

Anzeige erreichter (Gewinn)Summe ...

Als Spieler möchte ich, wenn ich eine Frage falsch oder alle Fragen richtig beantwortet habe, die von mir erreichte (Gewinn)Summe angezeigt bekommen.

Added by hseuring

Anzeige aktueller Spielstand ...

Als Spieler möchte ich den aktuellen Spielstand (Gewinnsumme der aktuellen Frage) angezeigt bekommen, um meinen Fortschritt zu sehen.

Added by hseuring

0 In progress + ...

2 Done + ...

Tutorial ...

Als Spieler möchte ich die Möglichkeit haben, ein Tutorial angezeigt zu bekommen, um das Spiel verstehen zu können.

Added by hseuring

Anzeigen der Fragen/ Antwortmöglichkeiten ...

Als Spieler möchte ich die zu beantwortende Frage und die zugehörigen Antwortmöglichkeiten angezeigt bekommen, um darauf antworten zu können.

Added by hseuring

Nach dem 2. Sprint

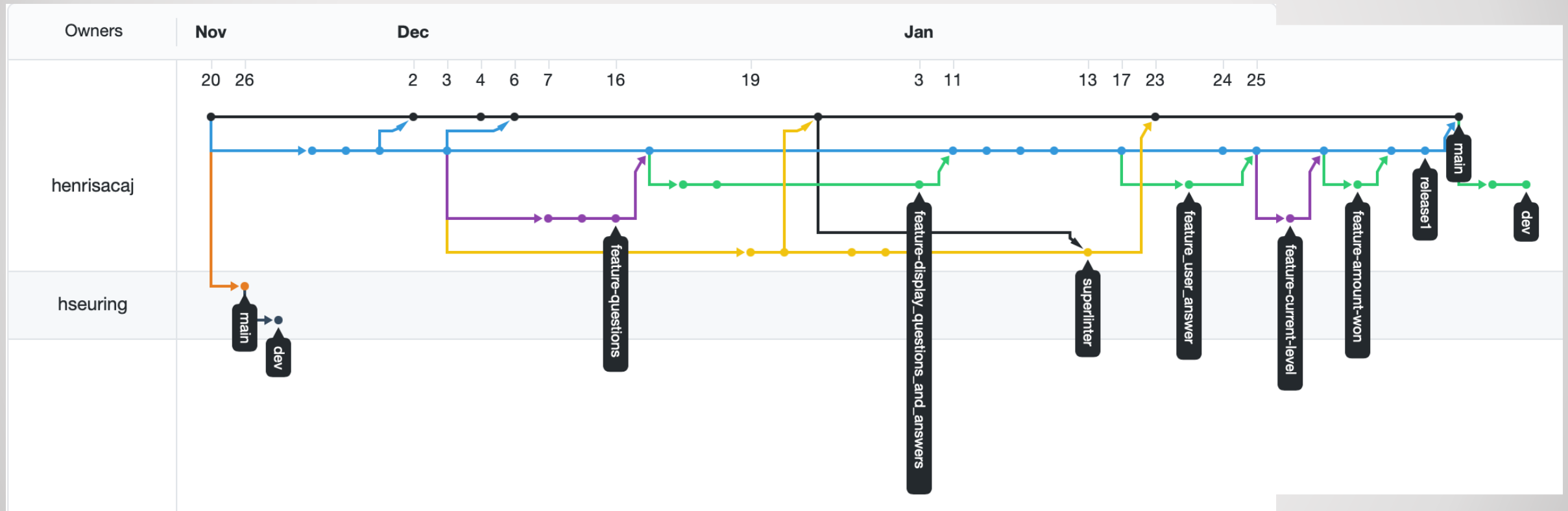
The image shows a Jira backlog with four columns: Backlog, Sprint Backlog, In progress, and Done. The Backlog column contains two items: 'Timer' and 'Joker'. The Done column contains six items: 'Tutorial', 'Anzeigen der Fragen/ Antwortmöglichkeiten', 'Eingabe Antwort', 'Rückmeldung Antwort richtig/ falsch', 'Anzeige erreichter (Gewinn)Summe', and 'Anzeige aktueller Spielstand'.

Backlog	Sprint Backlog	In progress	Done
<p>Timer</p> <p>Als Spieler möchte ich einen Timer angezeigt bekommen, um zu wissen, wie viel Zeit mir zum Beantworten der Frage bleibt.</p> <p>Added by hseuring</p>			<p>Tutorial</p> <p>Als Spieler möchte ich die Möglichkeit haben, ein Tutorial angezeigt zu bekommen, um das Spiel verstehen zu können.</p> <p>Added by hseuring</p>
<p>Joker</p> <p>Als Spieler möchte ich die Möglichkeit haben Joker zu benutzen, um Fragen zu erleichtern.</p> <p>Added by hseuring</p>			<p>Anzeigen der Fragen/ Antwortmöglichkeiten</p> <p>Als Spieler möchte ich die zu beantwortende Frage und die zugehörigen Antwortmöglichkeiten angezeigt bekommen, um darauf antworten zu können.</p> <p>Added by hseuring</p>
			<p>Eingabe Antwort</p> <p>Als Spieler möchte ich Eingaben machen können, um die Fragen zu beantworten.</p> <p>Added by hseuring</p>
			<p>Rückmeldung Antwort richtig/ falsch</p> <p>Als Spieler möchte ich eine Rückmeldung nach Eingabe der Antwort erhalten, um zu sehen, ob die Antwort richtig oder falsch ist.</p> <p>Added by hseuring</p>
			<p>Anzeige erreichter (Gewinn)Summe</p> <p>Als Spieler möchte ich, wenn ich eine Frage falsch oder alle Fragen richtig beantwortet habe, die von mir erreichte (Gewinn)Summe angezeigt bekommen.</p> <p>Added by hseuring</p>
			<p>Anzeige aktueller Spielstand</p> <p>Als Spieler möchte ich den aktuellen Spielstand (Gewinnsumme der aktuellen Frage) angezeigt bekommen, um meinen Fortschritt zu sehen.</p> <p>Added by hseuring</p>

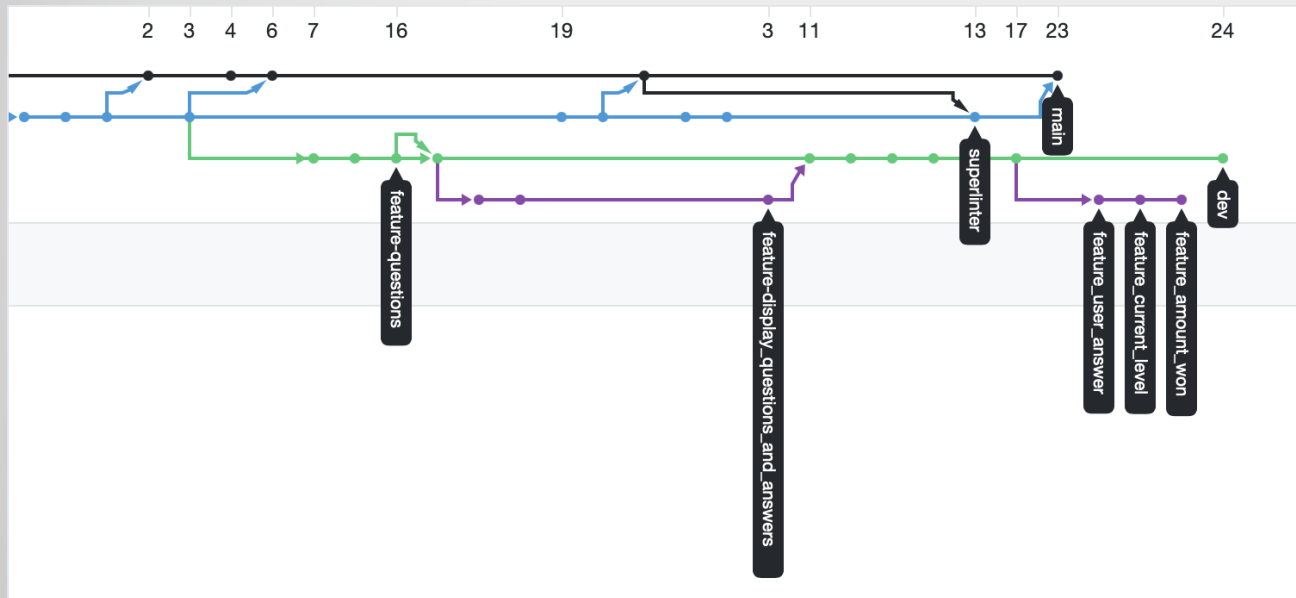
Wie könnte man das Programmieren erleichtern?

- mit Hilfe eines Pseudocodes wäre das Spiel besser strukturiert → klar, was zu tun ist und weniger Missverständnisse (String Arrays, Richtige Antwort als String/Char/Int)
- unterschiedliche IDEs → Special Characters formatieren → Aufwand + Zeitverschwendung
- Zeit in den Ferien effektiver nutzen → eventuell extra Features entwickelt

Unser Workflow



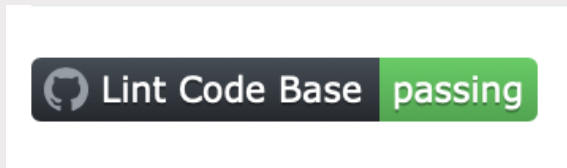
Unsere Schwierigkeiten: Gitflow Workflow



- Feature Branches zweigen voneinander ab (nicht von dev)
- Problem durch git reset/cherry-pick gelöst
- Feature Branch Workflow wäre für uns etwas leichter gewesen
- durch Gitflow haben wir viel über git gelernt

Unsere Schwierigkeiten: Linting

- erster Run von Linting: 400+ Errors.
- nach der Formatierung: Anzahl der Errors immer noch hoch
- glücklichster Moment im gesamten Projekt 😁



03.

Live Demo

Quellen

- Bild Titelfolie: <https://images.app.goo.gl/n5iRu9Y2J1G69j3f8>