



pictures/lmg8.png

DOKUMENTATION DER PROJEKTARBEIT

LEITUNG: FRAU MÜLLER

Role-Play-Game

Lukas Fausten, Jonas Dalchow,
Philipp Maleri, Philipp Neumer,
Tim Holzenkamp

Informatik Leistungskurs 12 MLL

26. September 2019

Inhaltsverzeichnis

1 Lastenheft

UR001

Aussage Das Role-Play-Game soll eine graphische Benutzeroberfläche haben.

Priorität A

UR002

Aussage Der Spieler soll einen Helden erstellen bzw. steuern können.

Priorität A

UR003

Aussage Der erstellte Held soll in verschiedenen Runden gegen Monster kämpfen.

Priorität A

UR004

Aussage Es soll eine Kampfanimation geben.

Priorität A

UR005

Aussage Es soll verschiedene Arten von Monstern und Helden geben.

Priorität A

UR006

Aussage Helden sollen verschiedene Klassen (beispielsweise Magier bzw. Krieger) annehmen können.

Priorität B

UR007

Aussage Die verschiedenen Heldenarten sollen sich in ihrem Aussehen unterscheiden.

Priorität B

UR008

Aussage Die verschiedenen Heldenarten sollen sich in ihren Stärken bzw. Fähigkeiten unterscheiden.

Priorität C

UR009

Aussage Der Benutzer soll seinen Helden individuell gestalten können bezüglich Haarfarbe, Kleidung...

Priorität C

UR010

Aussage Das Role-Play-Game soll bis zum 16.10 fertiggestellt und dem Kunden übergeben werden.

Priorität A

2 Pflichtenheft

FR001

Aussage Der Benutzer kann einen Helden frei in einer statischen zweidimensionalen Karte bewegen, auf die er von oben blickt. (siehe UR001/UR002)

Priorität A

FR002

Aussage Der Held kämpft gegen Monster. (siehe UR003)

Priorität A

FR003

Aussage Es gibt eine Kampfanimation. (siehe UR004)

Priorität A

FR004

Aussage Es soll eine zufallsbasierte Kartengeneration geben.

Priorität B

FR005

Aussage Es soll unterschiedliche Klassen (Magier und Krieger) geben, die sich in ihrem Aussehen und Fähigkeiten unterscheiden. (siehe UR006/UR007/UR008)

Priorität B

FR006

Aussage Es soll einen Startbildschirm geben, der den Benutzer begrüßt und einen „Spielen“ - Knopf besitzt. (siehe UR001)

Priorität C

FR007

Aussage Erstellung eines Charakters durch den Benutzer (Geschlecht, Haarfarbe, Kleidung, Rasse). (siehe UR009)

Priorität C

FR008

Aussage Der Spielstand soll gespeichert werden.

Priorität C

FR009

Aussage Das Projekt soll bis zum 16.10.19 fertig gestellt werden. (siehe UR009)

Priorität A

3 Tagebuch

Donnerstag, 19.09.19 (Tim):

Nach Bekanntgeben des Beginns des Projekts, begann unsere Gruppe mit der Diskussion, wie wir alle zusammen an einem Projekt gleichzeitig arbeiten können. Dabei ging es sowohl um gemeinsame Java-Editoren für die tatsächliche Programmierarbeit als auch um gemeinsame Text-Editoren um eine einfache Arbeit am Tagebuch zu ermöglichen. Letztendlich wurde für Ersteres Git als Lösung vorgeschlagen und für Letzteres keine Lösung gefunden.

Des Weiteren wurden sich Gedanken gemacht über das grundlegende Aussehen der Anwendung, wobei sich auf eine „Pixelgrafik“ geeinigt wurde. Die Ansicht des Kampfes sollte von der Seite sein - mit dem Monster in einer Ecke und dem Helden in der anderen. Lukas und Jonas äußerten Vorstellungen eines Hauptmenüs mit Optionen wie einem Shop u.Ä.

Sonntag, 22.09.19 (Tim):

Tim arbeitete weiter am Lastenheft. Es muss besprochen werden, ob der Rest der Gruppe mit dem erstellten Lastenheft und insbesondere mit den festgelegten Prioritäten übereinstimmt.

Montag, 23.09.19 (Tim):

Nach der Einführung in Git hat Lukas ein Repository auf GitHub erstellt und alle Gruppenmitglieder eingeladen. Dann wurden wenige grundlegende Ordner angelegt inklusive eines Ordners für die Dokumentation, in dem dieses Dokument abgespeichert wird, sodass alle „gleichzeitig“ daran arbeiten können und Änderungen einfach eingesehen werden können. Somit wurde das Problem, für welches am 19.09. keine Lösung gefunden wurde, ebenfalls mit Git bzw. GitHub gelöst.

Mittwoch, 25.09.19 (Tim):

Tim bearbeitete die Titelseite dieses Dokuments. Die Gruppe hat sich zusammengesetzt und am Pflichtenheft gearbeitet. Es wurde diskutiert über die Umsetzung des Spiels und die vorherige Idee der Ansicht des Kampfes wurde ersetzt mit einer neuen (siehe Pflichtenheft). Danach wurde sich daran gemacht zu überlegen, wie die notwendige Arbeit am besten aufgeteilt werden kann. Zu jedem der Kernaspekte des Spiels, die zu implementieren sind, wurde ein „Issue“ erstellt, in dem diskutiert werden soll, was bezüglich dieses Aspektes noch zu tun ist.

Im Anschluss wurde begonnen, ein Klassendiagramm anzufertigen um die bevorstehende Programmierarbeit zu erleichtern. Es wurde sich auf eine Struktur geeinigt, in der es folgende Klassen gibt: Eine „Spielmanager“-Klasse, eine Klasse, die die graphischen Operationen übernimmt und die abstrakten Klassen Held und Monster, die sich jeweils in weiteren Klassen spezifizieren. In der letzten Stunde vor den Ferien wurde (erneut) festgestellt, dass 2 der 5 Gruppenmitglieder fast die ganzen Ferien weg sind, was mehr Arbeit für die verbleibenden oder weniger

Fortschritt bedeutet.