



Pokememe

Projektleitung: Mirio Eggmann
Betreuer: Michael Beck
Datum: 29.04.2015
Firma: Die Schweizerische Post

1 Abstract (Kurzbeschreibung)

Pokémeme ist ein Spiel, das sehr stark dem Spiel Pokémon ähnelt. Der einzige Unterschied liegt darin, dass man nur den Kampf hat und die Spielfiguren Memes sind. Memes sind eigentlich Smileys die etwas seltsam aussehen, wie zum Beispiel das Trollface.

Man kann zwei Teams mit jeweils 3 Pokémemes zusammenstellen, die dann später gegeneinander antreten. Im Kampf kann man entscheiden ob man das Pokémeme heilen, austauschen oder ob man ein gegnerisches Pokémeme angreifen möchte. Für den Angriff kann man zwischen vier Attacken entscheiden.

Falls man nicht weiss, wie das Spiel funktioniert, steht auch eine kleine Hilfe zur Verfügung.



Inhaltsverzeichnis

1	Abstract (Kurzbeschreibung).....	1
2	Technische Dokumentation (Produktdokumentation).....	3
2.1	Klassendiagramm.....	3
2.2	Sequenzdiagramm (mind. 1 komplexer Ablauf).....	4
2.3	Testfallprotokoll.....	5
3	Installationsanleitung.....	5
4	Benutzerhandbuch.....	8
4.1	Menüführung.....	8
4.1.1	Hauptmenü.....	8
4.1.2	Hilfe.....	9
4.1.3	Pokémeme Team zusammenstellen	9
4.1.4	Kampf.....	10
4.2	Begriffe.....	12
5	Fazit.....	13

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1	Installationsanleitung - Neues Projekt.....	5
Abbildung 2	Installationsanleitung - Projekt benennen	6
Abbildung 3	Installationsanleitung - src kopieren	6
Abbildung 4	Installationsanleitung - Neues Projekt auswählen	6
Abbildung 5	Installationsanleitung - Altes src löschen.....	7
Abbildung 6	Installationsanleitung - Main öffnen	7
Abbildung 7	Installationsanleitung - Programm ausführen	7
Abbildung 8	Installationsanleitung - Fertig	8
Abbildung 9	Benutzerhandbuch - Hauptmenü.....	8
Abbildung 10	Benutzerhandbuch - Hilfe	9
Abbildung 11	Benutzerhandbuch - Team zusammenstellen Spieler 1	9
Abbildung 12	Benutzerhandbuch - Team zusammenstellen Spieler 2	10
Abbildung 13	Benutzerhandbuch - Kampf	10
Abbildung 14	Benutzerhandbuch - Pokémeme austauschen	11
Abbildung 15	Benutzerhandbuch - Pokémeme angreifen.....	11
Abbildung 16	Benutzerhandbuch - Pokémeme heilen	12

Tabellenverzeichnis

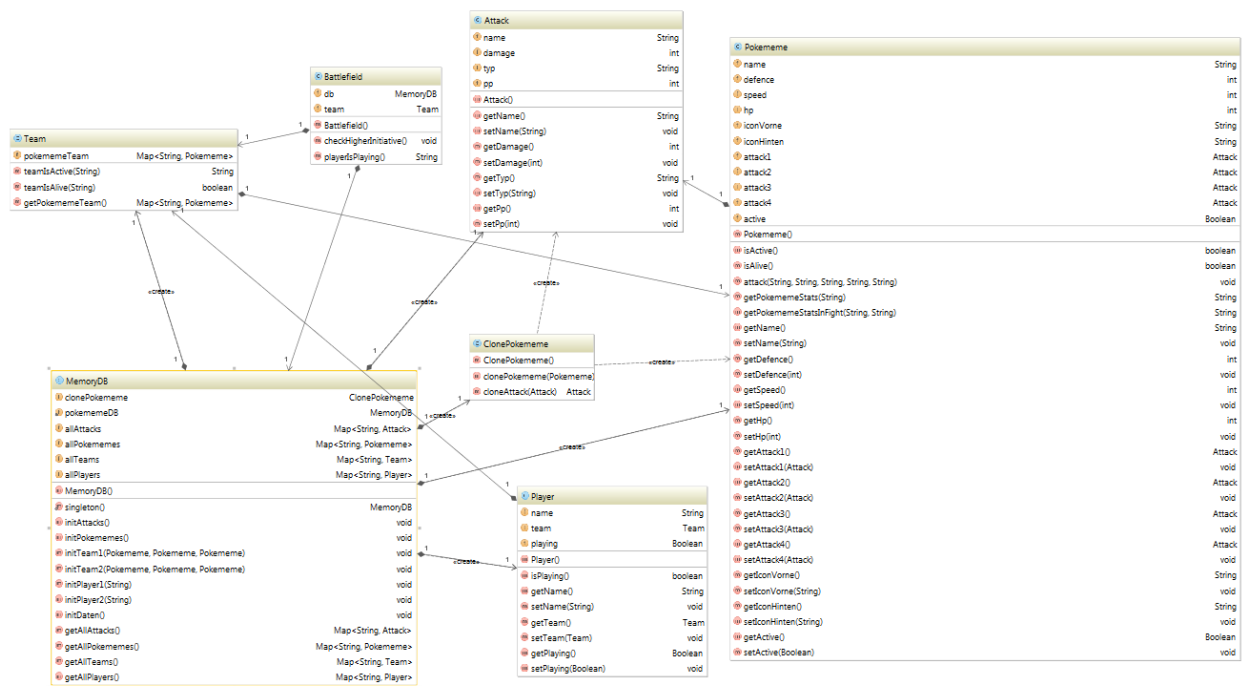
Tabelle 1	Bedienungsanleitung - Begriffe	12
-----------	--------------------------------------	----



2 Technische Dokumentation (Produktdokumentation)

2.1 Klassendiagramm

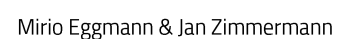
Model:



GUI:



2.2 Sequenzdiagramm (mind. 1 komplexer Ablauf)





2.3 Testfallprotokoll

Unsere 10 Test-Cases konnten wir und ein anderes Team erfolgreich durchführen. Es gab noch ein paar Schwierigkeiten und diese werden ebenfalls unten beim Ergebnis angegeben.

Ergebnis:

Bei unseren Test-Cases hat grundsätzlich alles funktioniert und Benjamin Streit hat das Ganze auch noch getestet. Trotzdem hat es noch einige kleine Bugs, welche aber keine Anforderungen beim Testprotokoll waren.

3 Installationsanleitung

Um das Spiel auszuführen haben wir Ihnen unter Projekt_beggmm_bzimmj\Programm_beggmm_bzimmj\Pokememe das ganze Java Projekt zur Verfügung gestellt.

Hier werde ich Ihnen in einer Schritt für Schritt Anleitung erklären, wie Sie das Spiel installieren:

- Eclipse starten.
- Links im Packagemanager mit Rechtsklick->New->Java Projekt ein neues Projekt erstellen.

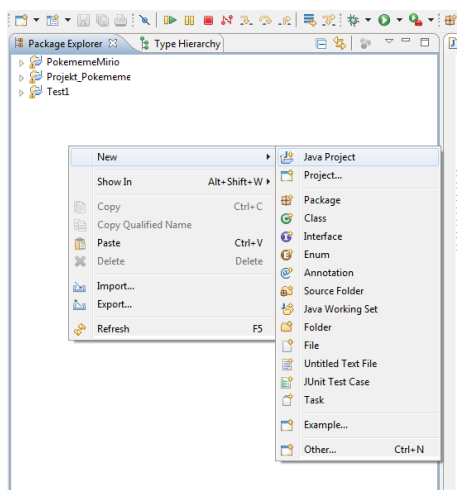


Abbildung 1 Installationsanleitung - Neues Projekt



- Dem Projekt einen Namen geben und danach auf Finish klicken.

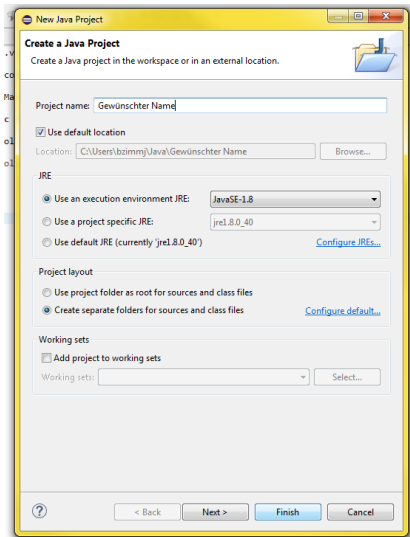


Abbildung 2 Installationsanleitung - Projekt benennen

- Danach begeben Sie sich unter Projekt_beggmm_bzimmj\Programm_beggmm_bzimmj\Pokememe\ und kopieren mit CTRL und C den Ordner src.

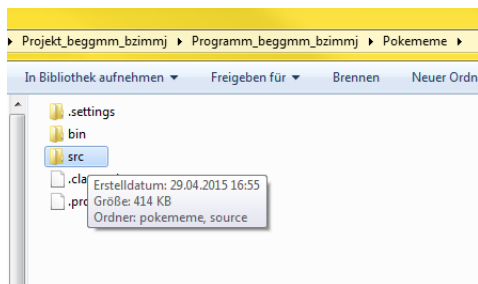


Abbildung 3 Installationsanleitung - src kopieren

- Nach diesem Schritt gehen Sie wieder ins Eclipse und dort klicken Sie auf das neu erstellte Projekt auf der linken Seite.

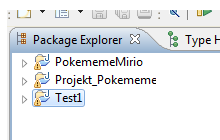


Abbildung 4 Installationsanleitung - Neues Projekt auswählen



- Danach sollte es ein bisschen aufleuchten (blau) und Sie müssen mit der Tastenkombination CTRL und V den kopierten src Folder hineinkopieren. Ihnen wird die Frage gestellt ob Sie den vorhandenen src Ordner überschreiben wollen und dort bestätigen Sie mit „Yes“.

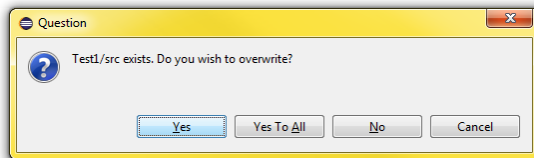


Abbildung 5 Installationsanleitung - Altes src löschen

Und nun, wie Sie das Spiel ausführen:

- Öffnen Sie nun das neue Projekt auf der linken Seite im Projektextplorer mit dem kleinen Häcken ganz links.
- Weiter öffnen Sie den src Ordner und danach das pokememe.view Package.
- Dort drin befindet sich die Klasse AppMain.java und dort machen Sie einen Doppelklick drauf.

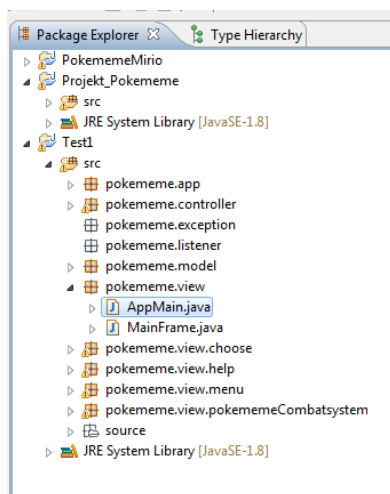


Abbildung 6 Installationsanleitung - Main öffnen

- Nun können Sie oben in der Toolbar auf das grüne Play Zeichen drücken (dies befindet sich ca. in der Mitte von allen Tools).



Abbildung 7 Installationsanleitung - Programm ausführen



- Nun sollte, falls alles richtig lief das Programm ausgeführt werden.



Abbildung 8 Installationsanleitung - Fertig

Bei allfälligen Fehlern oder Fragen schreiben Sie doch bitte eine Mail an mirio.eggmann@bbcag.ch

4 Benutzerhandbuch

Nachdem Sie das Programm erfolgreich installiert und ausgeführt haben kommen wir nun zum Programm selbst.

4.1 Menüführung

Grundsätzlich kann man sagen, dass Sie von überall zurück ins Hauptmenü kommen, ausser von der Auswahl vom Team. Das Programm wurde eigentlich ziemlich übersichtlich aufgebaut und die grösse ist auch mehr oder weniger anpassbar.

4.1.1 Hauptmenü

Im Startmenü sehen Sie oben links ein kleines Logo von PokéMeme, in der Mitte ein Bild von einem Meme und rechts den HelpButton, falls Sie noch irgendwelche Fragen haben, dies beschreiben wir weiter unten noch einmal genauer. Unten in der Mitte befindet sich der Startbutton für einen Kampf, welcher für 2 Personen gedacht ist.



Abbildung 9 Benutzerhandbuch - Hauptmenü

4.1.2 Hilfe

Dieses Fenster kann für Sie nützlich sein, falls Sie das Prinzip von Pokémeme nicht kennen und Ihnen auch die Begriffe, wie AP oder HP fremd sind. Um auf die Hilfe Seite zu gelangen, müssen Sie im Hauptmenü auf HelpButton klicken. Zum Hauptmenü kommen Sie über „Zurück zum Hauptmenü“.

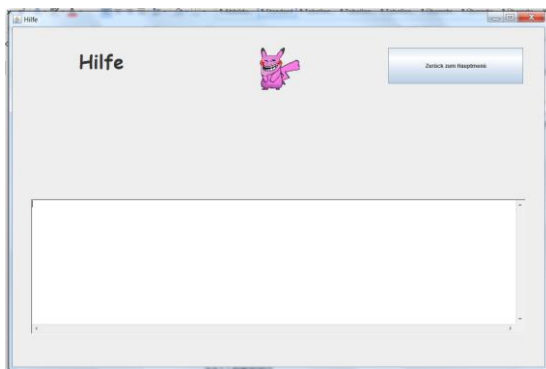


Abbildung 10 Benutzerhandbuch - Hilfe

4.1.3 Pokémeme Team zusammenstellen

Spieler 1

Wenn Sie im Hauptmenü den Button Multiplayer anklicken, werden Sie automatisch zu diesem Fenster hergeleitet. In diesem Fenster muss der erste Spieler sein Team wählen und dies muss aus insgesamt 3 Pokémemes bestehen. Auf der linken Seite können Sie auf ein gewünschtes Pokémeme klicken und danach werden Ihnen auf der rechten Seite oben die Stats ausgegeben, falls Sie diese Begriffe nicht verstehen können Sie diese ganz unten von der Bedienungsanleitung nachschlagen oder wenn Sie sich im Hauptmenü befinden, indem Sie auf den HelpButton klicken. Wenn Sie ein Pokémeme zu Ihrem Team hinzufügen wollen, können Sie dies mit „Zum Team hinzufügen“ bestätigen. Dies müssen Sie insgesamt 3 Mal machen, damit das Pokémeme Team vollständig ist. Unten links müssen Sie noch Ihren gewünschten Namen eingeben und danach können Sie mit „Zum 2. Spieler“ ihre Angaben bestätigen.

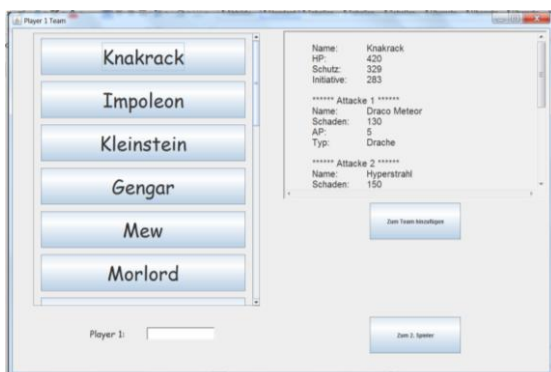


Abbildung 11 Benutzerhandbuch - Team zusammenstellen Spieler 1



Spieler 2

Dieses Bild erhalten Sie erst, wenn Sie bereits über das Hauptmenü auf Multiplayer geklickt haben und danach der erste Spieler sein Team schon zusammengestellt hat. In diesem Fenster passiert eigentlich exakt dasselbe mit dem einzigen Unterschied, dann sie Ihre Eingabe mit „Auf zum Kampf“ bestätigen.

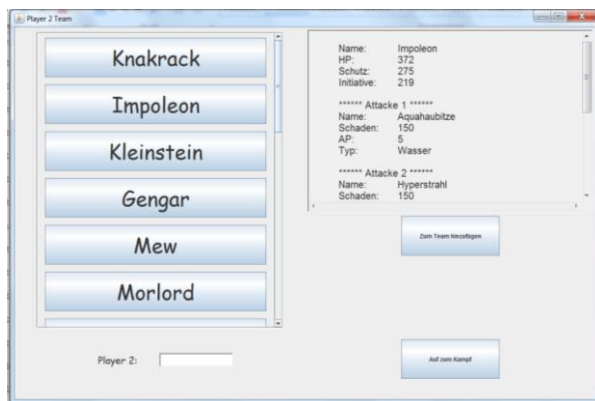


Abbildung 12 Benutzerhandbuch - Team zusammenstellen Spieler 2

4.1.4 Kampf

Nachdem Sie im Hauptmenü auf Multiplayer geklickt haben und danach das Team 1 und Team 2 zusammengestellt haben landen Sie in dieser Ansicht. In der oberen Hälfte vom Fenster findet der Kampf statt und oben links ist die Stats Anzeige für das Pokémeme oben rechts und unten rechts ist die Stats Anzeige für das Pokémeme unten links.

In der unteren Hälfte ist das Programm noch etwas komplexer aufgebaut, denn Sie können einmal pro Zug entweder ein Pokémeme wechseln, ein Pokémeme heilen oder eine Attacke ausführen. Dies wird unten noch genauer beschrieben. Falls Sie oder Ihr Partner keine Lust mehr haben auf den Kampf können Sie ins Hauptmenü zurückkehren.

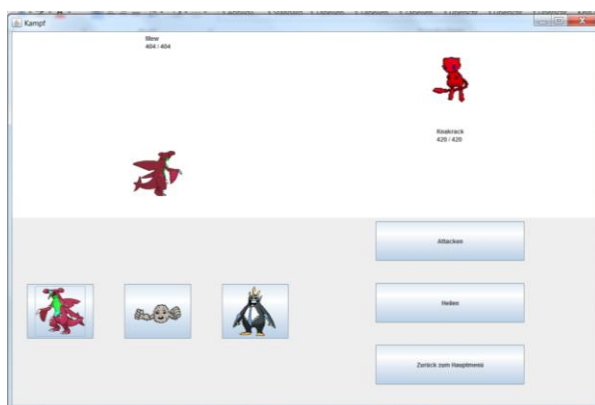


Abbildung 13 Benutzerhandbuch - Kampf



Pokémeme austauschen

Falls Sie ein Pokémeme austauschen möchten müssen Sie sich unten im „Auswechseln“ befinden, dies sehen Sie, wenn in der Ecke oben rechts Attacke steht, befinden Sie sich bereits im Auswechselmenü und sonst müssen Sie dort noch draufklicken und danach sehen Sie dieselbe Ansicht, wie im Beispiel unten rechts. Um ein Pokémeme auszuwechseln, müssen Sie nur einmal draufklicken und schon ist es geschehen, jedoch müssen Sie aufpassen, denn dies zählt als vollständiger Spielzug!

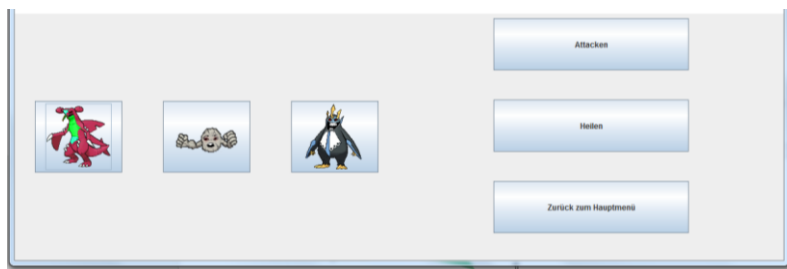


Abbildung 14 Benutzerhandbuch - Pokémeme austauschen

Angreifen

Wenn Sie einen Angriff ausführen möchten, müssen Sie sich im Menü Attacke befinden, dies sehen Sie, wenn in der Ecke oben rechts Auswechseln steht, bedeutet dies, dass Sie sich bereits in diesem Menü befinden. Falls dort Attacke steht müssen Sie einmal draufklicken und schon befinden Sie sich im selben Menü, wie im Beispiel. Um eine gewünschte Attacke auszuführen müssen Sie nur auf einen der 4 Buttons draufklicken und der Angriff wird ausgeführt. Nachdem Sie eine Attacke ausgeführt haben, ist der nächste Spieler dran.

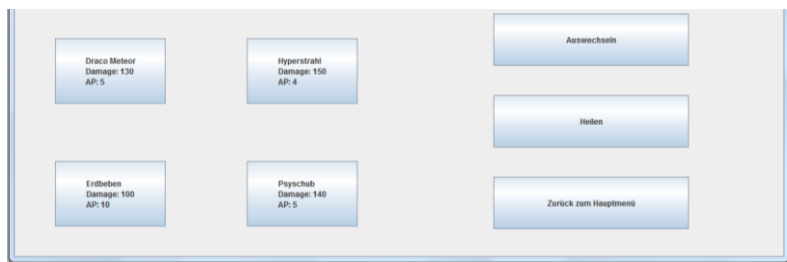


Abbildung 15 Benutzerhandbuch - Pokémeme angreifen

Heilen

Es besteht auch noch die Möglichkeit anstelle von einem Angriff oder von einem Tausch eines Pokémeme das aktive Pokémeme zu heilen. Dafür müssen Sie nur auf der rechten Seite in der Mitte auf Heilen drücken und schon bekommt Ihr Pokémeme 25 Leben zurück, dies aber nur falls es auch 25 oder mehr Lebenspunkte verloren hat und sonst wird es einfach bis auf die maximale Anzahl aufgepumpt. Achtung, dies zählt auch als vollständiger Zug!

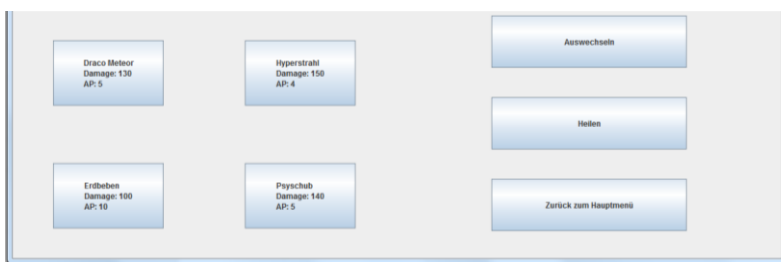


Abbildung 16 Benutzerhandbuch - Pokémeme heilen

4.2 Begriffe

AP	AP bedeutet so viel, wie viele Male kann ich eine Attacke ausführen, das heisst, wenn z.B. 10 AP's sind, kann die Attacke insgesamt 10 Mal ausgeführt werden.
HP	Dies sind die Lebenspunkte von einem Pokémeme. falls HP auf 0 oder darunter liegt, ist es tot und kann nicht mehr weiterkämpfen.
Damage/Schaden	Dies ist der Schaden, welcher eine Attacke macht.
Schutz	Ist die Verteidigung, welche ein Pokémeme hat.
Initiative	Dies ist die Geschwindigkeit, wie schnell ein Pokémeme angreifen kann, das Pokémeme, welches die höhere Initiative hat, kann den Zug zuerst ausführen.
Typ	Von welchem Typ ein Pokémeme abstammt, z.B. Wasser, Feuer, Erde usw.

Tabelle 1 Bedienungsanleitung - Begriffe



5 Fazit

Hier kommt eure Reflexion zum Projekt.

- Was lief gut/schlecht?

Unser Projekt verlief grundsätzlich sehr gut. Wir haben uns ein ziemlich schweres Projekt vorgenommen und dem entsprechend hatten wir zu wenig Zeit. Zugegeben in diesem Fall haben wir uns ein bisschen überschätzt, denn wir hätten nicht gedacht, dass unser Programm so komplex werden könnte. Weiter haben wir auch gemerkt, dass eine Gruppenarbeit beim Programmieren eher schwieriger ist als alleine. Trotzdem war es eine sehr gute Erfahrung und wir beide haben uns auch gut ergänzt. Die erste Dokumentation konnten wir ohne Probleme und unserer Meinung nach sehr gut abschließen. Für die 2. Dokumentation hatten wir definitiv zu wenig Zeit, da wir uns mit unserem Projekt überschätzt haben. Für die Test-Cases hatten wir auch nicht mehr wirklich viel Zeit, denn wir mussten das Programm am Morgen testen, wo wir auch die Präsi hatten. Grundsätzlich hatten wir unserer Meinung nach eine super Idee, jedoch haben wir uns definitiv ein wenig überschätzt und hatten am Schluss einen riesen Stress, weil wir das wichtigste vom Programm (den Kampf) noch nicht hatten.

- Wie seid ihr mit dem Endergebnis zufrieden?

Wir sind mit unserem Endergebnis sehr zufrieden, jedoch hatten wir keine Zeit mehr um allfällige Bugs zu behandeln. Das GUI konnten wir nach unserem Geschmack aufbauen und die Pokémemes, welche wir mit Photoshop bearbeitet haben, einbinden. Vor dem Start vom Projekt hatten wir schon noch ein paar Ideen, welche wir noch umsetzen wollten, da wir aber während dem Projekt gemerkt haben, wie komplex das Ganze werden kann, sind wir mit unserem Endergebnis sehr zufrieden.

- Was habt ihr gelernt?

Wir haben bei diesem Projekt beide sehr viel gelernt. Da es nicht nur ein Auftrag war, wo wir ein kleines Programm „abschreiben“ mussten. Bei diesem Projekt hatten wir auch keine Vorlage von einem Arbeitsblatt oder auch vom Internet nicht und mussten somit alles auf eigene Faust entwerfen. Weiter haben wir gelernt, dass das Kommentieren sehr wichtig ist, damit die andere Person vom Team weiß, was er z.B. mit dieser Methode machen wollte. Durch dieses Projekt haben wir nun auch eine bessere Vorstellung, wie anspruchsvoll und wie viel Zeit ein Projekt in Anspruch nehmen kann.

- Ist alles vorhanden oder was fehlt noch?

Vom Aussehen her ist grundsätzlich alles vorhanden, jedoch sind vermutlich noch einige Bugs vorhanden, welche wir nicht auf dem ersten Blick entdeckt haben. Zu Beginn wollten wir eigentlich noch einen Singleplayer Modus einbauen, aber zum Glück haben wir uns noch um entschieden und haben diesen weggelassen. Weiter sind bei unseren ca. 60 Klassen vermutlich nicht mehr alle Kommentare auf dem neusten Stand oder auch nicht vorhanden, weil wir nur noch eine kurze Zeit dafür Zeit hatten. Trotzdem haben wir versucht alles noch mögliche zu ergänzen.

- Was würden wir anders machen?

Wir würden uns vermutlich für ein einfacheres Projekt entscheiden, weil 5 Tage für ein Projekt inklusive Dokumentation, Testing, Coden, Präsi... nicht wirklich viel Zeit ist. Dadurch hätten wir dann auch mehr Zeit das Testen der Applikation und für das Dokumentieren.