

Reflection Spieleprogrammierung 27.09.2017

André Héraucourt

Was ich gelernt habe

Das Modul Spieleprogrammierung widmet sich einem für fast alle Informatiker interessanten Bereich, den viele in ihrem Studium anderenfalls nicht ausprobieren könnten. Während die Mehrheit sich wohl nicht dauerhaft mit der Entwicklung von Spielen beschäftigen wird konnte ich auch für andere Bereiche vieles mitnehmen. So habe ich zuvor selten an einem großen Teamprojekt gearbeitet und konnte in diesem Bereich wichtige Erfahrung sammeln. Als erstes wäre hier der richtige Umgang mit Git und GitHub zu nennen, welche ich zwar schon vorher genutzt hatte - aber durch dieses Projekt sehr viel sicherer wurde. Neben den einfachsten Aufgaben (commit, push..) kamen wir an einige Stellen, an denen es wichtig war Daten wiederherzustellen bzw. zu retten. Refert, Stash und ähnliches haben wir öfter benötigt, was mir die anfängliche Unsicherheit dabei nahm.

Unity war für mich komplett neu und das lernen hat mir viel Spaß gemacht. Durch die Arbeit damit konnte ich auch mein Verständnis zu Computern an sich verbessern und wichtige Erfahrung beim Programmieren sammeln.

Aufwand

Für viele mit denen ich gesprochen habe und auch mir selbst war der Aufwand für dieses Modul deutlich zu hoch (mindestens 15 Punkte Aufwand), wodurch anderen Module während des Semesters auf der Strecke blieben. Dies wurde ja auch bereits in der ersten Vorlesung kommuniziert – von daher konnte man sich darauf einstellen. Allerdings finde ich es schade, dass viele Leute die sich für dieses Thema interessierten es alleine dem Aufwand wegen nicht wählen bzw. im Laufe der Veranstaltung abbrechen mussten. Die Anpassung der Benotungsform konnte dies ein wenig abfedern, indem wir nicht wie erwartet zusätzlich zu den drei Vorträgen (mit hohen Ansprüchen) ein Portfolio abgeben, sowie einen vierten Vortrag halten mussten. Aber im Vergleich mit anderen Modulen war auch dies sehr viel. Beispielsweise mussten wir im vergangenen Semester in ihrem Modul Komponententechnologien als Gruppe einen 15 Minuten Vortrag halten, welcher die Note ergab. In Spieleprogrammierung ergibt sich die Noten nun aus drei 45 Minuten Vorträgen und der Programmierung des Spiels (was sehr viel Zeit kostete). Ich hätte mir im Laufe des Semesters gewünscht mich mehr auf die Programmierung konzentrieren zu können und die Vorträge nicht als Bestandteil der Note zu wissen. So waren wir eine Woche nach dem letzten Vortrag bereits wieder in der Situation Zeit in Richtung des Vortrags zu stecken, anstatt unser Spiel voranzubringen.

Zur Vorlesung

Auch wenn die Vorlesung relativ wenig mit der Programmierung unseres Spiels zu tun hatte, war sie sehr interessant. Auch vom Vortrag fand ich sie gut. Eine Ausnahme bildete

Vorlesung 1, in der für mich zu viel über die verschiedenen Möglichkeiten zur Rotation anstatt in Richtung Unity erzählt wurde. Sie hatten diese Folien stark gekürzt (ihrer eigenen Aussage nach), wodurch ich ehrlich gesagt nicht zu viel verstanden habe. Später folgten dann einige wirklich nützliche Sessions zu Unity und Modellierung. Die umgekehrte Reihenfolge wäre für mich richtig gewesen.