

Programmierpraktikum im Sommersemester 2012

Bomberman

Zusätzlich zu den Zielen in Meilenstein 1, sollen weitere Ziele erfüllt werden:

1 zweiter Meilenstein

Wie für den Ersten müssen auch für den zweiten Meilenstein bestimmte Mindestanforderungen erfüllt werden:

1. Nachdem die Bombe in Meilenstein 1 noch keine Auswirkungen auf den Spieler hatte, muss sie jetzt funktionsfähig sein
2. Bomben sollen Kettenreaktionen auslösen können (Bombe wird gezündet durch Explosion einer anderen)
3. Es soll einen Modus für 2 Spieler geben,
4. Das Level soll aus einem (programmiersprachenunabhängigem) Dateiformat eingelesen werden können, Empfehlenswert hier wäre beispielsweise XML. Wichtig: Einen Java Objekt zu serialisieren ist NICHT unabhängig von der Programmiersprache,
5. Der Ausgang soll sich auch hinter Mauerteilen verbergen können,
6. Es soll eine Dokumentation per Javadoc generiert werden können.

Stichtag für den zweiten Meilenstein ist der **Übungstermin in der Woche vom 11. – 15. Juni 2012**

2 Zusatzanforderungen

Zusätzlich zu diesen Anforderungen wird es im Laufe des Praktikums einen Katalog weiterer Anforderungen geben, von denen einzelne ausgewählt und implementiert werden sollen. Dabei werden auch frei gewählte Erweiterungen erlaubt sein, wobei die Wertung dann in Absprache mit dem Übungsgruppenleiter erfolgt. Es lohnt sich also, bis zum zweiten Meilenstein bereits mehr als die Mindestanforderungen zu erfüllen.

3 Formales

Abgesehen von den inhaltlichen Anforderungen gibt es noch einige formale Anforderungen an das Projekt - diese haben sich bisher nicht geändert:

- Die Implementierung erfolgt in Java, wenn nicht anders abgesprochen. Weitere Programmiersprachen sind erlaubt. Da aber nicht jeder Tutor jede Sprache beherrscht und im Zweifelsfall Support leisten kann, muss eine von Java abweichende Wahl der Programmiersprache mit uns abgesprochen werden.
- Die Verwendung von Bibliotheken, die nicht zum Sprachumfang des normalen JDKs gehören, sollte bitte ebenfalls mit uns abgesprochen werden. Ausnahme hiervon ist die Verwendung von JUnit zur Implementierung von Unittests.
- Das Projekt ist als Gruppenarbeit gedacht und soll auch als solche durchgeführt werden. Eine Aufteilung der Aufgaben auf die Gruppe ist Pflicht und soll auch mit den Tutoren abgesprochen werden.
- Als zentrales Repository für die Versionierung steht uns Github zur Verfügung. Die Funktionen Fork & Pullrequest (die nicht zum Funktionsumfang von Git an sich gehören) sollen nicht verwendet werden. **Insbesondere dürfen keine Pull-Requests in das Projekt-Repository akzeptiert werden. Nichtbeachtung führt im schlimmsten Fall zum Ausschluss**