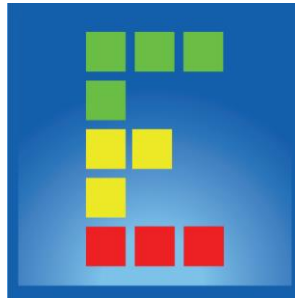


Gruppe 14

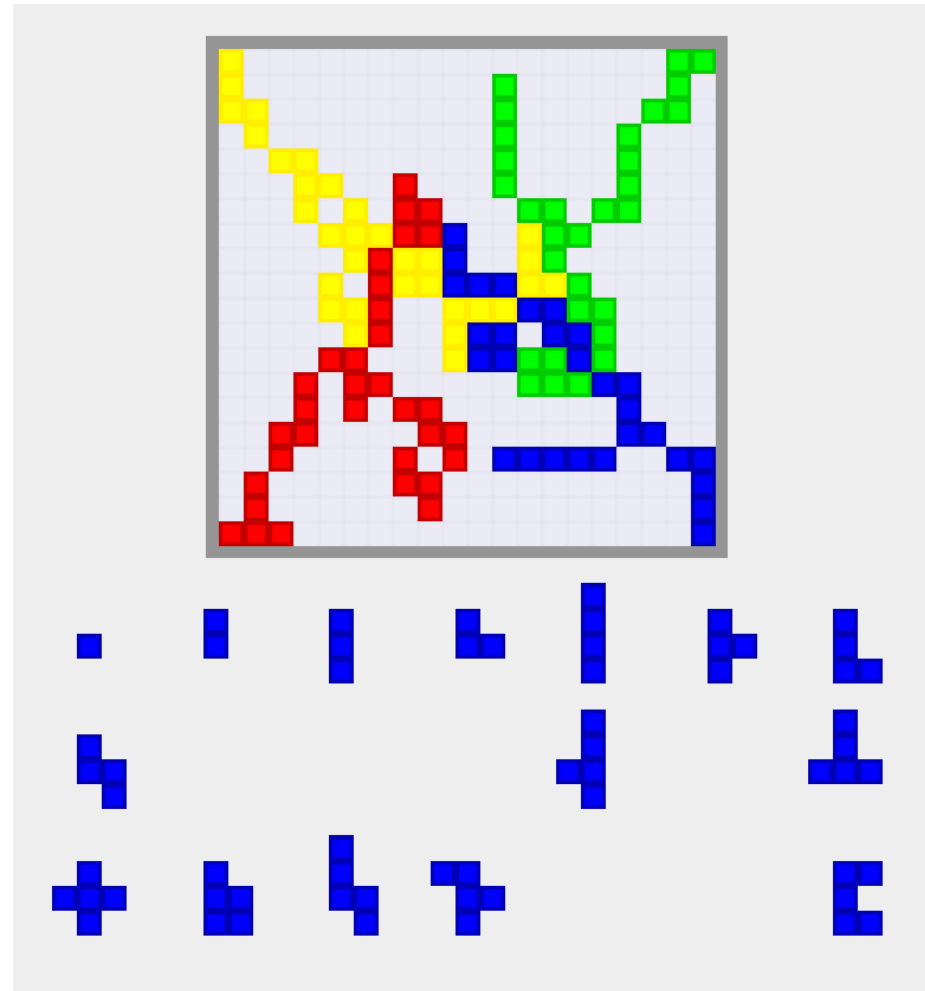


«Edgy»

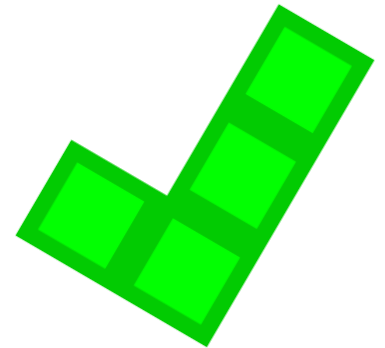
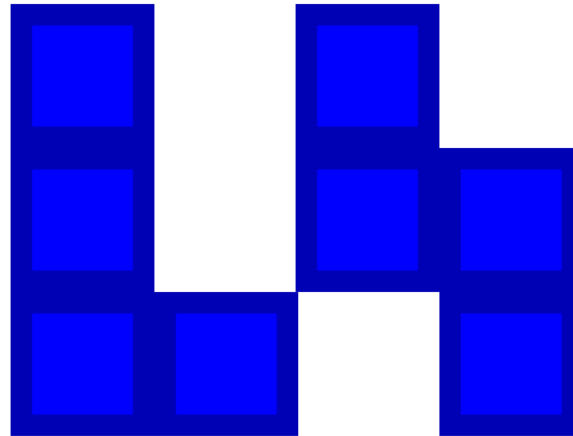
Peter Rüthemann, Tobias Christ, Stephanie Brogli, Stephanie Maier



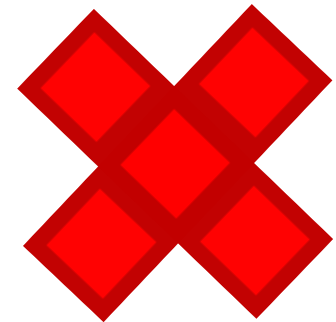
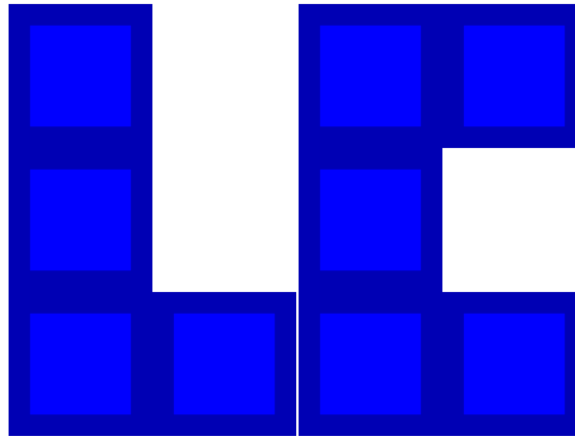
Spielmechanik



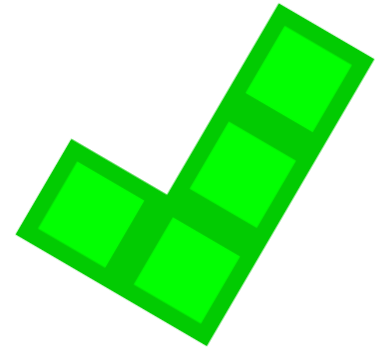
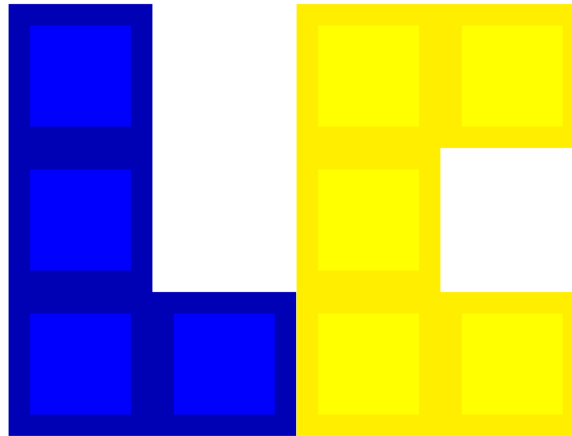
Regel 1: Ecken



Regel 2: gleichfarbige Kanten



Regel 3: andersfarbige Kanten



Buttons



Technology



- SQLite: *Effiziente Funktionen*
- GoogleCheck: *Style*
- OBS Studio: *Screencast*
- Lyx: *Design der Dokumente*
- Class Visualizer: *UML-Erstellung*



Technology



- Jimdo: Website <https://edgy-2.jimdosite.com>
- Spot Bugs: Fehlerbehebung
- Wordpress: Blog
- Inkscape: Texturen
- Gimp: Texturen
- Adobe Illustrator: Logo
- Log4j
- JUnit

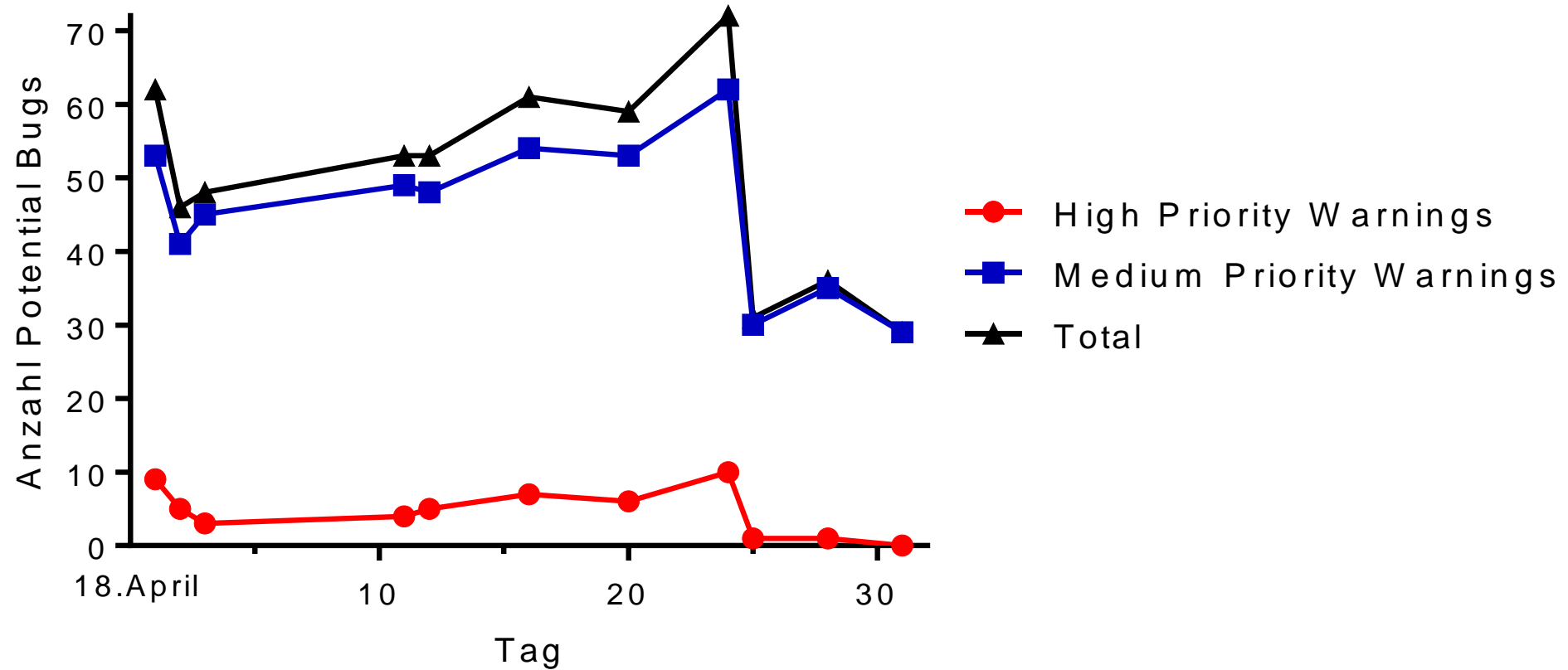


QA - Lessons learned

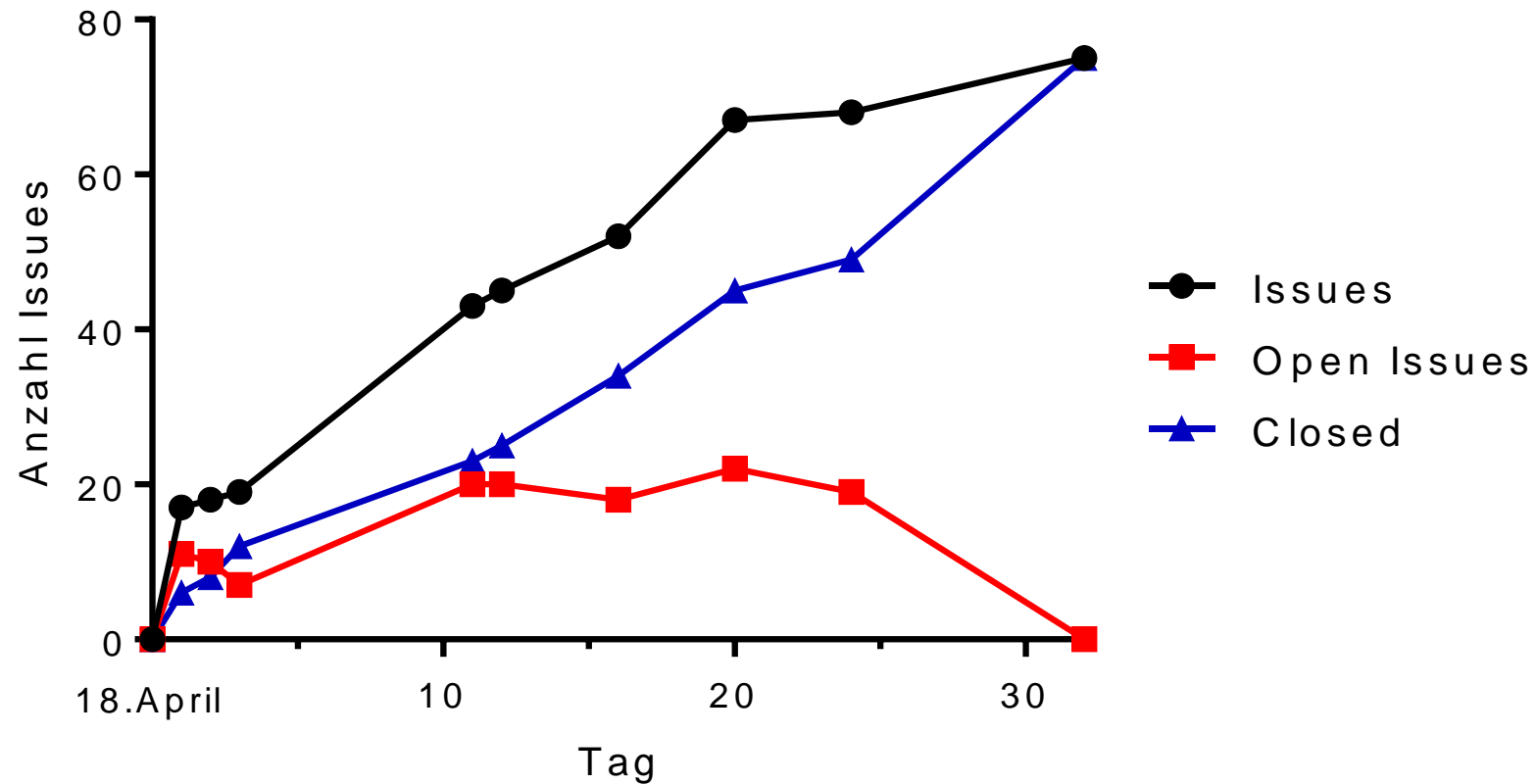


- Google Style Format
- Pair Programming Protokoll
- Code Review Protokoll
- Mehrstufiger Logger
- Javadoc
- Milestone Checklist
- SpotBugs
- JUnit

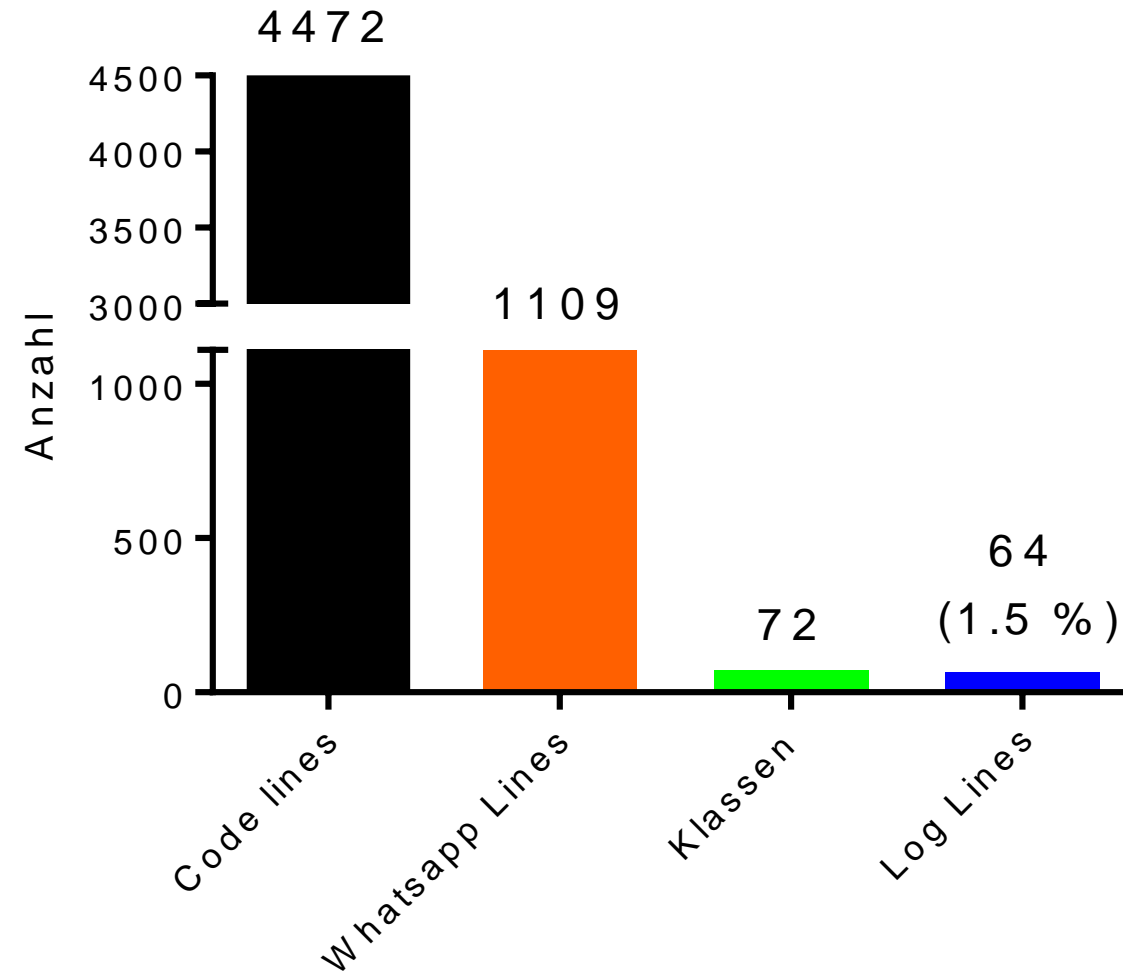
Quality Management - Bugs



Quality Management - Bug Tracker



Quality Management - Lines



Ludic history



Wer	Funktion
Tobias	GUI
Stephanie M.	Mechanik GUI Texturen
Stephanie B.	User Management Dokumentation
Peter	Server Client Projektplan

Ludic history – Progress report



- > 4000 Lines
- > 900 commits
- > 70 Klassen
- 5 schlaflose Nächte
- 4 Teammitglieder
- 1 Game

We are smarter now?!





www.edgy-2.jimdosite.com

That's it



Spielregeln



1. Spielfeld 20x20 Quadrate
2. 4 Spieler, je 21 Spielsteine aus 1-5 Quadraten
3. Pro Runde 1 Spielstein ablegen (nach Farbe), erster in Ecke
4. Gleichfarbige Figuren mindestens 1 Ecke berühren, keine Kanten
5. Andersfarbige Steine beliebig berühren
6. Flippen und Drehen der Figuren erlaubt
7. 1 Punkt pro abgelegtem Quadrat
8. Überspringen, wenn kein Zug mehr möglich
9. Spielende: alle Spieler übersprungen oder offline
10. Ziel: maximale Punktzahl