

Rat um Rad

Team : ProgRADler

Jonah Sebright , Yaowen Rui , Emanuele Tirendi , Rahel Kempf

Meilenstein 3



About Rat um Rad

Goal : Der Spieler ,der insgesamt die meisten Punkte hat, ist Sieger

Rules : Um eine Strecke zu nutzen,muss ein Spieler ein Set von Karten derselben Farbe ausspielen. Die Anzahl der Karten mit der Zahl der Felder dieser Strecke übereinstimmen

Mechanics : Distance zwischen den zwei Städten auf der Zielkarte
Zufällig gezogene Radkarten mit zufälligen Farben
Ob die Strecke bebauen werden

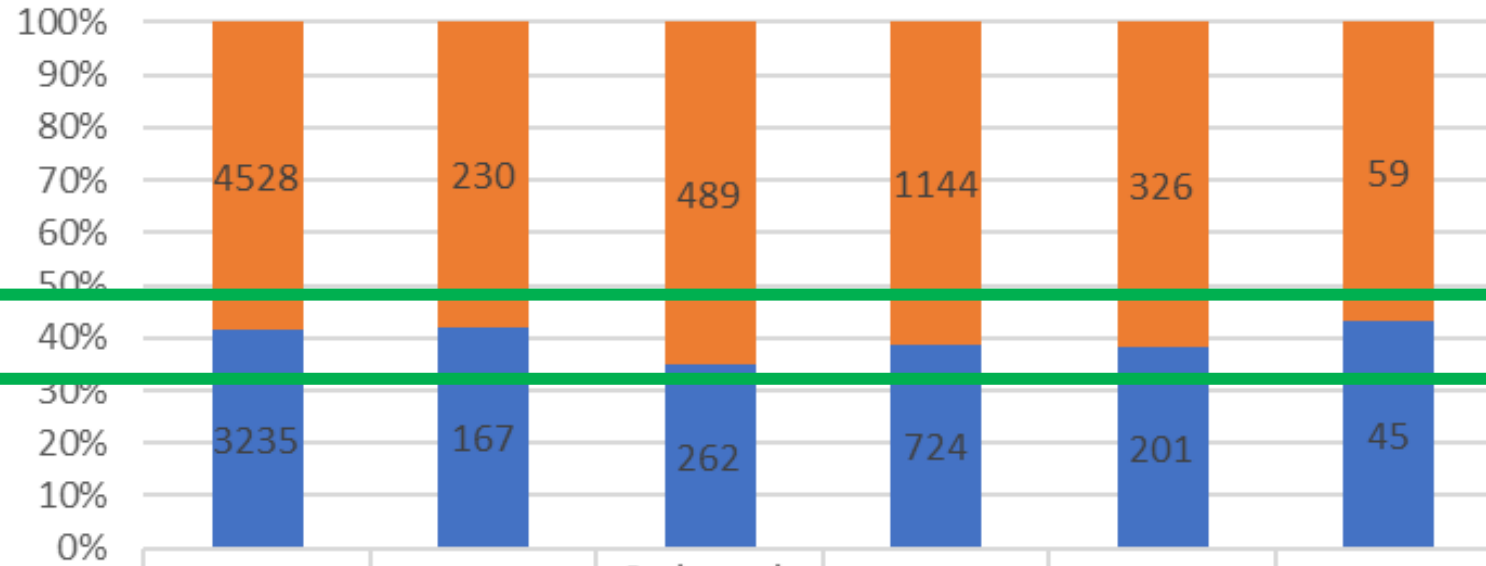




Demo



Jacoco Report



	Instructions	Branches	Cyclomatic Complexity	Lines	Methods	Classes
Uncovered	4528	230	489	1144	326	59
Covered	3235	167	262	724	201	45

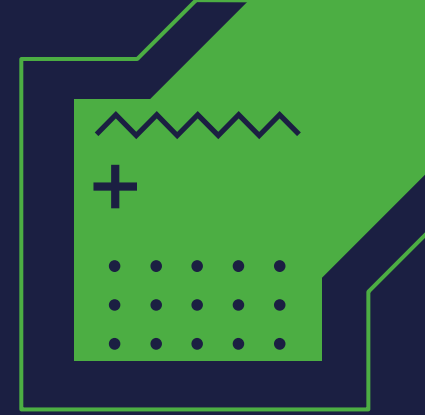
■ Covered ■ Uncovered

Logging-Anweisungen : Lines of Code

Log-Statements	Lines of Code	Verhältnis
15	5'766	0.26%

Metriken

	Lines of Code per Class	Lines of Code per Method	Lines of Javadoc per Class
Maximum	284	58	41
Minimum	5	1	0
Average	45.40	8.22	5.38
Total Lines	5'766	4'825	683
Total Classes/Methods	127	587	127



Responsibilities



Game-State

Emanuele
Jonah



Encoding

Jonah



Unit-Testing Game-Komponente

Alle



Messungen

Emanuele



Review

Rui
Rahel



Manual

Rui



Dokumente

Emanuele



Funktionalität Client und Chat

Rahel
Jonah



Clip von Game

Rahel
Jonah



GUI

Rui
Rahel





Zwischenbilanz



Zusammenfassung



- Spielimplementierung: Erreicht
- Coding und Decoding von Packets, umfangreiches Unit-Testing: Erreicht
- QA-Concept: Eingehalten
- Keine grossen Änderungen

Herausforderungen

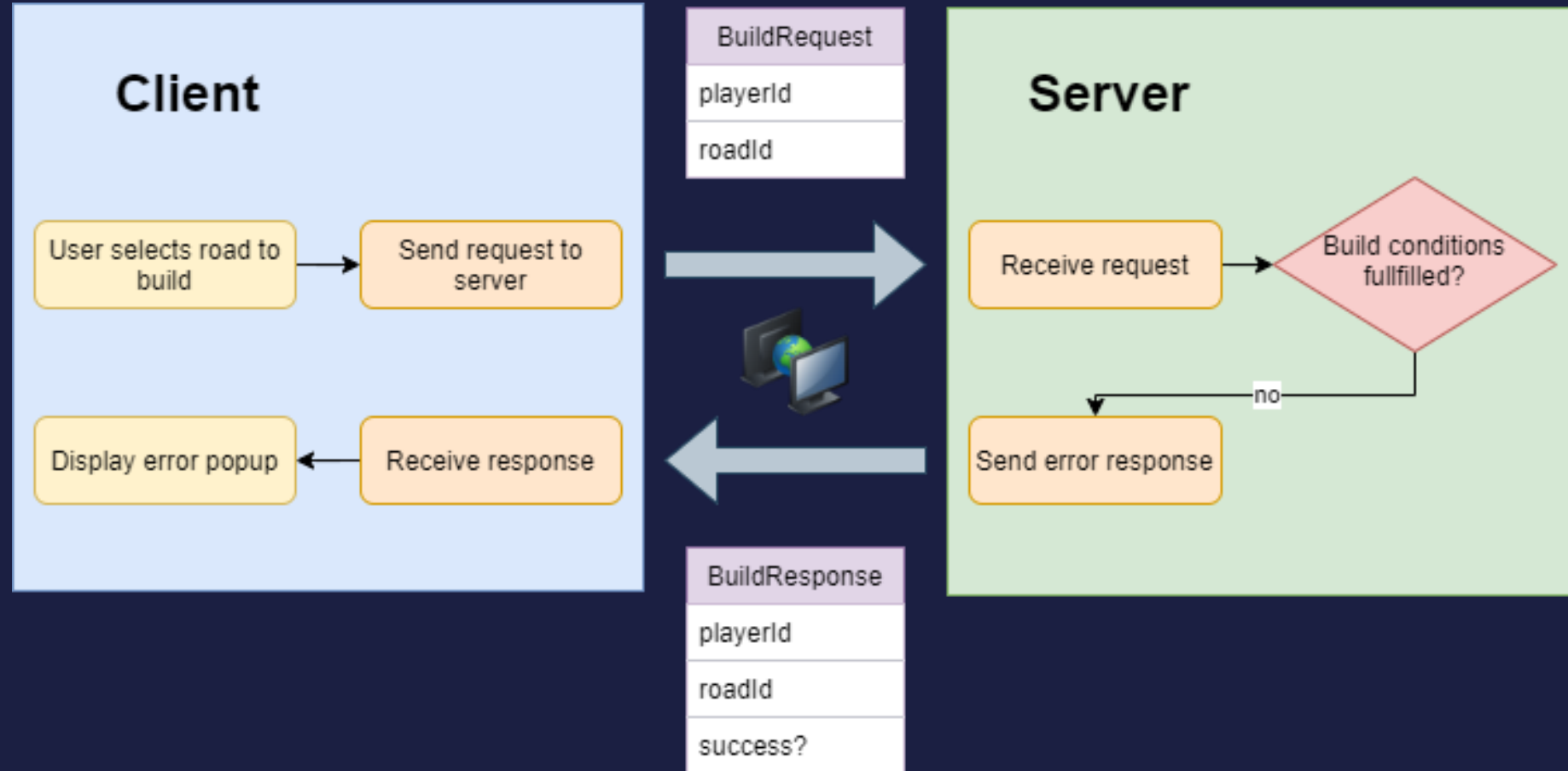
- Unit-Testing
- Zusammenspiel von GUI und Spielimplementierung



Game-Logik

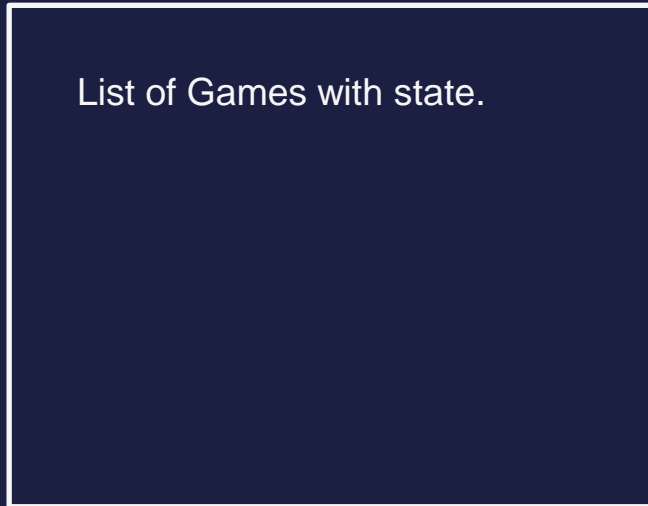
Konditionen

- Spieler am Zug?
- Strecke nicht besetzt?
- Genügend Bausteine?
- Genügend Rad-Karten?



Rules to code

Game-Repository

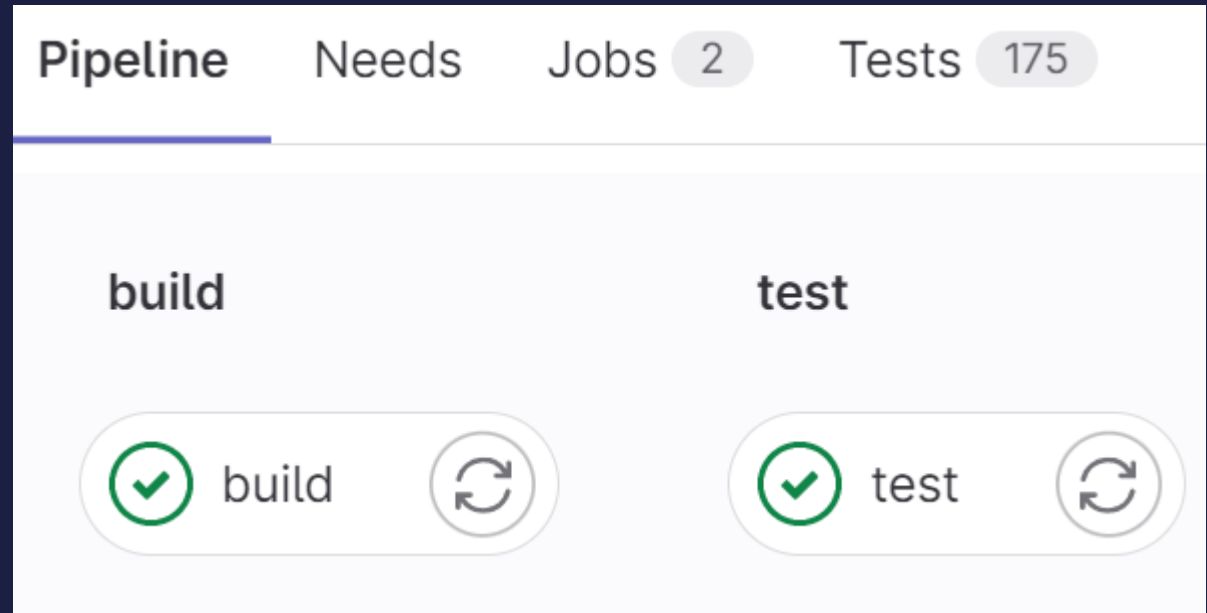


Game-Service



Technology

- Mockito
- Log4J
- Continuous Integration



Fragen

?

