

LEHRSTUHL FÜR RECHNERTECHNIK UND RECHNERORGANISATION
**Aspekte der systemnahen Programmierung
bei der Spieleentwicklung**

Hinweise zur Bearbeitung der Projektaufgaben
(Stand: 15. Dezember 2017)

Dieses Dokument soll Ihnen einige Hinweise zur Bearbeitung Ihrer Projektaufgabe geben, ist aber kein Bestandteil der Praktikumsordnung. Es müssen nicht alle Punkte auf Ihre Projektaufgabe zutreffen. Die folgende Auflistung ist im Wesentlichen eine Zusammenstellung von häufigen Fehlern der vergangenen Jahre.

Ausarbeitung

- Verwenden Sie die bereitgestellte L^AT_EX-Vorlage, legen Sie Ihre Dokumentation sowohl als T_EX-Datei als auch als PDF-Datei in Ihr Repository.
- Beschreiben Sie Ihre Implementierung nicht Zeile für Zeile und verwenden Sie Code-Listings nur, wenn dies das Verständnis erleichtert.
- Stellen Sie Performanz-Ergebnisse grafisch oder tabellarisch dar.
- Vermeiden Sie unscharfe Grafiken oder Screenshots von Code.
- Achten Sie auf die Rechtschreibung – übermäßig viele Rechtschreibfehler, welche den Lesefluss stören, können zu Punktabzügen führen.

Implementierung

- Beachten Sie die auf Blatt 7 besprochenen Inhalte bezüglich Performanz-Messungen.
- Kommentieren Sie Ihren Code **sinnvoll** – erklären Sie unverständliche Stellen, vermeiden Sie aber Kommentare der Art „erhöhe um 1“.
- Behandeln Sie alle möglichen Eingaben und fangen Sie auch Randfälle ab – vermeiden Sie *Segmentation Faults*.
- Testen Sie Ihre Implementierung sowohl auf Korrektheit als auch auf Performanz und geben Sie die Tests sowie die benötigten Dateien mit ab.

Vortrag

- Wählen Sie die Inhalte des Vortrags nach Ihrem Ermessen – es müssen nicht alle Details behandelt werden.
- Geben Sie Ihre Folien **am Abgabetermin als PDF ab**.
- Achten Sie auf hinreichenden Kontrast (schwarzer Text auf weißem Grund!) und eine angemessene Schriftgröße auf Ihren Folien.
- Verwenden Sie 4:3 als Folien-Format.