

20. MAI 2022

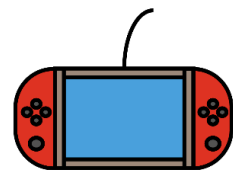
PROJEKTBEGLEITENDER BERICHT

„ENTWICKLUNG DES SPIELS BRICK BREAKER IN JAVA“



Auftraggeber: FairBrant Gaming GmbH
Hochschulstraße 66
01069 Dresden

Geschäftsführerin: Sabrina Brant



Auftragnehmer: Gauger Games Studios GmbH
Vogelsang 33d
01067 Dresden
Tel.-Nr.: 0351-32277691
E-Mail: info@gaugergames.de

Gauger Games
studios

Ansprechpartnerin: Felizitas Ebermann

INHALT

1 Einleitung.....	3
2 Machbarkeitsstudie.....	4
3 Anforderungsdefinition	5
4 Analyse und Entwurf	6
5 Implementierung.....	7
6 Testung.....	9
7 Dokumentation	10
8 Design.....	11
9 Abnahme	12
10 Sonstige Gruppenarbeit	12
11 Endnoten	13

1 EINLEITUNG

Für das Unternehmen FairBrant Gaming GmbH soll das Spiel "Brick Breaker" in Java entwickelt werden, welches dann zum Kauf bereitgestellt werden soll. In diesem Dokument wird der projektbegleitende Bericht aufgeschlüsselt nach den einzelnen Personen festgehalten.

2 MACHBARKEITSSTUDIE

Name	Stunden	Details
Ebermann	6	01.12.2021 Anlegen eines gemeinsamen Projektkalenders 07.12.2021 Anlegen der Google-Docs-Dokumente (Lastenheft, Firmenporträt, Ausschreibung), damit jeder Einsicht hat

3 ANFORDERUNGSDEFINITION

Name	Stunden	Details
Ebermann	33	<p>09.01.2022 Anlegen der Google-Docs-Dokumente (Pflichtenheft, Kalkulation sowie Firmenporträt des Auftragnehmers) zum gemeinsamen Erarbeiten</p> <p>10.01.2022 Beginn der Kalkulation</p> <p>12.01.2022 Fertigstellung des Firmenportraits</p> <p>20.01.2022 Überarbeitung des Pflichtenheftes, der Kalkulation sowie des Angebotes</p> <p>26.01.2022 Überarbeitung des Pflichtenheftes</p> <p>16.03.2022 Überarbeitung des Pflichtenheftes</p> <p>04.04.2022 Überarbeitung des Pflichtenheftes</p> <p>04.05.2022 Überarbeitung des Pflichtenheftes</p> <p>18.05.2022 Überarbeitung des Pflichtenheftes</p>
Hürrig	5	-
Gauger	5	-
Beyer	5	-
Vinnemeier	5	-
<i>Alle</i>	-	<p>09.01.2022 Teambesprechung (2 Stunden): Aufgabenteilung</p> <p>13.01.2022 Teambesprechung (3 Stunden): Firmenportrait sowie Einigung das Spiel doch in Deutsch und nicht Englisch anzubieten</p>

4 ANALYSE UND ENTWURF

Name	Stunden	Details
Ebermann	3	18.01.2022 Entwurf des Zustandsdiagramms 01.02.2022 Weiterentwicklung des Zustandsdiagrammes 10.04.2022 Fertigstellung des Diagrammes
Hürrig	3	18.01.2022 Entwurf des Zustandsdiagramms 01.02.2022 Weiterentwicklung des Zustandsdiagrammes 28.03.2022 Entwurf des Klassendiagramms 10.04.2022 Fertigstellung des Zustandsdiagrammes
Gauger	7	15.01.2022 Beginn des Anwendungsfall- sowie Aktivitätsdiagramms 01.02.2022 Weiterentwicklung des Anwendungsfalldiagrammes 09.02.2022 Weiterentwicklung des Aktivitätsdiagrammes 28.03.2022 Entwurf des Klassendiagramms 04.04.2022 Weiterentwicklung des Klassendiagramms 04.05.2022 Fertigstellung des Klassendiagramms
Beyer	7	15.01.2022 Beginn des Anwendungsfall- sowie Aktivitätsdiagramms 18.03.2022 Fertigstellung der beiden Diagramme

5 IMPLEMENTIERUNG

Name	Stunden	Details
Ebermann	35	<p>04.03.2022 Beginn des Vergleichs der Obfuscator sowie des Kollaborationstools</p> <p>09.03.2022 Fertigstellung des Vergleichs der Obfuscator sowie des Kollaborationstools</p> <p>11.03.2022 Vergleich der Prototypingtools</p>
Hürrig	87	<p>05.02.2022 Implementierung des Game-Loops</p> <p>19.02.2022 Implementierung der Player-Klasse</p> <p>25.02.2022 Implementierung des Key-Inputs</p> <p>28.02.2022 Implementierung der Ball-Klasse</p> <p>07.03.2022 Beginn des Vergleichs der IDE/des Editors sowie der Codeconventions</p> <p>13.03.2022 Fertigstellung des Vergleichs der IDE/des Editors sowie der Codeconventions</p> <p>16.03.2022 Entwicklung des Map-Generators</p> <p>25.03.2022 Implementierung der Kollisionslogik</p> <p>04.04.2022 Implementierung der Buffered-Image-Loaded-Klasse</p> <p>12.04.2022 Implementierung der Menü-Klasse</p> <p>03.05.2022 Implementierung verschiedener Level und der Levelauswahl</p>
Gauger	83	<p>05.02.2022 Implementierung des Game-Loops</p> <p>19.02.2022 Implementierung der Player-Klasse</p> <p>28.02.2022 Implementierung der Ball-Klasse</p> <p>07.03.2022 Beginn des Vergleichs der Versionierungstools sowie des Buildtools</p> <p>12.03.2022 Fertigstellung des Vergleichs der Versionierungstools sowie des Buildtools</p>

		<p>16.03.2022 Entwicklung des Map-Generators</p> <p>25.03.2022 Implementierung der Kollisionslogik</p> <p>04.04.2022 Implementierung der Buffered-Image-Loaded-Klasse</p> <p>12.04.2022 Implementierung der Menü-Klasse</p> <p>03.05.2022 Implementierung verschiedener Level und der Levelauswahl</p> <p>21.04.2022 Implementierung des Mouse-Inputs</p>
Vinnemeier	45	<p>01.03.2022 Beginn des Vergleichs der UML-Tools sowie des Dokumentationstools</p> <p>12.03.2022 Prototyping-Start in Figma</p> <p>14.03.2022 Rücksprache mit D. Hürrig und J. Gauger</p> <p>20.03.2022 Fertigstellung des Vergleichs der UML-Tools sowie des Dokumentationstools</p> <p>06.04.2022 Vergleich der Test-Automatisierungs-Tools</p> <p>01.05.2022 Fertigstellung des Prototypes in Figma</p>

6 TESTUNG

Name	Stunden	Details
Ebermann	10	-
Hürrig	25	<p>28.02.2022 Erster Funktionstest und Behebung der Bugs</p> <p>05.03.2022 Funktionstest mit Verbesserungen in Player- und Ballklasse</p> <p>01.04.2022 Funktionstest mit Fokus auf Playerklasse</p> <p>07.05.2022 Beginn der finalen Testphase</p>
Gauger	22	<p>28.02.2022 Erster Funktionstest und Behebung der Bugs</p> <p>05.03.2022 Funktionstest mit Verbesserungen in Player- und Ballklasse</p> <p>07.05.2022 Beginn der finalen Testphase</p>
Beyer	11	-
Vinnemeier	15	17.03.2022 Funktionstest
<i>Alle</i>		<p>13.03.2022 Funktionstest sowie Teambesprechung (2 Stunden): Auswertung des Programmtestes</p> <p>15.04.2022 Funktionstest mit Menü sowie Teambesprechung (2 Stunden): Auswertung des Programmtestes</p> <p>20.05.2022 Finaler Funktionstest</p>

7 DOKUMENTATION

Name	Stunden	Details
Ebermann	8	05.02.2022 Beginn der Entwicklerdokumentation
Hürrig	8	05.02.2022 Beginn der Entwicklerdokumentation
Beyer	13	21.04.2022 Weiterentwicklung der Entwicklerdokumentation gemeinsam mit D. Hürrig
Vinnemeier	47	01.02.2022 Entwurf einer Anwenderdokumentation 04.02.2022 Fertigstellung der Anwenderdokumentation Ab 14.04.2022 Erstellen der Administrationsdokumentation

8 DESIGN

Name	Stunden	Details
Ebermann	8	14.04.2022 Entscheidung die in den Toneinstellungen ursprünglich vorgesehene Leiste durch Buttons zu ersetzen und weitere Besprechung mit C. Beyer
Hürrig	6	-
Gauger	6	-
Beyer	71	07.12.2021 Erstes Logo entwickelt (<i>Gauger Games Studios</i>) ¹ 09.01.2022 Weitere Logoentwicklung AN ² 11.01.2022 Logoüberarbeitung ³ 15.01.2022 Erste Skizzen zum Spiel ⁴ 20.01.2022 Logoentwicklung des Spiels ⁵ und Bearbeitung des Auftragnehmer-Logos ⁶ 15.03.2022 Entscheidung den Punkt „Grafik“ aus dem Menü weg zu lassen 12.04.2022 Design des Levelauswahlfensters 16.04.2022 Fertigstellung des Levelauswahlfensters ⁷ 18.04.2022 Design des Gewinn- und Verloren-Fensters ⁸
Vinnemeier	5	-
<i>Alle</i>		06.12.2021 Besprechung des groben Logoplans/der Vorstellungen 10.01.2022 Besprechung des Logofortschrittes

9 ABNAHME

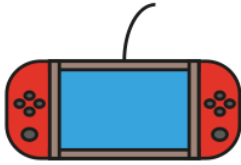
Name	Stunden	Details
Ebermann	8	Die Übergabe findet planweise am 01.06.2022 statt.
Gauger	8	Die Übergabe findet planweise am 01.06.2022 statt.

10 SONSTIGE GRUPPENARBEIT

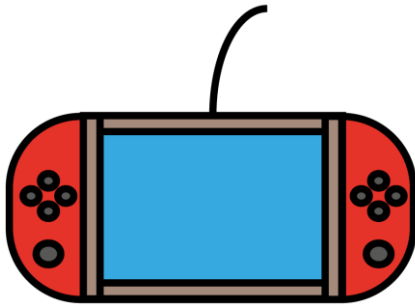
Name	Details
Ebermann	-
Hürrig	-
Gauger	12.12.2021 Erstellung des Auftraggeber Firmenportraits
Beyer	12.12.2021 Erstellung des Ausschreibungstextes
Vinnemeier	22.11.2021 Erste Ideen (Tictactoe, Schere-Stein-Papier, Wizard, Spock) 12.12.2021 Erstellung des Lastenheftes
<i>Alle</i>	22.11.2021 Gruppenfindung und erste Ideen 07.12.2021 Themenfindung: Entwicklung eines Brickbreaker-Spiels 07.-14.12.2021 Inspirationsfindung bzgl. Firmenporträt und Unternehmenssteckbrief 14.12.2021 Teambesprechung (2 Stunden): Gemeinsame Überarbeitung des Lastenheftes, der Ausschreibung sowie des Firmenportraits 15.12.2021 Teambesprechung (1 Stunde): Fortschrittsaustausch 17.12.2021 Finale Dokumentenbesprechung sowie Abgabe des Lastenheftes, des Firmenportraits und der Ausschreibung 26.01.2022 Abgabe des Pflichtenheftes, des Firmenportraits(AN), des Angebotstextes sowie der Kalkulation 08.04.2022 Abgabe des tabellarischen Toolvergleiches 20.05.2022 Abgabe des Repositorys, der Diagramme, des Prototyps der Benutzeroberfläche, des Quellcodes sowie der Dokumentation

11 ENDNOTEN

1



FAIRBRANT GAMING



2



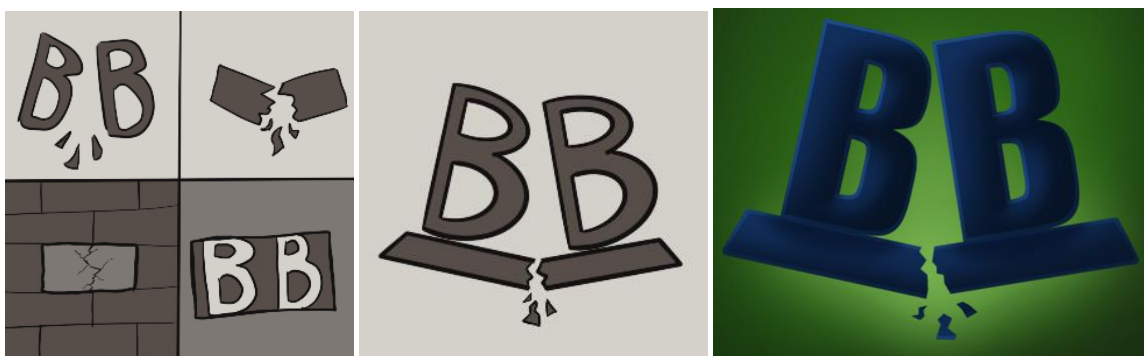
3



4



5



6

7



8

