



Prof. Dr. Heinrich Hußmann

Blockpraktikum

Multimediaprogrammierung

Medieninformatik WS08/09

Blockpraktikum Multimediaprogrammierung

Blockpraktikum Multimediaprogrammierung

WS08/09

Projekt: Princess of WOR

Magdalena Blöckner, Hans Kunz, Julia Hadersberger, Johann Kratzer,
Daniel Baumgart, Patricia Weikert



Prof. Dr. Heinrich Hußmann

Blockpraktikum

Multimediaprogrammierung

Medieninformatik WS08/09

Blockpraktikum Multimediaprogrammierung

Unser Entwicklungsprozess

-
- Aufteilung in drei Gruppen anfangs in:
 - Bewegung des Protagonisten
 - Levelbau
 - Grafiken erstellen

 - Später parallele Bearbeitung ebenfalls in Gruppen
 - Leveldesign/Charakterdesign
 - Realisierung des Schießens
 - Bug fixing
 - Highscore
 - Vererbungshierarchien

Probleme:

- Mergen ohne SVN sehr zeitintensiv und fehleranfällig
- Anfangs fehlte ein UML-Diagramm → Strukturprobleme
- Anfangs viel in einer Klasse, nicht ausgelagert
- Animationsprobleme: Animation direkt auf der Bühne erstellt
→ wird bei Konvertierung in MovieClip zerstört

Beheben der Probleme:

- Zu Beginn sollte ein UML-Diagramm erstellt werden, das verhindert Inkonsistenzen zwischen den einzelnen Gruppen
- bei eigenen Themengebieten eigene Klassen erstellen
 - separiertes unabhängiges Arbeiten möglich
- Bei Animationen erst MovieClip erstellen und dann darin die Figur animieren.



Prof. Dr. Heinrich Hußmann

Blockpraktikum

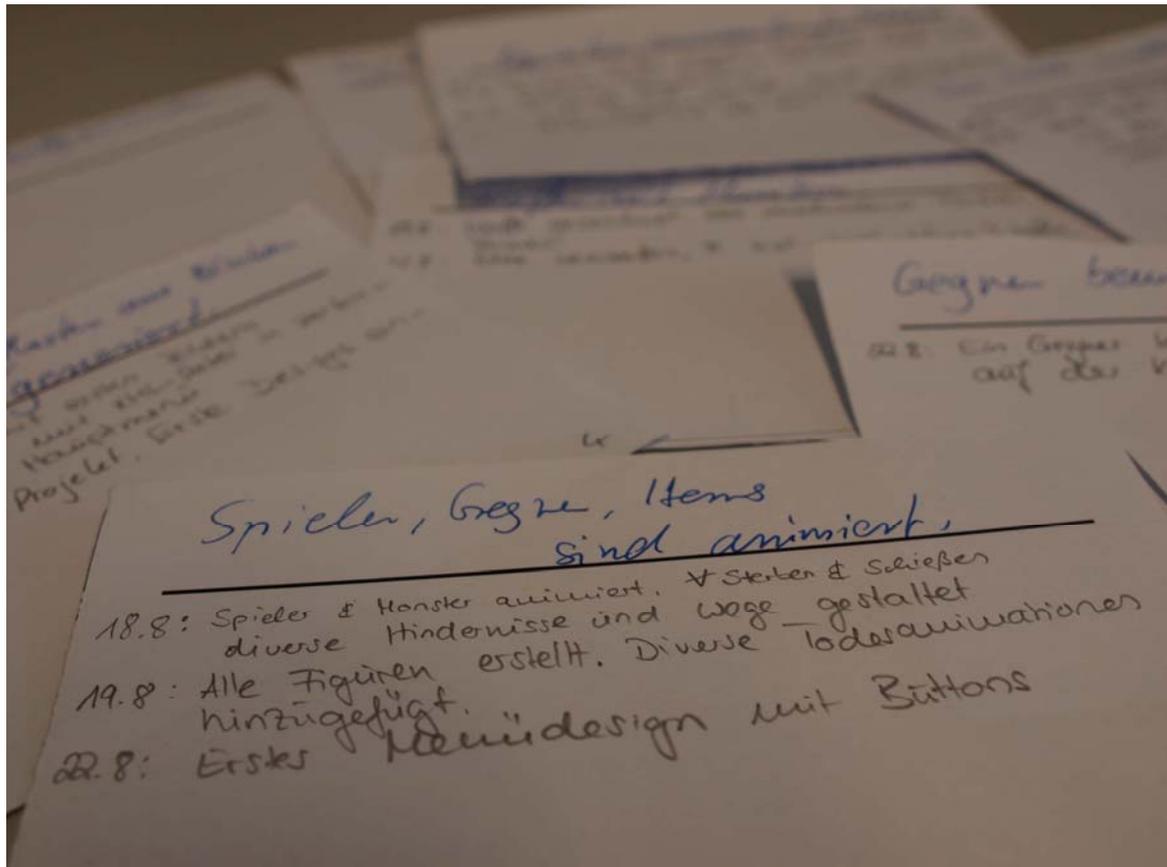
Multimediaprogrammierung

Medieninformatik WS08/09

Blockpraktikum Multimediaprogrammierung

Feedback zu Extreme Programming

User Stories



Stand-Up Meeting



Pair Programming





Prof. Dr. Heinrich Hußmann

Blockpraktikum

Multimediaprogrammierung

Medieninformatik WS08/09

Blockpraktikum Multimediaprogrammierung

Extreme Programming

The Twelve XP Practices

Extreme Programming

- **The Planning Game:**

Wir konnten den Aufwand mangels Erfahrung schlecht einschätzen

- **Small Releases:**

Nach jedem Zusammenbau Funktionen und Zusammenspiel ausführlich testen.

- **Metaphor:**

Setting und Art des Spiels wurden früh festgelegt.

- **Simple Design:**

Entscheidung gut überdenken, so dass man nicht am Ende Funktionen einflicken muss.

Extreme Programming

- **Testing:**

War aus Zeitmangel nicht durchführbar.

- **Refactoring:**

Musste häufig durchgeführt werden.

- **Pair Programming:**

Sehr gute Idee, zu zweit ist es leichter Lösungen zu finden.

- **Collective Ownership:**

Jeder konnte fremden Code verändern, da man den Zuständigen bei Problemen direkt fragen konnte.

Extreme Programming

- **Continuous Integration:**

Am Ende des Tages Zusammenführung aller bisherigen Versionen.

- **40-Hour week:**

Mehr ist nicht sinnvoll, gegen Ende des Tages lässt die Arbeitsleistung und Konzentrationsfähigkeit sehr stark nach.

- **On-Site customer:**

Wurde durch den Tutor verkörpert.

- **Coding Standards:**

Aufgrund der räumlichen Nähe der Gruppe musste darauf nicht so sehr geachtet werden.



Prof. Dr. Heinrich Hußmann

Blockpraktikum

Multimediaprogrammierung

Medieninformatik WS08/09

Blockpraktikum Multimediaprogrammierung

Unser Ergebnis

Spielbeschreibung

-
- Story ist im Mittelalter angesiedelt
 - Emanzipierte Prinzessin rettet ihren videospielesüchtigen Prinzen
 - Sich nach und nach entwickelnde Story
 - Sechs verschiedene Gegner-Rassen (Spinne, Schlange, Geist, Blob, Fledermaus, Zyklop)
 - Sieben verschiedene Levels mit unterschiedlichen Hintergründen (Friedhof, Wald, Schloss)
 - Highscore kann lokal gespeichert werden



Prof. Dr. Heinrich Hußmann

Blockpraktikum

Multimediaprogrammierung

Medieninformatik WS08/09

Blockpraktikum Multimediaprogrammierung

Ergebnis

Viel Spaß beim Spielen!