



Blockpraktikum Multimediaprogrammierung

15. September - 26. September 2008

Max Maurer

Organisatorisches & Einführung



Blockpraktikum Multimediateprogrammierung

- Keine Vorlesung Multimediateprogrammierung im aktuellen Semester
- Podcast der letzten Vorlesung im Netz zu finden www.medien.ifi.lmu.de/lehre/ss07/mmp/
- Blockpraktikum ähnlich der Übung zur Vorlesung
- sehr praxisorientiert
- Blockpraktikum kann als 2+4 SWS Wochenstunden für die Diplomprüfung eingebracht werden (Vorlesungsstoff ist Pflicht!)



Scheinkriterien

- Anwesenheitspflicht
- Erfolgreiche Teilnahme an den Übungen
 - Abgabe einer Übungsaufgabe als Pflichtaufgabe berechtigt zur Teilnahme an der Projektaufgabe
- Ausarbeitung der Projekt-Aufgabe im Team
- Gleichwertige Mitarbeit aller Teammitglieder
- Gemeinsame Präsentation aller Ergebnisse am 26. September
- Evtl. nachträgliche Fertigstellung im Team, falls bis zum 26. September nicht möglich



Voraussetzungen

- Studierende der Medieninformatik und Informatik im Hauptstudium
- Grundlegende Kenntnisse im Bereich Softwareengineering
- Grundlegende Kenntnisse der Webentwicklung
- Keine speziellen Flash Kenntnisse erforderlich
- Enthusiasmus!



Organisatorisches

- Wo: CIP-Pool Amalienstraße
- Wann: Mo-Fr 9 – 18 Uhr
- Mittagspause: 12.30 – 13.15
- Kleine Pausen zwischendurch
- Arbeitswerkzeug: Flash CS 3 auf dem Terminalserver



Ablauf

15	16	17	18	19	20	21
Einführung Flash		XP + Projekt		Ausarbeitung	FREI	FREI
22	23	24	25	26	27	28
Ausarbeitung		Ausarbeitung		Präsen- tation	FREI	FREI



Die Einführung

- Verschiedene Übungsblätter
- Lösen der Blätter Teils gemeinsam, teils allein
- Grundlegender Überblick über alle Möglichkeiten von Flash
- Einführung in die neue flash-spezifische Programmiersprache ActionScript 3.0



Das Projekt

- Drei Teams à sechs Personen
- Entwicklung eines Flash-Multiplayer-Spiels
- Für jedes Team eine individuelle Aufgabe (Bekanntgabe am Mittwoch)
- Entwicklung mit agilem Software-Entwicklungsprozess (**Extreme Programming**)
- Einführung in XP durch Prof. Hußmann am Mittwoch (17. September 2008)



Abschlusspräsentation

- Demonstration des fertigen Spiels vor allen Teilnehmern
- Freitag 26. September 2008
- Kurze Ausarbeitung eines Vortrags mit Rücksicht auf
 - Ideen zu Anfang
 - Umsetzung
 - Probleme bei der Umsetzung
 - Lösungswege
- Präsentation der Anwendung
 - Einzelspielermodus
 - Mehrspielermodus