

DEBUGGING

Blockpraktikum **Multimedia** **Programmierung** 2009

TEAM 6

Jakob Beyer
Anna Blumenkranz
Niels Kammerer
Sonja Rümelin
Dora Trân
Leni Wesselman
Krzysztof Wolf



GLIEDERUNG

- Spielkonzept
- Features
- Umsetzung
- Verwendete Technologien
- Probleme und Erfolge
- XP-Techniken
- Fazit



SPIELKONZEPT

Ziel des Spiels:

Bekämpfung der Insekten auf dem
Küchenboden

Anfangsidee:

Verschiedene Dimensionen: Bakterien im
Schwamm, Insekten auf dem Küchenboden
und Nagetiere im Garten

Realisiert:

Insekten, aber mit verschiedenen Levels



SPIELKONZEPT

Multiplayer-Ideen

- 1) Coop: Gemeinsam alle Enemies vernichten
- 2) Contra: Ziel ist, länger am Leben zu bleiben als der Gegner, dazu auch Enemies des Gegners stärken!

Realisiert:
Coop





FEATURES

- Verschiedene Gegner (Spinne, Kakerlake...)



- Verschiedene Turmarten
 - Spraydose als „schießender“ Turm
 - Klebeband für Verlangsamung der Gegner
 - Venus Fliegenfalle direkt auf dem Weg



FEATURES

- Verschiedene Schwierigkeitsgrade
(easy, medium, hard)



- Zoom in das Spielfeld
- Levelkonfiguration über XML



UMSETZUNG

Zweier-Teams Bildung
Verteilung der Aufgaben:

Netzwerk
Spiellogik
GUI/Menü-Führung
Grafik

Erstmal getrennte Entwicklung
→ Zusammenfügen der einzelnen Teile



VERWENDETE TECHNOLOGIEN

- Flash CS3 und CS4
- SVN-Repository
- Photoshop
- JSON
- XML (Configuration)



PROBLEME BEI DER ENTWICKLUNG

- Zeitmangel
- SVN
- Langsames Entwickeln auf dem Terminal-Server: {},[],...
- 1x Main.flu – 7x Menschen
- CS3 <-> CS4



XP - TECHNIKEN

- Pairprogramming
- Nachmittagsbesprechungen
- ToDo-Listen an der Tafel
- Kontinuierlicher Austausch zwischen allen Gruppenmitgliedern über den aktuellen Stand

- Planning Game: zu unüberlegt
- Stand Up Meetings: falscher Zeitpunkt



FAZIT

- Blockpraktikum als Lernrahmen: Intensive Auseinandersetzung mit gestellter Aufgabe
- Interdisziplinarität
- Reibungslose Teamarbeit
- Neue Erfahrung: Realistische Zielsetzungen für vorgegeben Zeitrahmen

