



Blockpraktikum Multimediatechnische Programmierung 2010

Team 3



Entwicklungsideen

- Fantasy Setting
- Verschiedene Charakterklassen
- Rollenspielelemente
- Waffen- Upgrade möglich



Ansätze

- Design von vier Klischeecharakteren: Hexe, Magier, Elfe, Krieger
- Entwicklung von charakterspezifischen Waffen & Fähigkeiten

Verwendete Technologien - Charaktere

- Handzeichnungen eingescannt und am Computer nachgebaut bzw. vervollständigt
- Direkt am Computer gezeichnete Elemente
- Animationen in Flash erstellt



Verwendete Technologien - Programmierung

- ActionScript 3.0 für die Spielprogrammierung
- Kollision über Bitmap realisiert
- Waffenerstellung bzw. Geschößerstellung über Konstruktorklasse



Schwierigkeiten bei der Entwicklung

- Zeitmangel
- Erst Kollision über Polygone realisiert
- Flash-Handling
- Geschwindigkeit des Terminalserver!!!!!!
- Anzahl der Animationen



- Einbindung aller Animationen der vier Charaktere in den Code
- Schwierigkeiten bei der Implementierung des korrekten Worms- Spielablaufes, z.B. korrekter Charakter-Switch, Reglement
- Zufällige Erstellung der Spieloberfläche, die aber immer bespielbar sein muss
- Benutzerunfreundlicher Editor & SVN

Erfolge bei der Entwicklung

- Vier verschiedene Charaktere
- Welt wird zufällig, aber spielbar generiert
- Worms-Grundanforderungen erfüllt
- Upgrade-Funktion implementiert
- Viele Lernerfolge erzielt



Anwendung der XP-Techniken

- Planning Game: keine echte Kundensicht vorhanden aber trotzdem sehr hilfreich
- Small Releases: Hat gut funktioniert(jeden Tag ca. zwei Releases)
- Simple Design: Haben wir versucht und hat in vielen Bereichen funktioniert, aber hat nicht immer geklappt



Anwendung der XP-Techniken

- Testing: häufig, meist untereinander
- Refactoring:
 - SVN für ActionScript schlecht geeignet
 - Änderungen nicht immer gut kommentiert
 - teils redundanter Code aufgrund fehlender Struktur



Anwendung der XP-Techniken

- **Pair Programming:**
 - bei grafischen Arbeiten nicht sinnvoll, sondern nur bei Programmierung
 - vor allem Hilfreich bei der Fehlerfindung und Steigerung der Kreativität durch den gemeinsamen Diskurs
- **Collective Ownership:** Jeder hat an allen Teilen des Projekts mitgearbeitet und waren immer Ansprechpartner füreinander



Anwendung der XP-Techniken

- Continuous Integration: Hat eingeschränkt funktioniert, aktuelle Version war ca. 1-2 mal täglich verfügbar
- 40 Hour Week: Nicht einhaltbar, Zeit- & Schlafmangel
- On Site Customer: Max war super Customer und Unterstützung bei Fragen
- Coding Standards: wurden eingesetzt und haben funktioniert, teils fehlten Kommentare



Verbesserungsvorschläge

- Besserer bzw. schnellerer Terminalserver
- CS 5 Versionen auf den Server