



LUDWIG-
MAXIMILIANS-
UNIVERSITÄT
MÜNCHEN

FAKULTÄT FÜR MATHEMATIK, INFORMATIK UND STATISTIK
INSTITUT FÜR INFORMATIK
ARBEITSGRUPPEN MEDIENINFORMATIK UND
MENSCH-MASCHINE-INTERAKTION



Blockpraktikum Multimediateprogrammierung

Henri Palleis

Organisatorisches & Einführung

BLOCKPRAKTIKUM

MULTIMEDIAPROGRAMMIERUNG



- Eigene Blockveranstaltung (hervorgegangen aus der Übung zur Vorlesung)
- (Relativ) unabhängig von der Vorlesung Multimedia-Programmierung
- Bisher: ~~Flash~~
- **Jetzt:** HTML5 (Canvas, JavaScript)
- Sehr praxisorientiert

VORAUSSETZUNGEN

- Studierende der *Medieninformatik, Informatik* oder *Kunst und Multimedia*
- Grundlegende Kenntnisse im Bereich Software Engineering
- Grundlegende Kenntnisse der Webentwicklung
- Programmierkenntnisse
- Keine speziellen HTML5-Kenntnisse notwendig
- Enthusiasmus!

BMMP IM STUDIUM



- Bachelor Medieninformatik
 - „Vertiefendes Thema“ im Rahmen der Module P17 oder P18 (6 ECTS-Credits).
 - Kolloquium am Ende (Note ergibt sich aus: Pflichtabgabe, Gruppenergebnis und Kolloquium). Kein zusätzlicher Lernaufwand.
- Kunst und Multimedia
 - Note ergibt sich aus der Vorlesung Multimediaprogrammierung, keine separate Note

SCHEINKRITERIEN

- Anwesenheitspflicht!
- Erfolgreiche Teilnahme an den Übungen
 - Abgabe einer Übungsaufgabe als Pflichtaufgabe berechtigt zur Teilnahme an der Projektaufgabe
- Ausarbeitung der Projektaufgabe im Team
- Gleichwertige Mitarbeit aller Teammitglieder
- Gemeinsame Präsentation aller Ergebnisse am letzten Tag der Veranstaltung
- Nachträglich Fertigstellung in der dritten Woche
 - Bugs, Probleme

ORGANISATION

- Wo: CIP-Pool Amalienstraße 17
- Wann: Mo-Fr 9.00 – 18.00 Uhr
- Mittagspause: 12.00 – 13.00 Uhr
- Kleine Pausen zwischendurch
- Arbeitswerkzeuge:
 - Texteditoren, Webbrowser, Vektorgrafik- und Bildbearbeitungssoftware auf eigenen Rechnern bzw. CIP-Pool-Rechnern
- **CIP-Pool-Regeln beachten!**

ZEITLICHER ABLAUF

1. Woche

Fr - Di	Einführung in CreateJS, Einführung in XP, Projektaufgabe
Di, Mi, Fr	Entwickeln
WE	Frei!!!!

2. Woche

Mo-Do	Entwickeln
Fr	Vorstellung der Ergebnisse

ERSTE PHASE

- Verschiedene Übungsblätter
- Lösen der Blätter teils gemeinsam, teils allein
- Grundlegender Überblick über die Tools
- Einführung in JavaScript
- Einführung in agile Entwicklung

DAS PROJEKT



- Vier Teams à fünf Personen
- Entwicklung eines HTML5-Spiels
- Eine Aufgabe – unterschiedliche Umsetzungen
- Entwicklung mit agilem Software-Entwicklungsprozess (XP)
- Einführung in XP am Montag

ABSCHLUSSVORTRAG

- Demonstration des fertigen Spiels vor allen Teilnehmern
- Letzter Tag des Praktikums
- Kurze Ausarbeitung eines Vortrags mit Rücksicht auf:
 - Ideen am Anfang
 - Umsetzung
 - Probleme bei der Umsetzung
 - Lösungswege
- Präsentation der Anwendung



FRAGEN?