Dr. R. Weller

Universität Bremen
Institut für Informatik
25. November 2019

WS 2019/2020

Übungen zu Media Engineering - Blatt 2

Abgabe am 05. 12. 2019

Aufgabe 1 (Lesen eines Pflichtenhefts, *4 Punkte*)

Die Erstellung eines Pflichtenhefts, wie in der letzten Übung, ist nur eine Seite der Medaille. In dieser Übung dürfen Sie die Seiten wechseln, d.h., Sie setzen sich den Hut des Auftraggebers auf und begutachten ein Pflichtenheft. Dazu erhält jede Übungsgruppe das (anonymisierte) Pflichtenheft einer der anderen Gruppen.

Prüfen Sie, ob die Kriterien aus der Vorlesung für ein gutes Pflichtenheft darin erfüllt sind. Zur Erinnerung können Sie nochmal auf den Folien 40 und 41 zum Requirements Engineering die Qualitätskriterien nachschlagen (Ein Pflichtenheft sollte zutreffend, vollständig, widerspruchsfrei, neutral, nachvollziehbar, objektivierbar, leicht verständlich, präzise,... sein). Schauen Sie ausserdem, ob die Sprachregelungen zur Formulierung der Anforderungen (ab Folie 46) eingehalten wurden.

Finden Sie mindestens 8 auffällige Punkte in dem Pflichtenheft das Ihrer Gruppe zugeschickt wurde und präsentieren Sie diese in der Abgabeübungsstunde.

Aufgabe 2 (GUI-Design, *16+Sonderpünktchen Punkte*)

Entwerfen Sie die GUI für Ihr geplantes Spiel. Enthalten sein sollten sowohl die Shell-GUIs als auch die In-Game-GUIs. Bilden Sie dabei auch zeitliche Verläufe ab. Entwerfen Sie beispielsweise ein Flußdiagramm zur Darstellung der hierarchischen Verschachtelung Ihrer Shell-GUI oder verwenden Sie ein Storyboard.

Die Methode zum GUI-Design dürfen Sie selbst wählen. Es sind also sowohl Sketches mit Papier und Bleistift erlaubt, als auch das Design direkt in der Unreal Engine (oder auch irgendwelche Zwischenschritte mit anderen Prototypingwerkzeugen).

Jeweils einen halben Sonderpunkt gibt es, wenn es Ihnen gelingt ein

- Spatial GUI-Element
- Meta GUI-Element
- Diegetic GUI-Element

in Ihr Spiel zu integrieren.

Präsentieren Sie Ihr GUI-Design in der Abgabeübungsstunde.