Dr. R. Weller

Universität Bremen
Institut für Informatik
19. Dezember 2019

WS 2019/2020

Übungen zu Media Engineering - Blatt 4

Abgabe am 09. 01. 2020 und 23. 01. 2020

Aufgabe 1 (Implementierung, *10+30 Punkte*)

Endlich ist es soweit: Sie dürfen Ihr Spiel jetzt implementieren. Halten Sie sich dabei an Ihr Pflichtenheft, Ihr GUI-Design und Ihre objektorientierte Analyse und das Design.

Präsentieren Sie zur Halbzeit der Implementierungsphase, am 09. 01. 2020, einen Zwischenstand. Überzeugen Sie mich dann davon, dass Ihre Implementation bis dahin zu mindestens einem Drittel fertiggestellt ist. An diesem Termin dürfen Sie auch nochmal (kleinere) Abweichungen zu Ihrem im Pflichtenheft definierten Projektplan vorstellen, wenn Sie beispielsweise merken, dass sich irgendetwas vielleicht doch nicht so leicht innerhalb der Zeit umsetzen lässt (Für Abweichungen zum Pflichtenheft die Sie an diesem Termin nicht vorstellen, sondern erst bei der Endabgabe, brauchen Sie schon eine *sehr gute* Begründung!).

Da das Ziel der Veranstaltung nicht (nur) das Erstellen eines schönen Spiels ist, sondern auch die ingenieurmäßige Herangehensweise an die Realisierung von Projekten, spielen bei der Endbewertung auch diese eher formalen Faktoren eine wesentliche Rolle. Also beispielsweise, wie viel wurde vom Pflichtenheft umgesetzt, wurde der CGVR-Programmierstil durchgängig eingehalten, wurde alles schön kommentiert, wurden die Vorgaben (Unreal-Engine, C++, Sound,...) realisiert, passt das zu den UML-Diagrammen aus der OOAD,....

Gehen Sie bei der Präsentation am Abgabetermin auch auf diese Punkte ein.