Dr. R. Weller

Universität Bremen
Institut für Informatik
24. Januar 2020

WS 2019/2020

Übungen zu Media Engineering - Blatt 5

Abgabe am 30. 01. 2020

Aufgabe 1 (Betatest, *5 Punkte*)

In dieser Aufgabe dürfen Sie die Rolle des Betatesters übernehmen. Testen Sie die Spiele der anderen Gruppen und dokumentieren Sie eventuell auftretende Fehler (dazu gehören nicht nur Programmabstürze, sondern z.B. auch Abweichungen von Design-Gesetzen, Fehler im Game-Balancing,...). Stimmen Sie außerdem auf Stud.IP für Ihr Lieblingsspiel ab. Präsentieren Sie Ihre Beobachtungen in der Übungsstunde.

Aufgabe 2 (Abnahmetest, *5 Punkte*)

Schlüpfen Sie in die Rolle des Projektauftraggebers. Überprüfen Sie anhand des fertigen Spiels und des Pflichtenhefts (jeder Gruppe wird (anonymisiert) ein Pflichtenheft per Mail zugeschickt), ob alle dort beschriebenen Anforderungen erfüllt wurden und dokumentieren Sie eventuelle (qualitative und quantitative) Abweichungen aber auch erfüllte Ziele. Präsentieren Sie Ihre Beobachtungen in der Übungsstunde.