Dr. R. Weller

Universität Bremen
Institut für Informatik
15. Dezember 2020

WS 2020/2021

Übungen zu Media Engineering - Blatt 2

Abgabe am 07. 01. 2021

Aufgabe 1 (Begutachtung 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 z.B. nochmal im Kapitel über das Requirements Engineering die Qualitätskriterien für Pflichtenhefte nachschlagen (Ein Pflichtenheft sollte zutreffend, vollständig, widerspruchsfrei, neutral, nachvollziehbar, objektivierbar, leicht verständlich, präzise,... sein). Schauen Sie ausserdem, ob die Sprachregelungen zur Formulierung der Anforderungen 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 ein halbes Sonderpünktchen gibt es, wenn es Ihnen gelingt ein

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

in Ihr Spiel zu integrieren.

Erstellen Sie in Ihrem Gruppenordner in stud.IP einen Unterordner mit dem Namen `Blatt2`. Laden Sie Ihre GUI bis zum 06.01. in zweifacher Ausführung in diesen Unterordner hoch: Die erste Ausführung darf ihre persönlichen Daten enthalten. In der zweiten Ausführung anonymisieren Sie bitte alle diese Angaben (z.B. durch Schwärzung, Randomisierung der Daten oder Ähnliches). Benennen Sie das vollständige GUI-Design (optimalerweise als Pdf-Datei) in `GUI_Gruppe(Gruppennummer).(pdf/zip)` und die anonymisierte GUI in `GUI_Gruppe(Gruppennummer)_Anonym.(pdf/zip)` um, gemäß den Regeln vom letzten Übungszettel.

Präsentieren Sie Ihr GUI-Design in der Abgabeübungsstunde.