Dr. R. Weller

Universität Bremen
Institut für Informatik
11. Februar 2021

WS 2020/2021

Übungen zu Media Engineering - Blatt 5

Abgabe am 18. 02. 2021

Aufgabe 1 (Betatest, *5 Punkte*)

In dieser Aufgabe dürfen Sie die Rolle des Betatesters übernehmen. Testen Sie *alle* 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 *einen*, Ihnen speziell zugewiesenen, fertigen Spiels und des zugehörigen 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.