

Blockpraktikum Multimediaprogrammierung 2009

Max Maurer

Organisatorisches & Einführung



Blockpraktikum Multimediatechnikprogrammierung

- Eigene Blockveranstaltung (hervorgegangen aus der Übung zur Vorlesung)
- (Relativ) Unabhängig von der Vorlesung Multimediatechnikprogrammierung
- Ausschließlich Flash und dessen Konzepte
- Sehr praxisorientiert



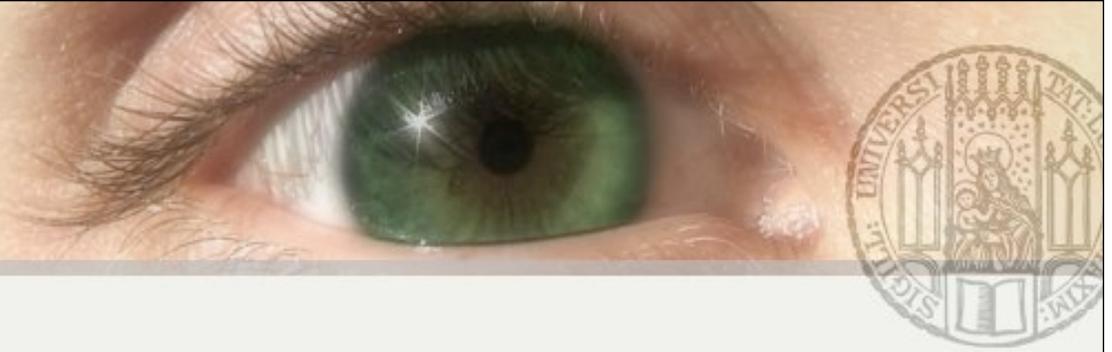
Nutzen der Veranstaltung

- Diplom Medieninformatik
 - Schein kann als 4 SWS Übung in die Diplomprüfung der MM-Säule eingebracht werden
 - Schein unbenotet
- Bachelor Medieninformatik
 - „Vertiefendes Thema“ im Rahmen der Module P17 oder P18 (ECTS-Credits: 6)
 - Kolloquium am Ende (Note ergibt sich aus: Pflichtabgabe, Gruppenergebnis und Kolloquium) Kein zusätzlicher Lernaufwand!
- Studiengang „Kunst und Multimedia“
 - **Pflicht**veranstaltung zusammen mit der Vorlesung Multimediaprogrammierung
 - Note ergibt sich bereits aus der Vorlesung, daher auch keine separate Note



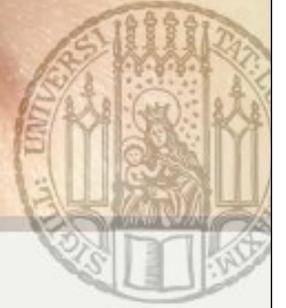
(Schein)–Kriterien

- Anwesenheitspflicht!
- Erfolgreiche Teilnahme an den Übungen
 - Abgabe einer Übungsaufgabe als Pflichtaufgabe berechtigt zur Teilnahme an der Projektaufgabe
- Ausarbeitung der Projekt-Aufgabe im Team
- Gleichwertige Mitarbeit aller Teammitglieder
- Gemeinsame Präsentation aller Ergebnisse am letzten Tag der Veranstaltung
- Nachträgliche Fertigstellung, falls Bugs oder Probleme vorhanden sind innerhalb von einer Woche...



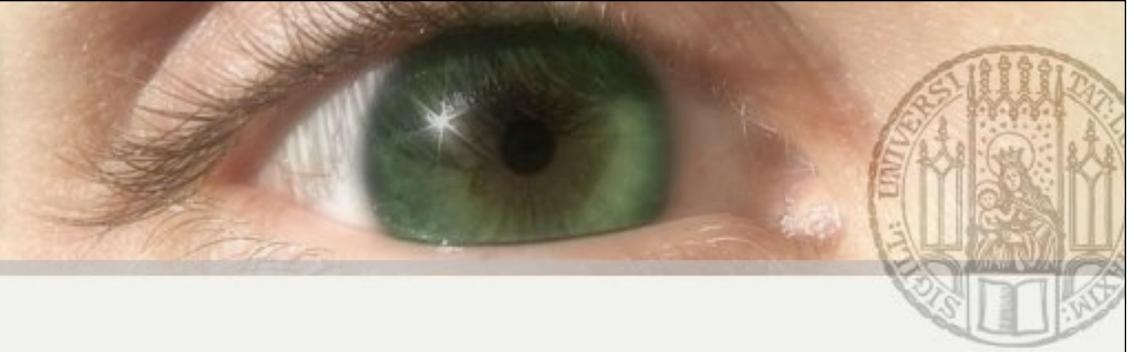
Voraussetzungen

- Studierende der Medieninformatik, Informatik oder „Kunst und Multimedia“
- Grundlegende Kenntnisse im Bereich Softwareengineering
- Grundlegende Kenntnisse der Webentwicklung
- Keine speziellen Flash Kenntnisse erforderlich
- Enthusiasmus!



Organisatorisches

- Wo: CIP-Pool Amalienstraße
- Wann: Mo-Fr 9 – 18 Uhr
- Mittagspause: 12.15 – 13.00 Uhr
- Kleine Pausen zwischendurch
- Arbeitswerkzeug: Flash CS 3 auf dem Terminalserver



Zeitlicher Ablauf

1. Woche

Mo, Di

Einführung in Flash

Mi

Einführung in XP

Projektaufgabe

Do, Fr

Entwickeln

WE

Frei!!!!

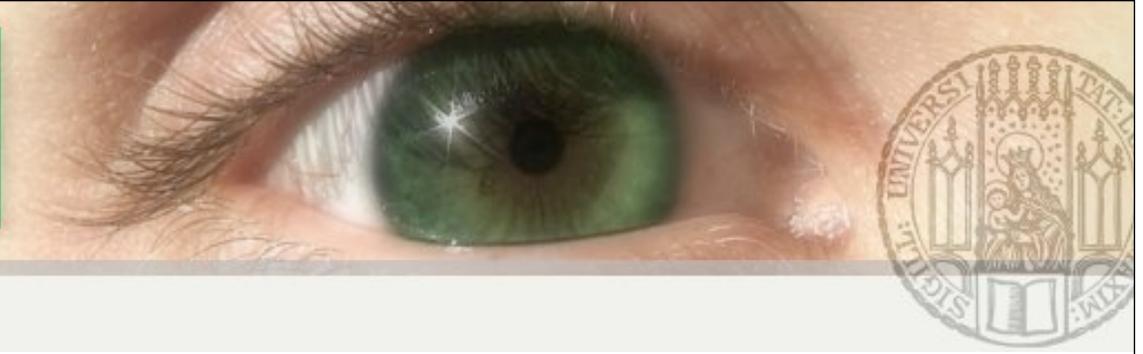
2. Woche

Mo – Do

Entwickeln

Fr

Vorstellung der Ergebnisse



Die Einführung

- Verschiedene Übungsblätter
- Lösen der Blätter Teils gemeinsam, teils allein
- Grundlegender Überblick über alle Möglichkeiten von Flash
- Einführung in ActionScript 3



Das Projekt

- Drei Teams à sieben Personen
- Entwicklung eines Flash-Multiplayer-Spiels
- Eine Aufgabe / unterschiedliche Umsetzung
- Entwicklung mit agilem Software-Entwicklungsprozess
(Extreme Programming)
- Einführung in XP am Mittwoch durch Prof. Hußmann



Abschlusspräsentation

- Demonstration des fertigen Spiels vor allen Teilnehmern
- Letzter Tag des Praktikums (Freitag der 2. Woche)
- Kurze Ausarbeitung eines Vortrags mit Rücksicht auf
 - Ideen zu Anfang
 - Umsetzung
 - Probleme bei der Umsetzung
 - Lösungswege
- Präsentation der Anwendung
 - Einzelspielermodus
 - Mehrspielermodus