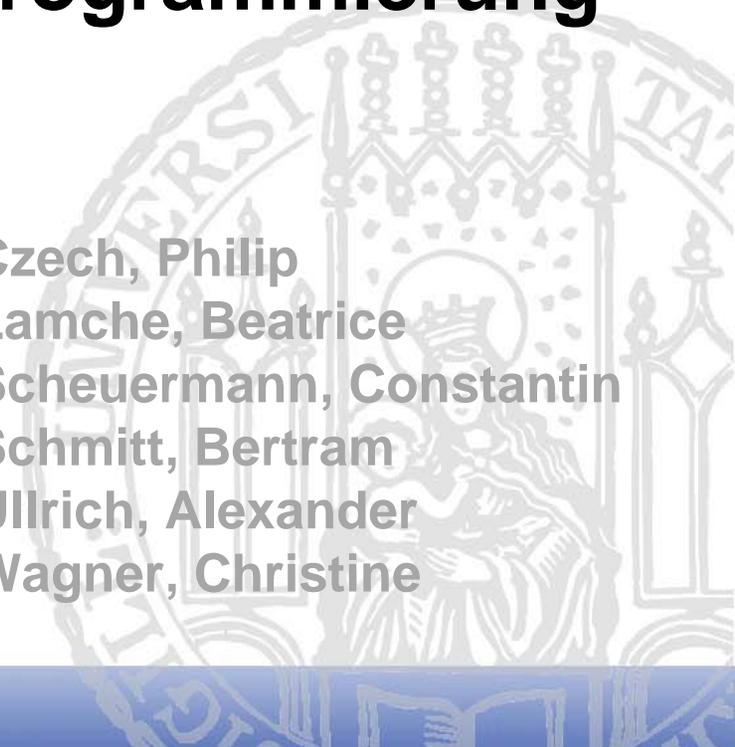


Prof. Heinrich Hußmann  
Max Maurer

# Blockpraktikum Multimedia-Programmierung SS 2009

A large, faint watermark of the LMU seal is visible in the background on the right side of the slide. The seal features a central figure, likely a saint or scholar, surrounded by a circular border with Latin text.

Czech, Philip  
Lamche, Beatrice  
Scheuermann, Constantin  
Schmitt, Bertram  
Ullrich, Alexander  
Wagner, Christine

1. Entwicklungsideen / Spielidee
2. Vorgehensweise
3. Verwendete Technologien
4. Schwierigkeiten und Probleme
5. Entwicklung
6. Anwendung der verschiedenen XP-Techniken
7. Fazit
8. Vorführung des Spiels

- Brainstorming zum Thema
- Erste Grundideen:
  - Vier Jahreszeiten – Theme
  - Ein großes Level
  - Transformation Tubes (Veränderung des Autotyps und der Fahrphysik)
  - Fahrzeugmodifikation
  - Power – Ups
  - Verschiedene Fahrerprofile



- Planning Game → User Stories
- Resultat:
  1. Netzwerkkommunikation als größtes Problem
  2. Streckendesign
  3. Transforming Vehicles
  4. Streckenführung
  5. Interaktionsobjekte
  6. Menüs
  7. User Interface
  8. Power Ups
  9. Fahrzeugmodifikation
  10. Verschiedene Fahrerprofile



- Flash CS3 und CS4
- Zu Beginn: Nutzung des Terminalservers
- Nach erfolgreicher Implementierung der Netzwerkkommunikation:
  - Umstieg auf eigene Laptops unter Verwendung von Eduroam
- Nutzung eines SVN-Repositories (TortoiseSVN)
- Photoshop und Illustrator

- Serververbindung anfangs mit SWF-Datei nicht möglich → Aufhaltung der Entwicklung
- Probleme mit Kollisionserkennung
- Verständnisprobleme bei Menüinteraktion
- Flüssige Darstellung anderer Autos
- Kompatibilitätsprobleme zwischen CS3 und CS4
- Überlasteter Terminalserver
- Verwendung von großen Texturen
- Streckenanordnung

- Weiterentwicklung der Praktikumsübungen in Gruppen
- Wochenziel der ersten Woche:
  - Funktionierende Serverkommunikation
  - Funktionierende Hitobjects
  - Bewegliche Hindernisse
  - Erste Teilstrecke
- Später Nachmittag: erneutes Stand-Up Meeting
- Gruppenkommunikation als wichtige Basis

- Planning Game
- Refactoring
- Pairprogramming
- Collective Ownership (Stand-Up Meetings)



- Gute Verteilung der Aufgaben
- Realistische Zielsetzungen
- Sehr gute Teamarbeit
- Reibungslose Zusammenführung der verschiedenen Gruppenergebnisse
- Anwesenheitspflicht essentiell für erfolgreiche Gruppenarbeit
- Größerer Lernerfolg durch Blockpraktikum
- Spaß trotz Stress