

# DEBUGGING

## Blockpraktikum **Multimedia** **Programmierung** 2009

### **TEAM 6**

Jakob Beyer  
Anna Blumenkranz  
Niels Kammerer  
Sonja Rümelin  
Dora Trân  
Leni Wesselman  
Krzysztof Wolf



# GLIEDERUNG

- Spielkonzept
- Features
- Umsetzung
- Verwendete Technologien
- Probleme und Erfolge
- XP-Techniken
- Fazit



# SPIELKONZEPT

Ziel des Spiels:

Bekämpfung der Insekten auf dem  
Küchenboden

Anfangsidee:

Verschiedene Dimensionen: Bakterien im  
Schwamm, Insekten auf dem Küchenboden  
und Nagetiere im Garten

Realisiert:

Insekten, aber mit verschiedenen Levels



# SPIELKONZEPT

## Multiplayer-Ideen

- 1) Coop: Gemeinsam alle Enemies vernichten
- 2) Contra: Ziel ist, länger am Leben zu bleiben als der Gegner, dazu auch Enemies des Gegners stärken!

Realisiert:  
Coop





## FEATURES

- Verschiedene Gegner (Spinne, Kakerlake...)



- Verschiedene Turmarten
  - Spraydose als „schießender“ Turm
  - Klebeband für Verlangsamung der Gegner
  - Venus Fliegenfalle direkt auf dem Weg



# FEATURES

- Verschiedene Schwierigkeitsgrade  
(easy, medium, hard)



- Zoom in das Spielfeld
- Levelkonfiguration über XML



# UMSETZUNG

Zweier-Teams Bildung  
Verteilung der Aufgaben:

Netzwerk  
Spiellogik  
GUI/Menü-Führung  
Grafik

Erstmal getrennte Entwicklung  
→ Zusammenfügen der einzelnen Teile



# VERWENDETE TECHNOLOGIEN

- Flash CS3 und CS4
- SVN-Repository
- Photoshop
- JSON
- XML (Configuration)





# PROBLEME BEI DER ENTWICKLUNG

- Zeitmangel
- SVN
- Langsames Entwickeln auf dem Terminal-Server: {},[],...
- 1x Main.flc – 7x Menschen
- CS3 <-> CS4



## XP - TECHNIKEN

- Pairprogramming
- Nachmittagsbesprechungen
- ToDo-Listen an der Tafel
- Kontinuierlicher Austausch zwischen allen Gruppenmitgliedern über den aktuellen Stand
  
- Planning Game: zu unüberlegt
- Stand Up Meetings: falscher Zeitpunkt



## FAZIT

- Blockpraktikum als Lernrahmen: Intensive Auseinandersetzung mit gestellter Aufgabe
- Interdisziplinarität
- Reibungslose Teamarbeit
- Neue Erfahrung: Realistische Zielsetzungen für vorgegeben Zeitrahmen

