

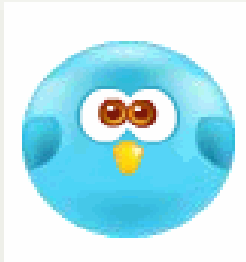


# Blockpraktikum Multimediaprogrammierung 2010

Fluffy Puzzle

Team 5:

Amelie Bayerl, Olena Dombrovska, Andrey Raltchev, Agata  
Sawrymowicz, Radoslav Stoichkov



# Spielidee

- Die bunte Welt der Fluffys wird von einem bösen Magier bedroht
- Die Fluffys müssen gerettet werden, bevor die Wand sich schließt und sie von der Außenwelt abgeschottet sind

# Spielidee

- Die Welt besteht aus 3 Leveln/ Inseln
- Der Schwierigkeitsgrad steigt mit jedem Level indem weniger Zeit zur Verfügung steht, die Fluffys zu befreien





# Spielidee

- Powerups:
  - in manchen Fluffys ist zusätzliche Zeit versteckt
  - Bombe zum Befreien mehrerer Fluffys auf ein Mal



# Entwicklungsansätze

- Eine zentralisierte Verwaltung der Spielphysik in der Klasse SpielGitter



# Verwendete Technologien

- Adobe CS5
  - Flash
  - Photoshop
  - Illustrator



# XP-Techniken

- Planning Game: Brainstorming
- Small Releases: besonders am Schluss viele kleine Releases mit wenig neuem Code
- Testing: mit Flash-Player und durch “tracen”





# XP-Techniken

- Refactoring: extrem Refactoring, weil ein Modul nicht funktioniert hat
- Pair Programming: fast immer gemacht
- Collective Ownership: Stand-Up Meetings jeden Morgen; wenn Probleme aufgetreten sind - Teammeeting





# XP-Techniken

- Continuous Integration: Versuch die unterschiedliche Versionen fast jeden Tag zu mergen

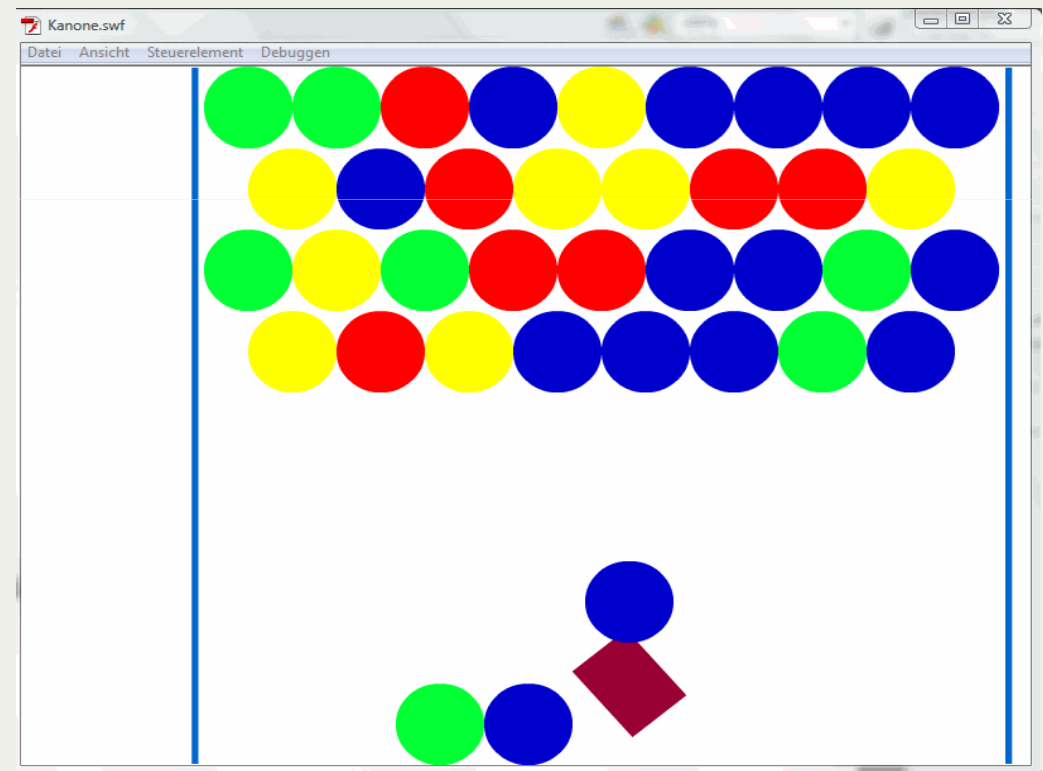


# Schwierigkeiten

- Die Spiellogik hat lange Zeit nicht funktioniert, deshalb Verzögerungen beim Mergen mit der Graphik und teilweise bei der Programmierung von Netzwerk

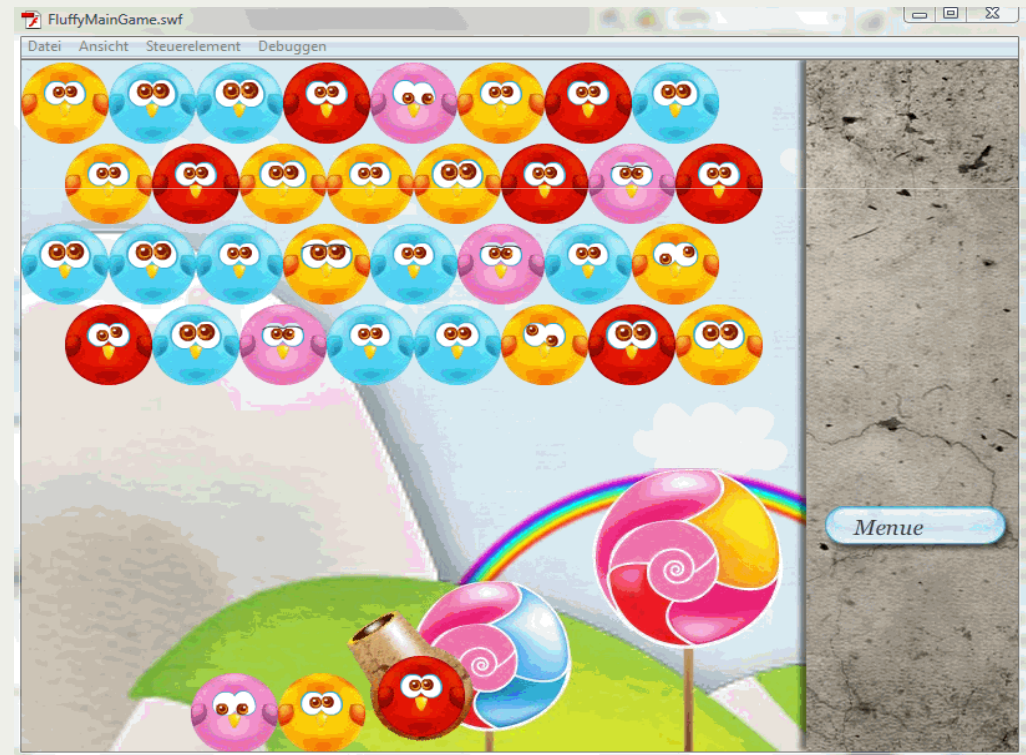
# Erfolge bei der Entwicklung

- Bis vor zwei Tagen



# Erfolge bei der Entwicklung

- ...und jetzt





# Verbesserungsvorschläge, Ideen

- Es war nicht möglich auf den Rechnern im CIP-Pool unser Spiel zu testen (vermutlich wegen der Inkompatibilität von den beiden Flash-Versionen: CS3 und CS5)
- Mehr Zeit 