

WS 2016/2017

## Übungen zu Media Engineering - Blatt 4

Abgabe am 12. 01. 2016 und 26. 01. 2016

### **Aufgabe 1 (UML-Diagramme lesen und verstehen, 3 Punkte)**

Sie werden es bereits ahnen: UML-Diagramme selbst zu erstellen und sie zu lesen und zu verstehen sind zwei verschiedene Dinge. Deswegen dürfen Sie einmal mehr in die Rolle des Auftraggebers schlüpfen und sich von den (anonymisierten) UML-Diagrammen einer der anderen Gruppen überzeugen lassen.

Prüfen Sie, ob die UML-Diagramme genau das wiedergeben, was sie sollen und ob alle formalen Parameter eingehalten wurden (also z.B. ob Pfeilspitzen genau dann ausgefüllt sind, wenn sie es sein sollen oder ob die Multiplizitäten stimmen, usw).

Finden Sie mindestens 3 auffällige Punkte in den Ihnen zugesendeten UML-Diagrammen und präsentieren Sie diese in der Übungsstunde am 12. 01. 2016.

### **Aufgabe 2 (Implementierung, 7+30 Punkte)**

Endlich ist es soweit: Sie dürfen Ihr Spiel jetzt implementieren. Halten Sie sich dabei an Ihr Pflichtenheft, Ihr GUI-Design und Ihre objektorientierte Analyse und das Design.

Präsentieren Sie zur Halbzeit der Implementierungsphase, am 16. 01. 2016, einen Zwischenstand. Überzeugen Sie mich dann davon, dass Ihre Implementation bis dahin zu mindestens einem Drittel fertiggestellt ist. An diesem Termin dürfen Sie auch nochmal (kleinere) Abweichungen zu Ihrem im Pflichtenheft definierten Projektplan vorstellen, wenn Sie beispielsweise merken, dass sich irgendetwas vielleicht doch nicht so leicht innerhalb der Zeit umsetzen lässt (Für Abweichungen zum Pflichtenheft die Sie an diesem Termin nicht vorstellen, sondern erst bei der Endabgabe, brauchen Sie schon eine *sehr gute* Begründung!).

Da das Ziel der Veranstaltung nicht (nur) das Erstellen eines schönen Spiels ist, sondern auch die ingenieurmäßige Herangehensweise an die Realisierung von Projekten, spielen bei der Endbewertung auch diese eher formalen Faktoren eine wesentliche Rolle. Also beispielsweise, wie viel wurde vom Pflichtenheft umgesetzt, wurde der Programmierstil durchgängig eingehalten, wurde alles schön kommentiert, wurden die Vorgaben (Unreal-Engine, C++, Sound,...) realisiert, passt das zu den UML-Diagrammen aus der OOAD,....

Gehen Sie bei der Endpräsentation am Abgabetermin auch auf diese Punkte ein.