

WS 2015/2016

## Übungen zu Media Engineering - Blatt 3

Abgabe am 16. 12. 2015

### **Aufgabe 1 (GUI-Design bewerten, 3 Punkte)**

Wie schon bei dem Pflichtenheft, ist das Design der GUI wieder nur die eine Seite. In dieser Übung dürfen Sie erneut die Seiten wechseln und das (anonymisierte) GUI-Design einer der andere Gruppen begutachten.

Prüfen Sie, ob die Kriterien aus der Vorlesung für ein gutes GUI-Design erfüllt sind. Diese Kriterien sind z.B. die 6 Prinzipien von Folie 26, die Gestaltgesetze, die Gesetze von Fitt und Hicks, die magische 7 oder die Regeln für die Farbgebung.

Finden Sie mindestens 3 auffällige Punkte in dem GUI-Design das Ihrer Gruppe zugeschickt wurde und präsentieren Sie diese in der Abgabeübungsstunde. Klassifizieren sie außerdem die im Design erwähnten In-Game-Informationen (Spatial, (Non-)Diegetic oder Meta).

### **Aufgabe 2 (Objektorientierte Analyse und Design, 14 Punkte)**

Analysieren und designen Sie Ihr Projektchen gemäß der objektorientierten Analyse und Design (Zur Erinnerung: Eine der Anforderungen an Ihr Spiel ist, dass es aus mindestens 3 C++-Klassen bestehen soll).

Erstellen Sie dazu alle benötigten UML-Diagramme, also:

- Use-Case-Diagramm
- Objektdiagramm
- Klassendiagramm
- Aktivitätsdiagramm
- Sequenzdiagramm
- Kommunikationsdiagramm
- Zustandsdiagramm

Sie dürfen die UML-Diagramme mittels Papier und Bleistift oder auch gerne mit beliebigen anderen Tools entwerfen.

Präsentieren Sie das Ergebnis Ihres OOAD in der Abgabeübungsstunde.

### **Aufgabe 3 (Aufgabenverteilung, 3 Punkte)**

Erstellen Sie einen kurzen Plan, wer aus der Gruppe in der anstehenden Implementierungsphase welche Aufgabe übernimmt. Mögliche Aufgaben wären:

- C++-Programmierung
- Blueprint-Programmierung
- GUI-Erstellung in der Unreal-Engine
- Modeling-/Texturing-/Animation-Artists
- Leveldesign
- Projektleitung
- Technik (z.B. git-Repository aufsetzen,...)
- ...

Präsentieren Sie Ihren Plan in der Abgabeübungsstunde.