

WS 2015/2016

## Übungen zu Media Engineering - Blatt 4

Abgabe am 20. 01. 2016 und 03. 02. 2016

### **Aufgabe 1 (Implementierung, 10+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 20. 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.