

WS 2015/2016

## Übungen zu Media Engineering - Blatt 5

Abgabe am 12. 02. 2016

### **Aufgabe 1 (Betatest, 5 Punkte)**

In dieser Aufgabe dürfen Sie die Rolle des Betatesters übernehmen. Testen Sie die Spiele der anderen Gruppen und dokumentieren Sie eventuell auftretende Fehler (dazu gehören nicht nur Programmabstürze, sondern z.B. auch Abweichungen von Design-Gesetzen, Fehler im Game-Balancing,...).

Geben Sie außerdem eine Reihenfolge an, welches der Spiele der anderen Gruppen Ihnen am besten gefallen hat.

### **Aufgabe 2 (Projektabschluss, 5 Punkte)**

Schlüpfen Sie in die Rolle des Projektauftraggebers. Überprüfen Sie anhand des fertigen Spiels und des Pflichtenhefts (jeder Gruppe wird (anonymisiert) ein Pflichtenheft per Mail zugeschickt), ob alle dort beschriebenen Anforderungen erfüllt wurden und dokumentieren Sie eventuelle (qualitative und quantitative) Abweichungen aber auch erfüllte Ziele.