

Softwareentwicklungspraktikum
SS 2018 – Robo Rally
Übungsblatt 6: Milestone II – Basis
Deadline: 22.05.2018

Übersicht

Ihre Aufgabe in diesem Milestone wird sein, eine solide Basis zu schaffen und so für weitere Aufgaben bereit zu sein.

Aufgaben

- Erstellen Sie eine Gruppenwebseite für Ihre Hauptgruppe, wieder im Ordner /web.
- Ergänzen Sie die Webseite um je einen Bereich für Gruppendokumentation sowie Ihr Javadoc.
- Führen Sie die UML Entwürfe aus den Vorgruppen zusammen.
- Erstellen Sie Ihr Projekt in:
<https://svn.cip.ifi.lmu.de/~sepdb1718/svn/sep18/h/<GRUPPE>>.
- Schreiben Sie den ersten Programmcode. Dieser sollte das gemeinsam erarbeitete UML-Schema so weit wie möglich umsetzen sowie bereits offensichtliche Variablen und Methoden enthalten.
- Erstellen Sie eine rudimentäre GUI für das Spiel.
- Überlegen Sie sich ein Netzwerkprotokoll für das Spiel, beginnend mit dem Verbindungsaufbau, dem Beitritt zu einem Spiel, der Startphase und den eigentlichen Spielzügen. Verwenden Sie hierfür ein *JSON-basiertes Protokoll*.

Hinweise

- Besprechen Sie die UML Entwürfe erneut in den vollen Gruppen. Eine der Lösungen blind zu übernehmen ist selten sinnvoll.
- Weder Programmcode noch die GUI müssen bereits funktionierende Logik enthalten. Es ist als Grundgerüst gedacht. Ein rudimentäres Databinding von GUI und Modell ist ein Bonus, den Sie anstreben sollten, um in Zukunft zügiger testen und arbeiten zu können.
- Das Netzwerkprotokoll ist zu diesem Zeitpunkt rein theoretisch und muss ebenfalls nicht im Code auftauchen. Machen Sie sich aber ernsthafte Gedanken, wie dies mit JSON umzusetzen ist.
- Die Gruppendokumentation auf der Webseite soll nun ausführlicher sein. Es muss klar ersichtlich sein, wie die Aufgaben verteilt wurden. Mögliche Varianten sind ein Change-log, Trello Board oder händisch erstellte Zusammenfassungen. Wir empfehlen ein Trello Board, da Sie bei dieser Variante auch einen Nutzen für Absprachen in der Gruppe haben.