

Softwareentwicklungspraktikum

SS 2019 – Robo Rally

Übungsblatt 8: Milestone V – Design und Cleanup

Deadline: 09.07.2019

Übersicht

Sie sollten nun an dem Punkt sein, an dem die Spiellogik komplett ohne Upgrade-Karten implementiert und spielbar ist. Der Fokus liegt nun auf dem Beheben von Bugs und dem Verfeinern des Äußerlichen.

Aufgaben

- Fixen Sie nach Möglichkeit alle bereits bekannten Bugs.
- Erstellen Sie in der Gruppe einige Richtlinien für eine einheitliche und intuitiv verständliche Benutzeroberfläche und wenden Sie diese auf Ihr Spiel an.
- (Optional) Protokoll Version 2.0 ist nun verfügbar und kann implementiert werden.

Hinweise

- Designregeln müssen nicht komplett neu erfunden werden. Suchen Sie im Web nach Standards, die gut funktionieren. Aktuell wird meist auf das *Material Design* von Google verwiesen, da es hierfür eine sehr detaillierte Dokumentation mit Beispielen gibt.
- Design wird im Bereich der Software gerne unterschätzt. Oft ist die Rede davon, dass doch nur alles funktionieren müsse. In der Realität ist dem aber nicht so. Software, die zwar toll funktioniert, aber nicht intuitiv zu bedienen ist, grauenhaft aussieht und Basisoptionen vermissen lässt, wird schnell durch Konkurrenzprodukte ersetzt. Klare Hinweise, was wann und wie getan werden kann, sind hier wichtige Bestandteile.
- Achten Sie auch darauf, dass Ihr Design nicht unnötig von den wesentlichen Spielinhalten ablenkt! Gehen Sie einen Schritt zurück und betrachten Sie Ihr fertiges Werk. Entwickeln Sie ein Auge dafür, ob es angenehm anzusehen und zu benutzen ist. Lassen Sie ruhig einen Unbeteiligten an das Spiel und fragen Sie ihn, ob er Spaß damit hat.
- Die neue Protokollversion soll einen Ausblick auf die finalen Optionen geben. Aus Sicht der Logik wird dies ein großer Schritt, sollte von der Strukturseite aber schnell erledigt sein. Wenn Sie bisher sauber gearbeitet haben, steckt hier viel Copy-Paste drin.