

Softwareentwicklungspraktikum

Android-Programmierung im Sommersemester 2017

Aufgabenblatt 2

Besprechung: Ab dem 23.05.2017

Konzept finalisieren und umsetzen.

In dieser Woche sollen Sie Ihr gemeinsam entwickeltes Konzept des Spiels finalisieren und damit beginnen dieses umzusetzen. Dazu haben Sie bereits Feedback vom Tutor bekommen. Kümmern Sie sich also nun um folgende Aufgaben:

- Arbeiten Sie (wenn nicht schon geschehen) das Feedback in Ihr Konzept ein und erstellen Sie einen finalen Entwurf, den Sie nochmals mit Ihrem Tutor besprechen können.
- Überlegen Sie gemeinsam eine sinnvolle Aufteilung für die Entwicklung. Ggf. lassen sich einzelne Features gut trennen oder Sie arbeiten überwiegend zusammen.
- Überlegen Sie sich zudem eine dazu passenden Struktur für Ihr Git-Repository. Welche Branches sind sinnvoll? Wie wollen Sie die Gruppenarbeiten koordinieren?

Beginnen Sie nach der Konzeptionsphase mit der Implementierung.

Implementierung

- Implementieren Sie das Datenmodell aus Ihrem Konzept.
- Die Implementierung soll alle für das Spiel relevanten Attribute der Insel Catan enthalten.
- Änderungen gegenüber dem finalen Konzept dokumentieren Sie und besprechen diese beim nächsten Treffen mit Ihrem Tutor.
- Ergänzen Sie das Modell der Insel Catan um Kontrolleinheiten (Methoden oder auch Klassen), mit denen sich der Zustand der Insel verändern lässt, so dass alle möglichen Elemente eines Spielzuges (z.B. Bauen einer Straße/Siedlung, Setzen des Räubers) auf das Modell angewendet werden können. Eine Kontrolleinheit kann also das Modell in einen neuen (gültigen!) Zustand überführen. Dies muss noch nicht die Spiellogik enthalten!
- Achten Sie stets auf eine gründliche Dokumentation Ihrer Implementierung!

Test und Debugging

- Zur Überprüfung Ihrer Implementierung können Sie noch auf Konsolenausgaben zurückgreifen, oder Sie implementieren bereits eine einfache *Activity* zur Anzeige eines rudimentären Spielfelds, welches die Zustände der Insel und die Zustandsänderungen visualisieren kann.
- Funktionalität zum Debuggen ist bereits während der Entwicklungsphase hilfreich, nicht erst bei der Suche nach konkreten Fehlern!