

Softwareentwicklungspraktikum

Android-Programmierung im Sommersemester 2017

Aufgabenblatt 5

Besprechung: Ab dem 13.06.2017

Umsetzen der neuen Features

Die zusätzlichen neuen Features sind in der neueren Dokumentation des Catan-Protokolls¹ Version 0.3 spezifiziert, welches ab heute auf der Kurswebseite zugänglich ist. Die neue Version ergänzt das Spiel um Aktionen und Ereignisse für Entwicklungskarten, Ritter und die größte Rittermacht, welche dem Besitzer zusätzlich 2 Siegpunkte bringt. Die Würfel sind nun als Array modelliert.

Debugging

Kümmern Sie sich (am beste nicht erst jetzt) um eine umfangreiche Fehlerprotokollierung und um ein anständiges Debugging! Arbeiten Sie hierfür mit System-Logs und Breakpoints in Android Studios. Nähere Informationen finden Sie bspw. hier: <https://developer.android.com/studio/debug/index.html>. Versuchen Sie zudem immer alle bekannten Fehler **vor** einem Release (push auf den origin/master) zu beheben, so dass der Master-Branch stets eine lauffähige und fehlerfreie Version Ihres Spiels hält.

Server und Client

Sowohl Ihr Server als auch Ihre App sollten jetzt die vollständige Funktionalität und die vollständigen Spielregeln des Catan-Brettspiels zur Verfügung stellen! Einschränkungen zu den Spielregeln, nicht sinnvoll behandelte Exceptions und Programmabstürze sind nun nicht mehr akzeptabel! Damit beginnt die Jagd nach kleineren Bugs, die aber nicht zu unterschätzen sind!

¹Die Dokumentation wurde hauptsächlich erarbeitet von Erich Schubert http://www.dbs.ifi.lmu.de/cms/Erich_Schubert vom DBS-Lehrstuhl am Institut für Informatik der LMU München. Die Arbeitsblätter sind daher stark angelehnt an das SEP-Praktikum vom DBS-Lehrstuhl aus dem Wintersemester 2016/17. Siehe auch <http://www.dbs.ifi.lmu.de/cms/Softwareentwicklungspraktikum>