

# Softwareentwicklungspraktikum

## Android-Programmierung im Wintersemester

### 2017/18

## Aufgabenblatt 8

- Abgabetermin:** Finale Abgabe des Quellcodes bis spätestens Sonntag, den 11.02.2018 23:59:00
- Ankündigungen:** Termin für die Projekt-Präsentationen: 27.02.2018 von 10.00 - 13.00 Uhr im Raum 123, Oettingenstr. 67

### Finale Projekt-Abgabe

Für die finale Abgabe ist es wichtig, dass Sie Ihr komplettes Projekt (Sourcecode Client+Server, Ressourcen, Dokumentationen, etc.), sowie eine lauffähige .apk Datei Ihres Spiels **vor der Deadline (11.02.2018 23:59:00)** auf Ihren git origin/master Branch pushen! Diese Codebasis wird von uns im Anschluss intern (ohne Präsenz der jeweiligen Gruppe) überprüft. Andere Branches oder spätere Änderungen werden für die Bewertung nicht berücksichtigt. Es zählt also der letzte Push auf den Master vor der Deadline.

### Projekt-Präsentation

Für die Projekt-Präsentationen am 27.02.2018 von 10.00 - 13.00 Uhr im Raum 123, Oettingenstr. 67 gelten folgende Rahmenbedingungen:

- Anwesenheit aller Teilnehmer
- Jede Gruppe präsentiert zusammen das gemeinsame Projekt.  
D.h.: 15 Minuten Präsentation + 15 Minuten Fragen
- Präsentation beinhaltet Vorstellung der App (auf den eigenen Smartphones), sowie die Aufgabenverteilung innerhalb der Gruppe (Folien).
- Weitere Inhalte für die Präsentation können sein: Schwierigkeiten und wie diese gelöst wurden, interessante Codesnippets, allgemeiner Workflow, genutzte Frameworks, besondere Ideen, etc.
- Laptop für Präsentation wird gestellt. Bringen Sie daher Ihre Präsentations-Folien als PDF oder Powerpoint auf einem USB-Stick mit.
- Auf dem Präsentations-Laptop ist das Programm *ApowerMirror* installiert. Um Ihre App vor dem Publikum präsentieren zu können, müssen Sie den entsprechenden Client (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.apowersoft.mirror>) auf Ihrem mobilen Endgerät installieren. Damit kann der Bildschirm des Handys auf dem Beamer gespiegelt werden.

Testen Sie bitte vorab (in Ihrem eigenen Interesse), ob Sie hier in der Oettingenstr. auf Ihren Server zugreifen können und ob Ihr Spiel funktioniert und vorzeigbar ist. Im Raum 123 sind die üblichen WLAN Netze (lrz, eduroam, BayernWLAN) verfügbar.