

Softwareentwicklungspraktikum

Android-Programmierung im Sommersemester 2018

Aufgabenblatt 6

Abgabetermin: Abgabe einer vollständigen und lauffähigen .apk Datei bis zum 18.06.2018 über Git master-Branch

Letzte Implementierungsschritte und Testing

Sie sollten nun allmählich alle Funktionalitäten korrekt implementiert haben und ein lauffähiges Spiel bereitstellen können, damit Sie es in zwei Wochen an eine andere Gruppe geben können, um es testen zu lassen.

Nutzen Sie zudem auch die Zeit, um Ihre bereits implementierten Funktionen innerhalb der Gruppe zu testen. Wenn Sie automatisierte Tests (bspw. mittels JUnit) geschrieben haben, dann sparen Sie sich jetzt viel Zeit und wissen bereits, dass Ihr Programm auch das tut, was es soll.

Beta-Tests

Ab dem 19.06.2018 starten wir mit der offiziellen Beta-Test-Phase. Einen Tag zuvor (18.06.2018) müssen Sie eine vollständige und lauffähige Spielversion als .apk Datei fertigstellen und auf ihrem master-Branch bringen. Ihre App sollte zu diesem Zeitpunkt auch mit Ihrem (von uns bereitgestellten) Linux-Server über das Internet kommunizieren.

Das Spiel wird dann von einer anderen Gruppen auf Fehler in einem Beta-Test überprüft. Im Gegenzug überprüfen Sie die App einer anderen Gruppe (die .apk Datei wird Ihnen per Mail geschickt) und dokumentieren die Fehler. Hierzu wird auf dem nächsten Blatt am 19.06.2018 ein Testprotokoll zur Verfügung gestellt.

Erstellen Sie ggf. auch eine Benutzerdokumentation (Bedienungsanleitung; nicht eine Dokumentation Ihres Quellcodes!) für Ihre Beta-Tester, damit diese Ihr Spiel leichter zum Laufen bekommen können. Ihre Anleitung sollte sich aber dennoch an jemanden richten, der mit Ihrem Programm nicht vertraut ist! Legen Sie die Benutzerdokumentation unter dem Namen *documentation.txt* in den selben Ordner wie ihre .apk Datei auf den master-Branch.