Softwarepraktikum SoSe 2003

Prof. Schweppe, A. Hinze
Stephan Berndts, Lars Pelz, Georg Wittenburg, N.N.

Freie Universität Berlin

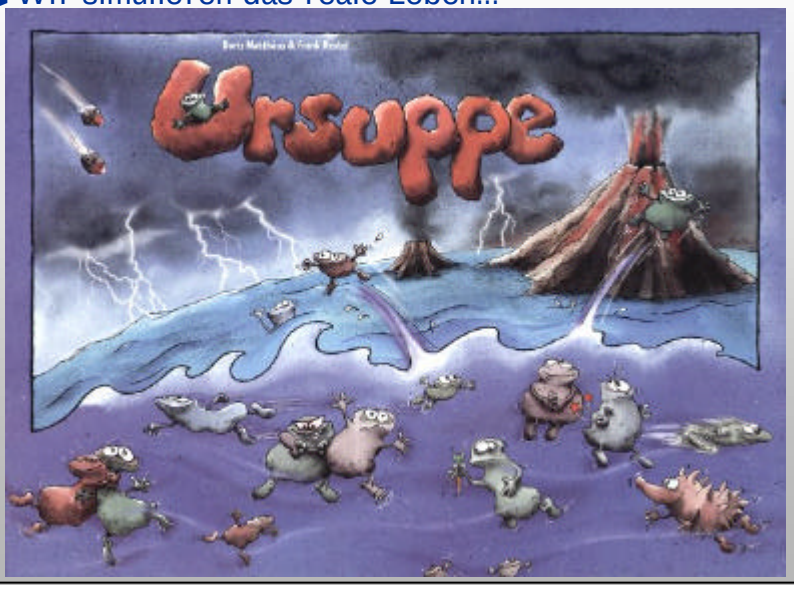
Kursinformationen: Termine

- Zielgruppe:
  Studierende mit erfolgreichem Abschluss von ALP III, bzw. Informatik B und guten Kenntnisse in Java

- Inhalt:
  - Projekt – Ihr macht die Arbeit!
  - Tutoren arbeiten auch: Server schon fertig
  - Arbeitsteilige Entwicklung eines größeren Programmsystems (der Klienten)
  - Mehrere parallele Gruppen
  - Gesellschaftsspiel als netzbasiertes Computerspiel
  - Viel Spaß, viel Arbeit, Gruppenarbeit und –zwang
  - Wochenenden freihalten + Kaffee kaufen gehen
  - Isomatten und Schlafsäcke leihen

Kursinformationen: Und was machen wir genau?

- Wir simulieren das reale Leben...



Kursinformationen: Termine

- Tutorien:
  - Tutorium 1: Mo 14:00 - 16:00 SR – 053 (Lars)
  - Tutorium 2: Mo 16:00 - 18:00 SR – 053 (Lars)
  - Tutorium 3: Di 14:00 - 16:00 SR – 053 (Georg)
  - Tutorium 4: Di 16:00 - 18:00 SR – 053 (???)
  - Tutorium 5: Do 14:00 - 16:00 SR – 053 (Georg)
  - Tutorium 6: Do 16:00 - 18:00 SR – 053 (???)
  - Tutorium 7: Fr 14:00 - 16:00 SR – 053 (Stephan)
  - Tutorium 8: Fr 16:00 - 18:00 SR – 053 (Stephan)
- Anmeldung läuft ab heute
- Einstieg wichtig! Anwesenheitspflicht
- 4. Tutor?

Kursinformationen: Termine

- Scheinkriterien:
  - regelmäßige Anwesenheit (Pflicht!)
  - aktive Mitarbeit in den Tutorien bei Entwurf, Implementierung, Organisation und Dokumentation
  - Tutoriumsvorträge + Ansprechpartner
  - Protokollanten
  - Projektdemonstration/dokumentation

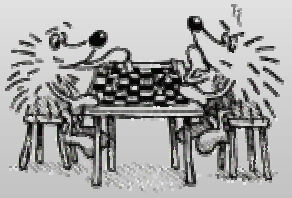
Kursinformationen: Termine

- Turniere:
  - Ab Woche 3
  - Wöchentlich
  - Einschicken der Software
  - Gruppen gegeneinander (genauer Plan siehe Webseite)
  - Ergebnisse im Plenum + auf der Webseite
  - Nächste Woche mehr dazu

- Plenum:
  - Mi 14:00 - 16:00 Hörsaal
  - Turnierergebnisse bzw. Replay
  - Organisatorische/Inhaltliche Vorträge (von uns)
  - Projektvorstellungen, Meilensteine (von euch)

Kursinformationen: Kontakt

- Webpage
  http://www.inf.fu-berlin.de/lehre/SS03/swp/index.html
- Mailingliste swp
  http://lists.spline.inf.fu-berlin.de/mailman/listinfo/swp
- Sprechstunden
  ? Alle nach Vereinbarung ✍



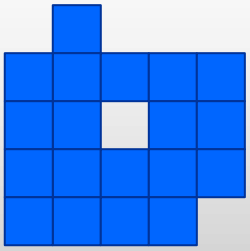
- Email
  {schweppe,hinze,berndts,pelz,wittenbu}@inf.fu-berlin.de

Kursinformationen: Inhalt / Spiel

- Ein Doris und Frank Spiel!
- Wir sind alle Amöben (1-7 Stück)
- ... Und schwimmen in der Ursuppe herum
- Und nun? Fressen, ausscheiden,
  bewegen, vermehren,
  entwickeln, ÜBERLEBEN ...

Kursinformationen: Inhalt / Spiel

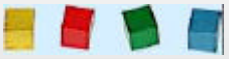
- Das Spielfeld:



- Die Amöben:

Kursinformationen: Inhalt / Spiel

- Fressen und Ausscheiden
  - Fressen: Drei Würfelchen in fremder Farbe



  - Wer nix zu fressen findet kriegt ´nen Schaden
  - Zwei Schadenspunkte (murmeln) führen zum Tod

  - Ausscheiden: Zwei Würfelchen in der eigenen Farbe

Kursinformationen: Inhalt / Spiel

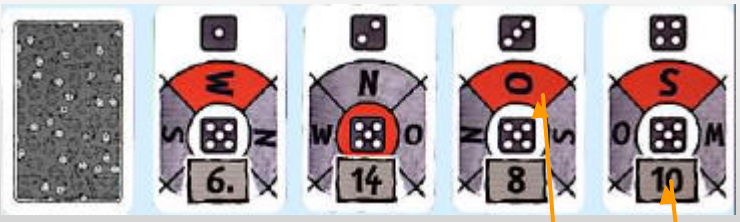
- Evolution!

  - Evolutions-Karten werden mit Biopunkten erkauft

  - Evolution verschafft Vorteile
  - Aber: Evolution macht anfällig für Gefahren

Kursinformationen: Inhalt / Spiel

- Strömungen und Strahlung
  - Zufällig bestimmt



z.B. nach Osten

- Strömung:
  - alle Amöben werden in eine Richtung geschwemmt
- Strahlung: Ist mein Fell dick genug?
  - Anhängig von der eigenen Evolution Karten haben Strahlungsempfindlichkeit
  - Wenn nicht: Biopunkt zahlen oder Evolutionskarte abgeben

z.B. Strahlung 10

Kursinformationen: Inhalt / Spiel

- Rundenweise Wertung:
  - Punkte für lebende Amöben
  - Punkte für Evolutionskarten
- Achtung:
  - Punktemarker setzen eigenartig
  - Keine zwei Marker auf einem Feld, sondern überspringen
  - Reihenfolge in den Runden mal aufsteigend, mal absteigend

Kursinformationen: Wochen-Plan 1/2

Woche	Plenum	Tutoriums-Inhalt	Ergebnis
0	16.4.:Allgemeines	Grobentwurf (1/2)	Protokoll 1
1	Server API Turnierregeln	Grobentwurf (2/2)	Protokoll 2 Anforderungsdefinition
2	-	verfeinerter Entwurf (1/2) Durchstichprototyp (1/2)	Protokoll 3
3	1. Turnier	verfeinerter Entwurf (2/2) Testcases entwickeln Durchstichprototyp (2/2)	Protokoll 4 Entwurfsspezifikation Schnittstellendefinition
4	2. Turnier 1. Meilenstein: Vorträge der Gruppen (Grundprinzip des Ansatzes, Grobkonzept)	Implementierung	Dokumentation der Gruppenarbeit

Kursinformationen: Wochen-Plan 2/2

Woche	Plenum	Tutoriums-Inhalt	Ergebnis
5 –7	3.-5 Turnier	Implementierung	Dokumentation der Gruppenarbeit
8	6. Turnier 2. Meilenstein: Vorträge der Gruppen (GUI vorstellen)	Implementierung	Dokumentation der Gruppenarbeit
9 -13	7.-11. Turnier	Implementierung	Dokumentation der Gruppenarbeit
14	23.7. Abschlussturnier Abschlusspräsentation Grillen		

Kursinformationen: Und nun?

- Zu den Tutorien anmelden
- Überlegen:
  - Spiel kaufen?
  - Ernsthafte Ideen zum Grobentwurf
- Nächste Woche: Server API und Turnierregeln
- Ergänzungen?
- Fragen?