University of Zurich[UZH]

s.e.a.l. software evolution & architecture lab

Software Praktikum 2012, Übung 3

Implementation

1 Informationen

1.1 Kontext

Sie sollten inzwischen eine vollständige Architektur, Detailentwürfe sowie lauffähige Prototypen Ihres Spiels haben. Die Implementierungsphase bildet den Hauptteil Ihrer Programmierarbeit und endet mit einer vorläufigen, lauffähigen Version des Spiels.

1.2 Bestandteile der Abgabe

Eine ausführbare JAR-Datei Ihrer *Asara* Implementierung. Die JAR-Datei sollte folgenden Inhalt haben:

- Die ausführbaren Klassen.
- Der dokumentierte Quellcode.
- JUnit Tests.
- Aktualisierte Dokumentation, die sich mit der eigentlichen Implementierung deckt.
- Ein Liste mit Teilen, die noch nicht realisiert wurden, aber noch geplant sind.

1.3 Formales

Ihre Abgabe hat in Form einer **einzigen** JAR-Datei per Email an Ihren Betreuer und als Kopie an **hert@ifi.uzh.ch** zu erfolgen. Jede Source-Code-Datei muss zu Beginn die Namen und Matrikelnummern aller Gruppenmitglieder enthalten. Das Spiel muss durch einfaches "Doppel-Klicken" auf die JAR-Datei funktionieren und spielbar sein. Die Abgabe hat **spätestens bis um Mitternacht vor den Reviewtermin** zu erfolgen. Diese Vorgaben **müssen** eingehalten werden!

1.4 Gruppen

Die Übungen sind ausschliesslich in den gebildeten Gruppen zu lösen. Im abgegebenen Dokument muss ersichtlich sein, wer welchen Beitrag geleistet hat. Ausserdem muss jedes Gruppenmitglied die Abgabe insgesamt verstanden haben und in der Lage sein darüber Auskunft zu geben.

2 Aufgabenstellung

2.1 Implementation

In der Implementierungsphase programmieren Sie für Review III eine lauffähige Version des Spiels. Diese Version des Spiels unterscheidet sich von der fertigen Version insofern, dass zum Beispiel noch kein vollständiges Exception-Handling, der Demo-Modus für die Schlusspräsentation, gewisse Features wie Chatfunktion noch nicht enthalten sein müssen, oder auch noch Abstriche beim GUI gemacht werden. Das Spiel muss jedoch schon spielbar sein.