

ZuuL - Entwicklung eines Adventures

im Rahmen der Uni-Tage 2009

Team 120

Universität Hamburg

16./17. November 2009

- 1 ZuuL - Das Spiel
- 2 Software-Entwicklung im Team
- 3 Informatik und Game Design

Übersicht

- 1** ZuuL - Das Spiel
 - Die Ausgangssituation
 - Story
 - Features
 - Live-Demo
- 2** Software-Entwicklung im Team
- 3** Informatik und Game Design

Die Ausgangssituation

- Bachelor Informatik:
Praktikum
- 8 EntwicklerInnen
- 2 Kunden
- 3 Wochen Zeit



Story



- Der Avatar
- Spielwelt
- ZuuL gewinnen

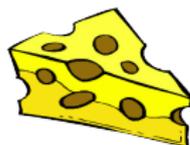
Features

■ Items:

- Wurst
- Käse
- Wollknäuel
- Teleporter

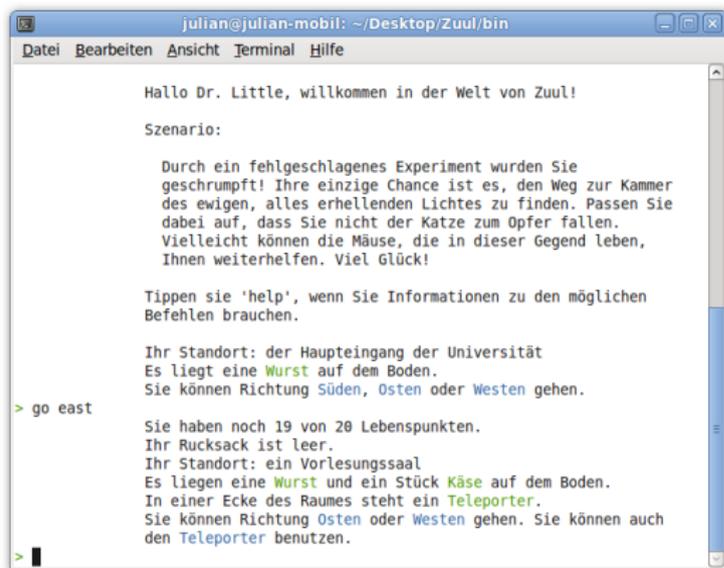
■ Charaktere

- Dr. Little
- Katze
- Maus



Benutzeroberfläche

- Konsole
 - Interaktion
- Grafisch
 - Interaktion
 - Sounds



```
julian@julian-mobil: ~/Desktop/ZuuL/bin
Datei Bearbeiten Ansicht Terminal Hilfe

Hallo Dr. Little, willkommen in der Welt von ZuuL!

Szenario:

Durch ein fehlgeschlagenes Experiment wurden Sie
geschrumpft! Ihre einzige Chance ist es, den Weg zur Kammer
des ewigen, alles erhellenden Lichtes zu finden. Passen Sie
dabei auf, dass Sie nicht der Katze zum Opfer fallen.
Vielleicht können die Mäuse, die in dieser Gegend leben,
Ihnen weiterhelfen. Viel Glück!

Tippen sie 'help', wenn Sie Informationen zu den möglichen
Befehlen brauchen.

Ihr Standort: der Haupteingang der Universität
Es liegt eine Wurst auf dem Boden.
Sie können Richtung Süden, Osten oder Westen gehen.

> go east

Sie haben noch 19 von 20 Lebenspunkten.
Ihr Rucksack ist leer.
Ihr Standort: ein Vorlesungssaal
Es liegen eine Wurst und ein Stück Käse auf dem Boden.
In einer Ecke des Raumes steht ein Teleporter.
Sie können Richtung Osten oder Westen gehen. Sie können auch
den Teleporter benutzen.

> █
```

Benutzeroberfläche

- Konsole
 - Interaktion
- Grafisch
 - Interaktion
 - Sounds



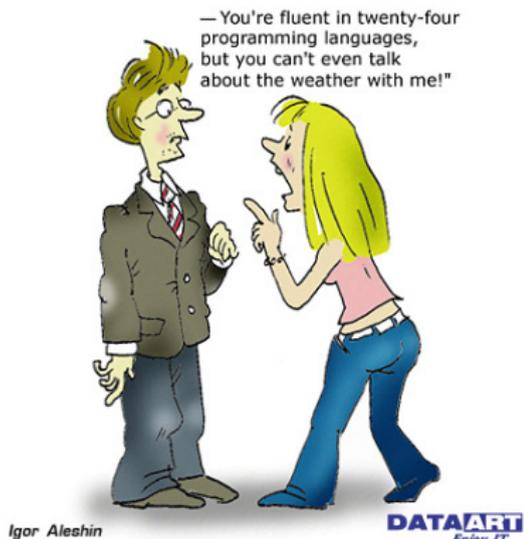
Live-Demo

Übersicht

- 1 ZuuL - Das Spiel
- 2 Software-Entwicklung im Team
 - Informatik und Teamarbeit
 - Extreme Programming
 - Unsere Erfahrungen
- 3 Informatik und Game Design

Informatik und Teamarbeit

- Informatik = vor dem Bildschirm hocken!? Zum Glück nicht!
- moderne Hard- und Softwaresysteme werden **im Team** entwickelt
- aktuelle Methoden bauen stark auf social skills auf (z.B. Pair Programming)
- Ideen und Konzepte müssen nicht nur verstanden, sondern auch **präsentiert** werden können
- **Informatik ist ein Feld für Teamplayer!**



Was ist Extreme Programming?

XP ist ein Vorgehensmodell in der Softwaretechnik, das den Kunden und die für ihn zu entwickelnde Software in den Vordergrund stellt.



Kent Beck

Grundlagen

- Kommunikation
- Teamarbeit
- Kundennähe
- fortlaufende Iterationen
- Risikomanagement
- Agile Software Development (<http://www.agilemanifesto.org/>)

Agile Software Development

- Individuals and interactions over processes and tools
- Working software over comprehensive documentation
- Customer collaboration over contract negotiation
- Responding to change over following a plan

That is, while there is value in the items on the right, we value the items on the left more. (<http://www.agilemanifesto.org/>)

Methoden des XP (Auswahl)

- Pair-Programming
- Collective Code Ownership
- Test Driven Development
- Story Cards
- Iterations



Pair Programming

Was haben wir in dem Praktikum gelernt?



Übersicht

- 1 ZuuL - Das Spiel
- 2 Software-Entwicklung im Team
- 3 Informatik und Game Design**
 - Was ist Game Design?
 - Wie hängt es mit Informatik zusammen?
 - Wie werde ich Spiele-Entwickler?

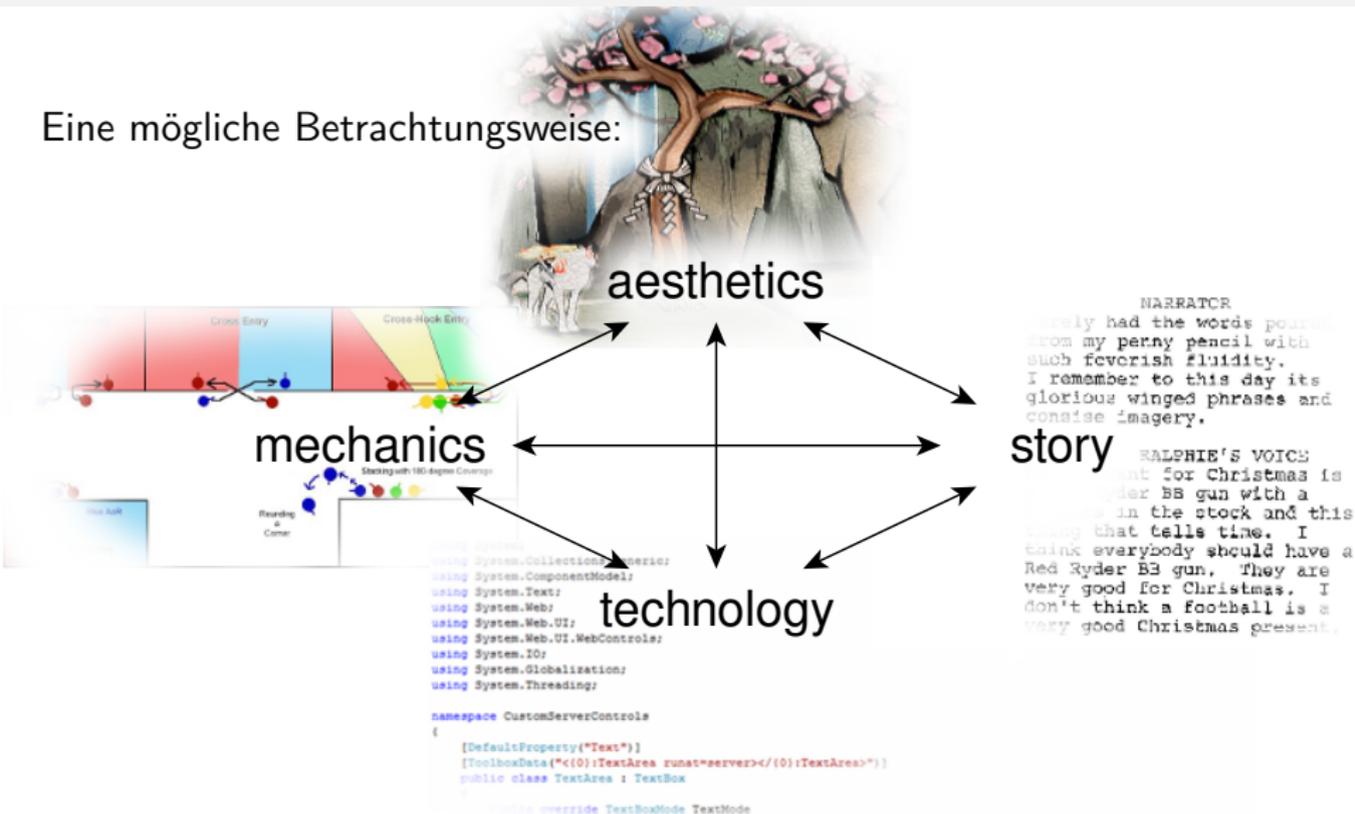
Was ist Game Design?

- im weiteren Sinne: Entwickeln von Spielen aller Art
- bezogen auf Computerspiele:
 - Spielideen haben/finden
 - Entwickeln eines digitalen Spiels
 - Integration verschiedenster Aufgaben/Ergebnisse
 - für ein **stimmiges Ganzes** sorgen



Was ist Game Design?

Eine mögliche Betrachtungsweise:



Wie hängt es mit Informatik zusammen?

- **technology:**
 - Engines und Frameworks
 - Grafikprogrammierung
 - Scripting
- oder: als **Indie**-Developer aktiv werden
 - da sollte man am besten alles können



Wie werde ich Spiele-Entwickler?

- **Informatik vs. Game-Design-Studiengänge**
- Kontakte knüpfen und Leute kennen lernen
- Praktika
- spezielle Angebote im Studium

Literatur-Tipp: TRACY FULLERTON : *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* (ISBN-13: 978-0240809748)



Ende

Noch Fragen?