

BullshitBingo

Hochschule Mannheim

David, Kai, Lena, Martina, Sebastian, Stefan

Fakultät für Informatik
Hochschule Mannheim

8.4.2011

Inhalt

- Die Aufgabe
- Die Umsetzung
- Warum Java
- Warum Client-Server
- Das Design
- Probleme
- Lösungen
- Demo
- Code und Dokumentation

Die Aufgabe

- das Spiel BullshitBingo
- Spielsessions
- mehrere Spieler
- Sessions beitreterbar
- individuelle Textdatei

Die Umsetzung

- Java
- Eclipse und Netbeans als IDE
- SVN bei Google-Projekt
- Client-Server

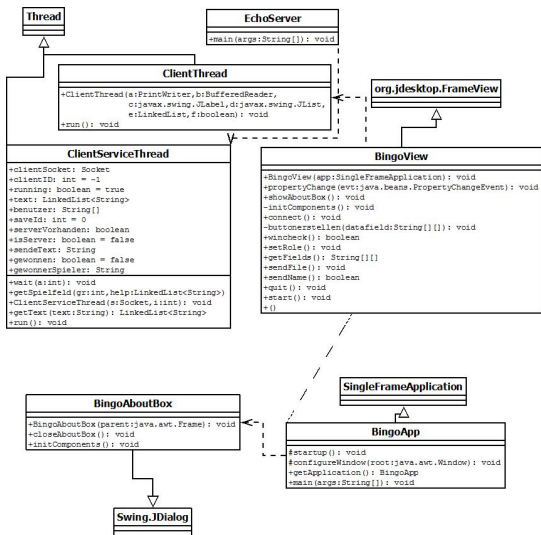
Warum Java

- allen bekannt
- Plattform-unabhängig
- Oberflächenentwicklung simpel
- effektive Umsetzung von Client-Server Architekturen

Warum Client-Server

- Grundkenntnisse vorhanden
- zentrale Einheit(versenden der Namen an Spieler)
- Thin-Client
- Jeder Rechner potenziell Server/Client fällt der Server aus, kann ein anderer Knoten seinen Server starten

Klassendiagramm



Probleme

- zu viele Klassen
- GUI in Eclipse umständlich
- GUI in Netbeans andere Darstellung nach kompilieren
- Synchro von Client und Server

Lösungen

- neues Design, Klassen zusammengefasst
- GUI in Netbeans, entsprechend angepasst
- Befehle mit Server abgestimmt

Demo

Code und Dokumentation

<http://code.google.com/p/bullshit-bingo-vs/>

Vielen Dank für ihre Aufmerksamkeit