

Buzzword Bingo

Axel Wilbertz, Christoph Seip, Tobias Hegemann, Tobias
Keinath, Tommy Vinh Lam

7. April 2011

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung
 - Das Team
 - Die Programmiersprache
 - Verteilung der Aufgaben
2. Aufbau des Spiels
 - Klassendiagramm
 - Aktivitätsdiagramm
 - Sequenzdiagramm
 - Demo
 - Netzwerkarchitektur
 - Fazit
3. Finale
 - Ende
 - Fragen?

Das Team

Vorstellung des Teams

Die Programmiersprache

- C-Sharp, C
- Konzept kombiniert aus JAVA, C++, C und Delphi
- Objektorientiert
- Plattformunabh/ängig
- Unterst/ützung von .NET- und COM-Komponenten
- Viele Erweiterungen und Bibliotheken
- F/ür Buzzword Bingo
 - .NET
 - .NET.SOCKET

Aufgabenverteilung

- 2 Teams
 - Netzwerkteam
 - Spiel
- Pair-Programming

Klassendiagramm

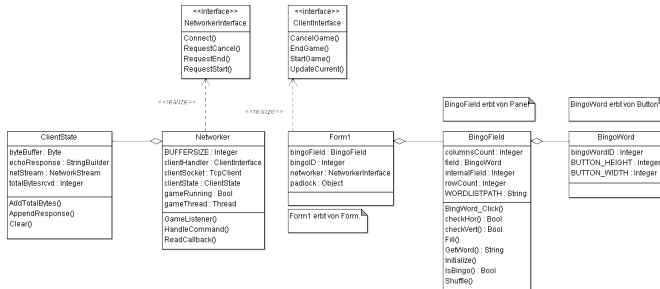


Abbildung: Klassendiagramm Buzzword Bingo Netzwerk

Aktivitätsdiagramm

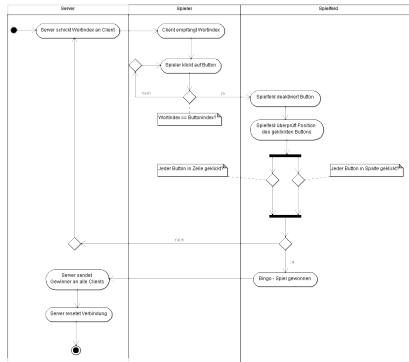


Abbildung: Aktivitätsdiagramm Buzzword Bingo Netzwerk

Sequenzdiagramm

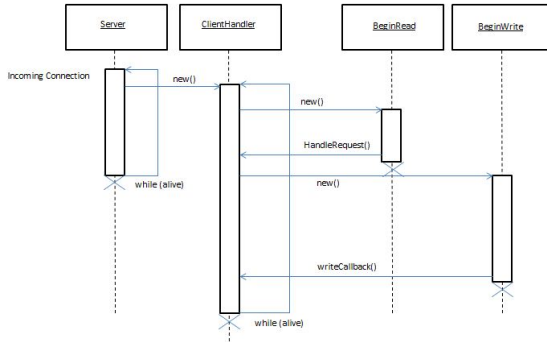


Abbildung: Sequenzdiagramm Buzzword Bingo Netzwerk

Livedemo

Demo!

Netzwerkarchitektur

- Client-Server-Modell
- Vorteile
- Nachteile

Fazit

- Probleme
 - Konzept von PHP wurde umgeworfen
 - Zu wenig Zeit für die Einarbeitung
 - Neue Programmiersprache
 - Keine Verwendung von Repository
- Erfahrungen
 - Anwendung von XP-Praktiken (Pair-Programming)
 - Neue Sprache erlernt
 - Zeitmanagement ist sehr wichtig!!!

1. Einleitung
 2. Aufbau des Spiels
- Finale

Ende
Fragen?

Ende

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

- 1. Einleitung
- 2. Aufbau des Spiels
- Finale

Ende
Fragen?

Fragen?

