

Agile Game Development

Im Modul Software Engineering 2 (SWE2) erhalten die Studierenden in der Mitte des Kurses den Auftrag, ein Game zu erstellen. Da die verfügbare Zeit knapp bemessen ist, gestaltet es sich schwierig, ein Multiplayer-Game zu entwickeln. Diese Arbeit entstand aus der Motivation, den Teilnehmern diese Aufgabe zu erleichtern.

Die Herausforderung bestand darin, eine Hilfe anzubieten, welche ohne grossen Aufwand genutzt werden kann und die Implementation einer Multiplayer-Funktionalität erleichtert.

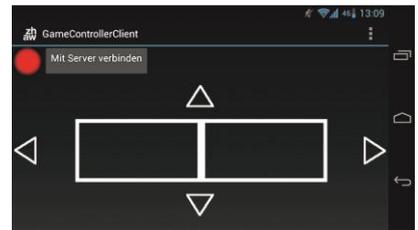
Dazu wurde eine neuartige, netzwerkbasierte Steuerung entwickelt. Diese besteht aus einer Android-App und einer Serverapplikation, welche in Java geschrieben wurden. Das Game kann damit über ein Android-Smartphone mittels dessen Bewegungssensoren gesteuert werden. Die Steuerung kann in ein beliebiges Java Game eingebunden werden. Zusätzlich wurde ein Tutorial erstellt, um den Studenten den Einstieg in die Game-Entwicklung zu erleichtern und einen Überblick über die eingesetzten Technologien zu geben.

Das erstellte Tutorial und die entwickelten Softwarekomponenten werden es den Teilnehmern des Moduls SWE2 ermöglichen, sich auf die Kernkomponente des von ihnen zu erstellenden Games zu konzentrieren und trotzdem eine ausgeklügelte Steuerung für mehrere Spieler zu haben.

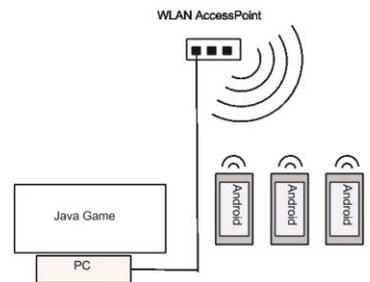


Diplomierende
Lukas Steiner
Michael Winkler

Dozent
Andreas Meier



Android-App



Netzwerkaufbau