



# Blockpraktikum Multimediaprogrammierung 2012

Max Maurer

Organisatorisches & Einführung



# Blockpraktikum Multimediateprogrammierung

- Eigene Blockveranstaltung  
–(hervorgegangen aus der Übung zur Vorlesung)
- (Relativ) Unabhängig von der Vorlesung  
Multimedia-Programmierung
- Ausschließlich Flash und dessen Konzepte
- Sehr praxisorientiert

# Voraussetzungen

- Studierende der Medieninformatik, Informatik oder „Kunst und Multimedia“
- Grundlegende Kenntnisse im Bereich Softwareengineering
- Grundlegende Kenntnisse der Webentwicklung
- Programmierkenntnisse
- Keine speziellen Flash Kenntnisse erforderlich
- Enthusiasmus!



# Nutzen der Veranstaltung

- Diplom Medieninformatik
  - Schein kann als 4 SWS Übung in die Diplomprüfung der MM-Säule eingebracht werden
  - Schein unbenotet, um einen benoteten Schein zu erhalten gilt gleiches wie für Bachelorstudenten
- Bachelor Medieninformatik
  - „Vertiefendes Thema“ im Rahmen der Module P17 oder P18 (ECTS-Credits: 6)
  - Kolloquium am Ende (Note ergibt sich aus: Pflichtabgabe, Gruppenergebnis und Kolloquium) Kein zusätzlicher Lernaufwand!
- Studiengang „Kunst und Multimedia“
  - **Pflicht**veranstaltung zusammen mit der Vorlesung Multimediatechnische Programmierung
  - Note ergibt sich bereits aus der Vorlesung, daher auch keine separate Note



# (Schein)-Kriterien

- Anwesenheitspflicht!
- Erfolgreiche Teilnahme an den Übungen
  - Abgabe einer Übungsaufgabe als Pflichtaufgabe berechtigt zur Teilnahme an der Projektaufgabe
- Ausarbeitung der Projekt-Aufgabe im Team
- Gleichwertige Mitarbeit aller Teammitglieder
- Gemeinsame Präsentation aller Ergebnisse am letzten Tag der Veranstaltung
- Nachträgliche Fertigstellung
  - Bugs, Probleme
  - Innerhalb der dritten Woche!



# Organisatorisches

- Wo: Rückgebäude Amalienstr. 17
- Wann: Mo-Fr 9 – 18 Uhr
- Mittagspause: 12.00 – 13.00 Uhr
- Kleine Pausen zwischendurch
- Arbeitswerkzeug: Flash CS 5.5 auf eigenen Rechnern bzw. Medienlaborrechnern
- **Absolutes Essverbot im den Laborräumen!**



# Zeitlicher Ablauf



# Zeitlicher Ablauf

**1. Woche**



# Zeitlicher Ablauf

## 1. Woche

Mo, Di

Einführung in Flash



# Zeitlicher Ablauf

## 1. Woche

Mo, Di

Einführung in Flash

Mi

Einführung in XP

Projektaufgabe



# Zeitlicher Ablauf

## 1. Woche

Mo, Di	Einführung in Flash
Mi	Einführung in XP Projektaufgabe
Do, Fr	Entwickeln



# Zeitlicher Ablauf

## 1. Woche

Mo, Di	Einführung in Flash
Mi	Einführung in XP Projektaufgabe
Do, Fr	Entwickeln
<b>WE</b>	<b>Frei!!!!</b>

# Zeitlicher Ablauf

## 1. Woche

Mo, Di

Einführung in Flash

Mi

Einführung in XP

Projektaufgabe

Do, Fr

Entwickeln

**WE**

**Frei!!!!**

## 2. Woche

# Zeitlicher Ablauf

## 1. Woche

Mo, Di

Einführung in Flash

Mi

Einführung in XP

Projektaufgabe

Do, Fr

Entwickeln

**WE**

**Frei!!!!**

## 2. Woche

Mo – Do

Entwickeln

# Zeitlicher Ablauf

## 1. Woche

Mo, Di

Einführung in Flash

Mi

Einführung in XP

Projektaufgabe

Do, Fr

Entwickeln

**WE**

**Frei!!!!**

## 2. Woche

Mo – Do

Entwickeln

Fr

Vorstellung der Ergebnisse



# Die Einführung

- Verschiedene Übungsblätter
- Lösen der Blätter Teils gemeinsam, teils allein
- Grundlegender Überblick über alle Möglichkeiten von Flash
- Einführung in ActionScript 3



# Das Projekt

- Drei Teams à sechs Personen
- Entwicklung eines Flash-Spieles
- Eine Aufgabe / unterschiedliche Umsetzung
- Entwicklung mit agilem Software-Entwicklungsprozess (**Extreme Programming**)
- Einführung in XP am Mittwoch

# Tor 1 oder Tor 2



<http://www.envelopescompany.com/files/color-envelopes.jpg>



# Abschlusspräsentation

- Demonstration des fertigen Spiels vor allen Teilnehmern
- Letzter Tag des Praktikums
- Kurze Ausarbeitung eines Vortrags mit Rücksicht auf
  - Ideen zu Anfang
  - Umsetzung
  - Probleme bei der Umsetzung (Lessons Learned)
  - Lösungswege
- Präsentation der Anwendung



# Blockpraktikum Multimediateprogrammierung 2012

Max Maurer

Fragen?