Lastenheft und Pflichtenheft

Teil 1: Lastenheft

|  |  |
| --- | --- |
| **Überblick über das Projekt** | Nachdem das Spiel „Flappy Bird“ die Mengen fasziniert, in die Abhängigkeit getrieben und beschäftigt hat, ist es an der Zeit, dass die Menschheit eine neue Beschäftigung und damit eine Möglichkeit, einen Mangel an Hobbys zu beseitigen, erhält.  Es soll ein Tower Defense Spiel entwickelt werden, das die Massen  begeistert. |
| **Ist-Aufnahme** | Durch bei jedem Mitglied des Teams vorhandene Notebooks und einen Internet-Zugang ist es möglich, ohne persönliche Treffen zu kommunizieren und über vorgenommene Änderungen am Quellcode in einem gemeinsamen Versionskontrollsystem Buch zu führen. |
| **Schnittstellen** | (?) |
| **Soll-Zustand** | Das Ziel ist ein funktionierendes und spielbares Tower-Defense, welches die Spieler durch Farben begeistert und ihnen ermöglicht, Langeweile zu überbrücken.  Über das Versionskontrollsystem Git sollen die Mitglieder des Teams ihre Änderungen an allen Dateien an die anderen Mitglieder weitergeben.  Durch die Einteilung in verschiedene Levels und Schwierigkeitsstufen ist es ohne Probleme möglich, das Spiel nach einem Release zu erweitern bzw. auszubauen. |
| **Sachliches Projektumfeld** | (?) |
| **Qualität** | Qualitätsmerkmale:   * Laufen des Spiels ohne „Ruckeln“ * „Elegantes“ Bewegen der Figuren * Spielspaß * Wartbarkeit |
| **Roll-out und Betrieb** | (?) |
| **Nachhaltigkeit** | Da das Spiel eine Neuentwicklung ist und keine Ressourcen außer Strom verbraucht, sind Umweltaspekte und die Außerbetriebnahme des Alt-Systems nicht von Bedeutung. |
| **Projekt- durchführung** | (unfertig)   * Reporting und Planung über Git   + Issues, Commits, Wiki usw. * Einkauf nicht erforderlich |
| **Anhänge** | Bisher keine. |

Teil 2: Pflichtenheft

|  |  |
| --- | --- |
| **Zusatz: Siehe komplettes Lastenheft** | |
| **Lösungs- rahmen** | (detaillierte Beschreibung unserer bisherigen Planung) |
| **Beschreibung der Deliverables** | Ziel ist die Entwicklung des Color-Defense für den PC, welches bis  zum 23.06.2014 mit zehn Leveln und zwei unterschiedlichen  Schwierigkeitsstufen ausgestattet einen möglichst breite Zielgruppe  ansprechen soll. |
| **Beschreibung der Entwicklungs- methodik** | (Beschreibung der zu verwendenden Bibliotheken und der Art, wie das Programm umgesetzt werden soll) |
| **Freigabe- und Abnahme-**  **Prozess** | Die Abnahme erfolgt durch Dozenten der Vorlesung „Projektmanagement“, dieser entscheidet auch über die Bewertung des Projektes. |
| **Test** | Der Test erfolgt, außer von Mitgliedern des Teams, durch freiwillige Testpersonen, sobald die ersten spielbaren Versionen des Programms verfügbar sind. Diese sollten danach Fragen beantworten oder einen Fragebogen ausfüllen. |
| **Roll-out und Betrieb** | (?) |
| **Wartung und Betriebs- störungen** | Nachdem das Spiel entwickelt und veröffentlich wurde, entscheidet der Erfolg des Spiels darüber, ob es weiterhin gewartet wird und ob danach auftauchende Fehler korrigiert werden. Aufgrund der Rentabilität lohnt es sich nicht, ein zu wenig erfolgreiches Spiel zu warten. |
| **Aufwands- planung** | (Work in process) |
| **Projektplanung** | * 10.05.2014: Erster Prototyp * 17.05.2014: Alpha-Version * Juni 2014: Final Release |
| **Anhänge** | (Work in process) |