



# **Projektdokumentation**

**Entwicklung des Spieles „Tipp 1“**

Entwickler: Codecraft

Stand: 21.05.2023

# Inhaltsverzeichnis

<u>1 PROJEKTVISION.....</u>	<u>3</u>
<u>1.1 PROJEKTIDEE .....</u>	<u>3</u>
<u>1.2 PROJEKTZIEL .....</u>	<u>3</u>
<u>2 PROJEKTDURCHFÜHRUNG .....</u>	<u>4</u>
<u>2.1 BESPRECHUNGEN UND MEETINGS .....</u>	<u>4</u>
<u>2.2 ARBEITSEINTEILUNG.....</u>	<u>4</u>
<u>2.2 PROJEKTPLAN .....</u>	<u>5</u>
<u>2.4 ZEITAUFWAND .....</u>	<u>5</u>

# 1 Projektvision

## 1.1 Projektidee

Im Rahmen des Projekts der Firma Quadrant soll das innovative Tipp-Spiel "Tipp 1" für die Formel 1 entwickelt werden. Das Projekt erstreckt sich über einen Zeitraum vom 14.12.2022 bis zum 01.06.2023.

Die Spielidee ermöglicht es den Nutzern, lokale Tipprunden für jede Person zu erstellen. Spieler können Vorhersagen für Rennwochenenden einer kompletten Saison abgeben und nach Rennende ihre Ergebnisse einsehen. Ein saisonübergreifendes Scoreboard zeigt vergangene Punktzahlen und den Gesamtpunktestand der aktuellen Saison. Unser Team konzentriert sich auf eine benutzerfreundliche Spielerfahrung unter Verwendung effizienter Entwicklungstools. "Tipp 1" verspricht Formel-1-Fans spannende Möglichkeiten zur Vorhersage und Interaktion mit anderen Spielern.

## 1.2 Projektziel

Das Projektziel besteht darin, ein "Formel 1" TippSpiel zu entwickeln, um die Marketingstrategie von Quadrant zu unterstützen. Das Programm soll dazu dienen, die bestehende Zielgruppe stärker an das Unternehmen zu binden und gleichzeitig neue Zielgruppen im Bereich des Motorsports anzusprechen.

"Tipp 1" verspricht Formel-1-Fans spannende Möglichkeiten zur Vorhersage und Interaktion mit anderen Spielern.

## 2 Projektdurchführung

### 2.1 Besprechungen und Meetings

Für die Durchführung unseres Projekts haben wir wöchentliche Telefonkonferenzen über Discord, einer Online-Kommunikationsplattform, abgehalten, um den aktuellen Stand zu besprechen. In diesen Besprechungen haben wir uns auch untereinander abgestimmt und die Aufgaben entsprechend verteilt, basierend auf den individuellen Fähigkeiten und Stärken jedes Teammitglieds. Unser Teamleiter hat zudem dafür gesorgt, dass rechtzeitig an das nächste Meeting erinnert wurde, um sicherzustellen, dass keine Verzögerungen auftraten. Aufgrund dessen konnten wir den Projektfortschritt kontrollieren und Engpässe frühzeitig erkennen, was zu einer effizienten Projektdurchführung führte.

### 2.2 Arbeitseinteilung

Aufgabenbereich	Beschreibung	Mitglied
Projektleitung	Generelle Projektplanung und Zuweisung von Aufgaben an Teammitglieder	Franziska, Kurt, Max, Sebastian, Theodor
Design	Entwurf der GUI-Oberfläche	Kurt, Theodor
Programmierung	Code Implementierung	Kurt, Theodor
Testung	Anwendung auf Fehler kontrollieren	Kurt, Theodor
Supervising	Kontrolle der erreichten Meilensteine und des gesamten Projektes	Kurt
Dokumentation	Das Erstellen von wichtigen Dokumenten und Unterlagen wie z.B. die Administratordokumentation,	Franziska, Max, Sebastian

	Anwenderdokumentation, etc.	
--	--------------------------------	--

## 2.2 Projektplan

<b>Datum</b>	<b>Erreichter Meilenstein</b>	<b>Mitglieder</b>
22.01.23	Erstellen des Pflichtenheftes, sowie des Angebots und der Kalkulation	Franziska, Kurt, Max, Sebastian, Theodor
10.04.23	Planung der Entwicklungsumgebung	Franziska, Kurt, Max, Sebastian, Theodor
19.04.23	UML Erstellung	Franziska
26.04.23	Programmierung und Umsetzung	Kurt, Theodor
28.04.23	Testung	Kurt, Theodor
17.05.23	Javadokumentationen	Max, Sebastian
19.05.23	Erstellung der Benutzer- und Administratordokumentation	Sebastian
19.05.23	Fertigstellung der Projektdokumentation	Max

## 2.4 Zeitaufwand

<b>Aufgabe</b>	<b>Arbeitsstunden</b>
Planung, Konzeption	20h
Designentwurf der GUI Oberfläche	18h
Designanpassung nach Rücksprache	5h
Erstellung einer Architektur für die Entwicklung	25h
Entwicklung und Programmierung	18h
Installation und Konfiguration	16h

Testungen	5h
Meetings und Organisation	45h
Entwicklerdokumentation	6h
Anwenderdokumentation	6h
Projektbegleitender Bericht	6h
<b>Zeitaufwand gesamt</b>	<b>170h</b>