Ein Bild, das Clipart, Kreis, Grafiken, Schrift enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

**Projektdokumentation**

**Entwicklung des Spieles „Tipp 1“**

Entwickler: Codecraft

Stand: 21.05.2023

Inhaltsverzeichnis

[1 Projektvision 3](#_Toc135673740)

[1.1 Projektidee 3](#_Toc135673741)

[1.2 Projektziel 4](#_Toc135673742)

[2 Projektdurchführung 4](#_Toc135673743)

[2.1 Besprechungen und Meetings 4](#_Toc135673744)

[2.2 Arbeitseinteilung 4](#_Toc135673745)

[2.2 Projektplan 5](#_Toc135673746)

[2.4 Zeitaufwand 6](#_Toc135673747)

# 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, Anwenderdokumentation, etc. | Franziska, Max, Sebastian |

# 2.2 Projektplan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Datum** | **Erreichter Meilenstein** | **Mitglieder** |
| 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

|  |  |
| --- | --- |
| **Aufgabe** | **Arbeitsstunden** |
| 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 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Zeitaufwand gesamt** | 170h |