Projektmanagement

Inhaltsverzeichnis

[1 Systemgrenzen 2](#_Toc336873415)

[2 Anwendungsfälle 3](#_Toc336873416)

[3 Risikoliste 5](#_Toc336873417)

[4 Projektstrukturplan 6](#_Toc336873418)

[A Management 6](#_Toc336873419)

[B Entwicklungsumgebung 6](#_Toc336873420)

[C Anforderungen 7](#_Toc336873421)

[D Design 7](#_Toc336873422)

[E Implementation 7](#_Toc336873423)

[F Evaluation und Test 7](#_Toc336873424)

[G Auslieferung 7](#_Toc336873425)

[5 Softwareentwicklungsplan 8](#_Toc336873426)

[6 Iterationspläne 9](#_Toc336873427)

# 1 Systemgrenzen

# 2 Anwendungsfälle

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr. | System | Name | Beschreibung | Priorität | Abhängig von |
| 1 | Spieler | Menu Action Spiel starten | Der User drückt auf den „Game Start“ Button. Das Spiel wird gestartet. Das Hauptmenu verschwindet und das Spielbild erscheint. | 7 | - |
| 2 | Spieler | Menu Action Highscore anzeigen | Der User drückt auf den „Highscore“ Button. Das Hauptmenu verschwindet und eine Liste mit den höchsten erreichten Spielpunkteanzahl wird angezeigt. | 5 | - |
| 3 | Spieler | Menu Action Quit | Der User drückt auf den „Quit“ Button. Die Applikation wird beendet. | 9 | 7 |
| 4 | Spieler | Menu Action Options | Der User drückt auf den „Options“ Button. Das Hauptmenu verschwindet und das Optionsmenu mit der Option die Musik (Ambient und Soundeffekt) auszustellen wird angezeigt. | 8 | 7 |
| 5 | Spieler | UCS Action Schiff bewegen | Der User kann durch drücken des Bildschirm an der linken Seite das Schiff nach unten und oben. | 1 | - |
| 6 | Spieler | UCS Action Pause | Der User kann durch drücken des im Spiel vorhanden Buttons das Spiel pausieren. | 6 | - |
| 7 | Spieler | UCS Action Schiessen | Der User kann durch drücken des Bildschirm an der rechten Seite die Waffensysteme des Schiffs betätigen. | 3 | - |
| 8 | Applikation | UCS Action Power up essen | Der User kann Power up, die im Spiel auftauchen durch Eliminierung des Gegners, aufsammeln. Um diese aufzusammeln, muss er das Schiff auf die gleiche Höhe bringen sobald das Power up in der Nähe des linken Bildschirmrands ist. | 4 | - |
| 9 | Applikation | UCS Action sterben | Wenn das Schiff des Users oft genug getroffen wird, wird es zerstört und das Spiel ist zu ende. | 2 | - |

# 3 Risikoliste

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Name | Beschreibung | Wahrsch. | Schaden für Projekt | Priorität | Massnahmen |
|  |  |  |  |  |  |  |

# 4 Projektstrukturplan

## A Management

Das Verwalten der Arbeitspakte erfolgt über die Issue(Arbeitspaket) Funktion des GitHub Frameworks. Die Issues sind den 4 Meilensteinen zugeordnet welche den Abgabetermine der Inception-, Analysis-, Design- und Abgabephase entsprechen.

Für eine detailliertere Projektplanung sind die Issues über den Software-Entwicklungs- und den Iterationsplänen mit dem Strukturplan verknüpft.

Die zugeordnete Zeitressource für jedes Issue wird von der Gruppe gemeinsam geschätzt.

Die Zuweisung der Issues pro Teammitglied erfolgt individuell und dynamisch, jeder Entwickler nimmt sich ein Issue welches er für sinnvoll hält jetzt zu implementieren, dabei halten sich die Entwickler natürlich an den Projektplan.

Sobald ein Entwickler ein Issue abgeschlossen hat, so trägt er die gebrauchte Zeit beim Commit mit ein, damit die Planung aktuell gehalten wird und die zur Verfügung stehende Zeit überwacht werden kann.B

## B Entwicklungsumgebung

Jeder Entwickler benötigt:

- Eclipse für Java Entwickler

- GitHub Framework

- Andoid Mobiltelephon

## C Anforderungen

* 1. CA Vorbereitungsphase

CAA Vision spezifizieren

* + 1. CAB Anwendungsfälle modellieren
    2. CAC Risiken identifizieren und priorisieren
  1. CACA LCO Risiken mildern
  2. CB Entwurfsphase: Anforderungen zusammenstellen
     1. CBA 1. Version Vision entwickeln
     2. CBB 1. Version Anwendungsmodell
  3. CBBA Anwendungsfälle entwickeln
  4. CBBB Domänenmodell entwickeln
  5. CBBC Glossar entwickeln
  6. CBBD Zusätzliche Spezifikationen entwickeln
     1. CBC Risiken verwalten
  7. CBCA LCA Risiken mildern
  8. CC Konstruktionsphase: Anwendungsfälle aktualisieren
  9. CD Einführungsphase: Anwendungsfälle aktualisieren

## D Design

* 1. DA Vorbereitungsphase
  2. DB Entwurfsphase
  3. DC Konstruktionsphase
  4. DD Einführungsphase

## E Implementation

* 1. EA Vorbereitungsphase
  2. EB Entwurfsphase
  3. EC Konstruktionsphase
  4. ED Einführungsphase

## F Evaluation und Test

* 1. FA Vorbereitungsphase
  2. FB Entwurfsphase
  3. FC Konstruktionsphase
  4. FD Einführungsphase

## G Auslieferung

* 1. GA Vorbereitungsphase
  2. GB Entwurfsphase
  3. GC Konstruktionsphase
  4. GD Einführungsphase

# 5 Softwareentwicklungsplan

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Phase | Inception | Elaboration | | Construction | | Transition |
| Iteration | I1 | E1 | E2 | C1 | C2 | T1 |
| Arizcorreta |  |  |  |  |  |  |
| Hermann |  |  |  |  |  |  |
| Spörri |  |  |  |  |  |  |
| M.Ferreira |  |  |  |  |  |  |

Iterationsdauer: 1 Woche

Meilensteine:

M0 18. - 18.09.2012 Kick Off  
M1 01. - 05.10.2012 LCO  
M2 01. - 05.10.2012 LCA  
M3 12. - 16.11.2012 IOC  
M4 10. - 14.12.2012 Product Release

# 6 Iterationspläne