# Projektskizze

## Idee

Bei der Applikation Space-Shooter handelt es sich, wie der Name schon suggeriert, um eine Videospiel Applikation für Andriod Mobiltelefone mit dem Thema Weltraum und Ausserirdische.

Der Spieler steuert ein Raumschiff, welches zu Beginn nur eine Basiswaffe hat, die über von zerstörten Gegnern hinterlassenen Upgrades verbessert werden können.

Das Spiel ist als Vertical-Shooter implementiert und in Levels mit verschiedenen Gegnergruppen aufgeteilt. Nach einer bestimmter Anzahl Levels gibt es einen Endgegner.

### Hauptanwendungsfall

Der Anwender startet die Applikation und wählt sein gewünschtes Raumschiff und den Schwierigkeitsgrad aus.

Danach beginnt das Spiel, der Anwender versucht über den Steuer- und Schiessmechanismus die gegnerischen Schiffe zu zerstören und so lange wie möglich zu überleben indem er Upgrades und Reperatureinheiten einsammelt.

Sollte der Spieler sterben oder den letzten Endgegner besiegen, so wird seine Punktezahl angezeigt und er kann seinen Namen für die Rangliste eingeben. Danach wird der Spieler wieder auf den Startbildschirm weitergeleitet.

### Weitere Anforderungen

### Ressourcen

Das Projekt wird mit dem GitHub Framework realisiert. Es wird die OpenGL Libraries verwendet und Java für Android.

Bei den Human-Ressources stehen uns von den Teammitgliedern folgende Fähigkeiten zu Verfügung:

Arizcorreta Rafael: Viel Erfahrung mit Java auch für Andriod.  
Hermann Christoph: Viel Erfahrung mit Java auch für Android und Erfahrung mit GitHub.  
Magalhaes-Ferreira Daniel: Erfahrung mit Java und Kenntnisse über Projektmanagement  
Spörri Raphael: Viel Erfahrung mit Java und Kenntnisse über Projektmanagement

Fehlendes Know-How:  
 -TBA

Grobe Aufwandschätzung:  
 -TBA

### Risiken

### Grobplanung

### Kundennutzen

Der Hauptnutzen für den Kunden liegt da es sich bei diesem Projekt um ein Videospiel handelt, im Spassfaktor. Das Spiel soll dazu dienen Kurze Überbrückungszeiten zu verschönern.

Das Spiel wird über einen AppStore erhältlich sein und wird so genau von jenen Leuten gefunden die nach einem Spannendem Spiel für zwischendurch suchen.

### Wirtschaftlichkeit

Für das Projekt werden xy Mannstunden an je 35.- CHF gerechnet. Die geschätzte Entwicklungszeit beträgt wz Mannstunden, das ergibt ein Gesamtkostenbetrag von wxyz CHF.

Wenn nun die Applikation für jk CHF Angeboten wird und davon k CHF an den Auftragsgeber gehen. So müssen mindestens wxyk/k Instanzen der Applikation verkauft werden um die Entwicklungskosten zu decken.