

Pflichtenheft

Projektbezeichnung	Plattformer 4D
Projektleiter	Fabian Ettinger
Erstellt am	20.10.2021
Letzte Änderung am	2.11.2021
Status	Fertig
Aktuelle Version	1

Änderungsverlauf

Nr.	Datum	Version	Geänderte Kapitel	Art der Änderung	Autor	Status
1	20.10.2021	0.1	Alle	Erstellung	Marcel Pouget	In Bearbeitung
2	23.10.2021	0.2	Alle	Bearbeitung	Dominik Auinger	In Bearbeitung
3	2.11.2021	0.3	Alle	Bearbeitung	Dominik Auinger	In Bearbeitung
4	2.11.2021	0.4	Alle	Bearbeitung	Fabian Ettinger	In Bearbeitung
5	2.11.2021	1	Alle	Finalisierung	Dominik Auinger	Fertig

Inhalt

1	Einleitung	3
2	Allgemeines	3
2.1	Ziel und Zweck des Dokuments	3
2.2	Ausgangssituation	3
2.3	Projektbezug.....	3
2.4	Abkürzungen	3
2.5	Teams und Schnittstellen	3
3	Konzept	4
3.1	Ziel(e) des Anbieters	4
3.2	Ziel(e) und Nutzen des Anwenders.....	4
3.3	Zielgruppe(n)	4
4	Anforderungen.....	4
5	Rahmenbedingungen.....	5
5.1	Zeitplan.....	5
5.2	Benötigte Software	5
5.3	Problemanalyse	5
5.4	Qualität	5
6	Liefer- und Abnahmebedingungen.....	5
7	Administratives.....	6
8	Anhang	6

1 Einleitung

Das vorliegende Pflichtenheft enthält die an das zu entwickelnde Produkt gestellten funktionalen sowie nicht-funktionalen Anforderungen. Es dient als Basis für die Ausschreibung und Vertragsgestaltung und bildet somit die Vorgabe für die Angebotserstellung. Kommt es zwischen Auftragnehmer und Auftraggeber zu einem Vertragsabschluss, ist das bestehende Pflichtenheft rechtlich bindend. Alle zuvor zwischen Auftraggeber und Auftragnehmer getroffenen Absprachen verlieren in der Regel durch das Pflichtenheft ihre Gültigkeit – sofern hier nichts Gegenteiliges vermerkt ist. Mit den Anforderungen werden die Rahmenbedingungen für die Entwicklung festgelegt, die vom Auftragnehmer im Pflichtenheft detailliert ausgestaltet werden.

2 Allgemeines

2.1 Ziel und Zweck des Dokuments

Dieses Pflichtenheft beschreibt die Anforderungen und Pflichten, welche die Firma an unser Projekt stellt.

2.2 Ausgangssituation

Es ist kein Grundgerüst vorhanden und die Umsetzung des Spiels und der Website soll von Grund auf im Laufe des Projekts durchgeführt werden.

2.3 Projektbezug

Das vorliegende Projekt ist ein unabhängiges Projekt.

2.4 Abkürzungen

UE5: Unreal Engine 5

2.5 Teams und Schnittstellen

Rolle(n)	Name	Telefon	E-Mail
Projekt Leiter Developer	Fabian Ettinger	+43 677 63152231	ettinger.fabian@gmail.com

Developer	Lorenz Litzlbauer	+43 664 88628778	lorenz.litzlbauer@gmx.at
Developer	Dominik Auinger	+43 664 5331774	dj.auinger@gmail.com
SCRUM Master Developer	Marcel Pouget	+43 677 63152231	mapouget@yahoo.at

3 Konzept

3.1 Ziel(e) des Anbieters

Der Anbieter möchte am Ende ein gut funktionierendes Spiel veröffentlichen und viele potenzielle Nutzer damit ansprechen.

3.2 Ziel(e) und Nutzen des Anwenders

Der Anwender möchte ein unterhaltsames Spiel, welches eine gewisse Spannung mit einer gut ausgereiften Story erzeugt. Es soll für den Nutzer eine gute Spielerfahrung sein und die Steuerung soll intuitiv zu verstehen sein.

3.3 Zielgruppe(n)

Die Zielgruppe des Projektes werden vor allem Jugendliche und junge Erwachsene sein.

4 Anforderungen

4.1 Anforderungen an die Applikationssoftware

- Story
- Zeiterfassung (Speedrun)
- Gut spielbares Spiel (keine Spielabstürze, Leistungsoptimierung)
- Ausgereifte Spielmechaniken
- Anmeldungssystem

4.2 Anforderungen an die Systemplattform

- Speichern und Verschlüsselung von Nutzerdaten
- Speichern und Darstellung von Bestzeiten
- Veröffentlichung des Spiels bei einem Spiele-Publisher
- Server für Website aufsetzen oder mieten

4.3 Anbieterbezogene Anforderungen

- *SCRUM-Projekt mit Meetings*
- *Termintreue bezüglich der Sprints*

5 Rahmenbedingungen

Die geplante Bearbeitungszeit beträgt 1130 Stunden. Diese wird auf rund 4 Stunden schulischer Arbeitszeit und 3-4 Stunden außerhalb der normalen Arbeitszeit pro Woche auf alle Beteiligten (4 Personen) aufgeteilt.

5.1 Zeitplan

- *Projektmanagement (70h)*
- *Vorbereitung/Planung (180h)*
- *Umsetzung Spiel (650h)*
- *Umsetzung Website (100h)*
- *Publishing (30h)*
- *Testen (100h)*

5.2 Benötigte Software

- *UE5 für Game Development*
- *Visual Studio/CLion/Rider für C++*
- *Cinema 4D/Blender für Modeling*
- *Visual Studio Code/WebStorm für Web Development*

5.3 Problemanalyse

- *Kommunikationsprobleme: Bereits eingeplante Zeit für Konfliktlösungen*
- *Arbeitsteilung*
- *Aneignung des benötigten Wissens zur Umsetzung des Spiels*

5.4 Qualität

Das Projekt muss völlig funktionsfähig und strukturiert aufgebaut werden. Das Spiel ist dann fertig und die letzten Probleme wurden gelöst. Die Website ist zu diesem Zeitpunkt schon in Betrieb und läuft ohne Abstürze.

6 Liefer- und Abnahmebedingungen

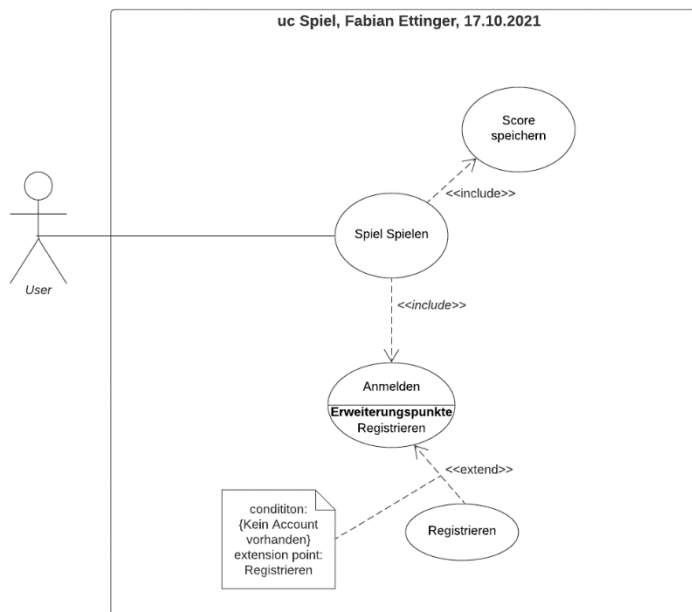
Das Spiel wird dem Kunden kostenlos zur Verfügung gestellt. Es dürfen weiters keine Probleme mehr vor dem publishen entstehen. Nach einer reibungslosen Veröffentlichung gilt das Projekt als abgeschlossen.

7 Administratives

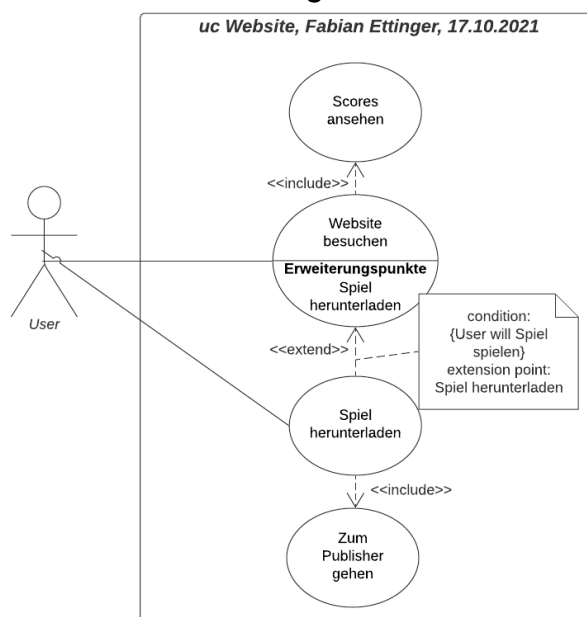
- Termine nach Vereinbarung mit Auftraggebern
- kein Budget
- Verteiler: Publisher (zum Beispiel Steam, itch.io, ...)

8 Anhang

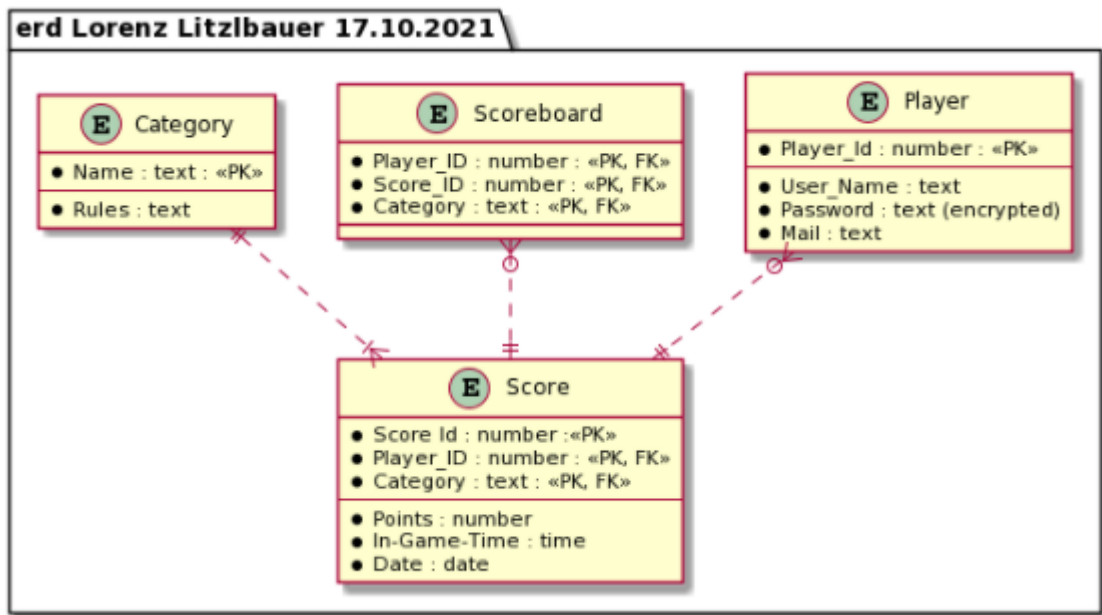
8.1 Use-Case-Diagramm Spiel



8.2 Use-Case-Diagramm Website



8.3 ERD Datenbank



8.4 Projektstrukturplan



