

Q2 GmbH

Pflichtenheft

Projektbezeichnung	DOOT
Projektleitung	/
Erstellt am	14.01.2025
Letzte Änderung am	15.01.2025
Status	In Bearbeitung
Aktuelle Version	1.1

Änderungsverlauf

N r.	Datum	Versi on	Geänderte Kapitel	Art der Änderung	Verantwortlich
1	15.01.	1.1	2;3;4;6	Ergänzung	Ferdinand Thiele
2					
3					
4					
5					

Inhalt

1 Einleitung

2 Allgemeines

2.1 Ziel und Zweck des Dokuments

2.2 Ausgangssituation

2.3 Projektbezug

2.4 Abkürzungen

2.5 Verteilung und Freigabe

3 Konzept

3.1 Ziel(e) der Anbieter:innen

3.2 Ziel(e) und Nutzen der Anwender:innen

3.3 Zielgruppe(n)

4 Funktionale Anforderungen

4.1 Anforderung 1

4.2 Anforderung 2

4.3 Anforderung 3

5 Nichtfunktionale Anforderungen

5.1 Allgemeine Anforderungen

5.2 Gesetzliche Anforderungen

5.3 Technische Anforderungen

6 Lieferumfang

6.1 Lieferumfang

6.2 Kosten

6.3 Liefertermin

6.4 Ansprechstelle und Lieferort

1 Einleitung

Das vorliegende Pflichtenheft enthält die an das zu entwickelnde Produkt gestellten funktionalen sowie nicht-funktionalen Anforderungen. Es dient als Basis für die Notengebung. Kommt es zwischen Lehrkraft und Schüler:in zu einer Note, ist das bestehende Pflichtenheft rechtlich bindend. Mit den Anforderungen sind die Rahmenbedingungen festgelegt.

2 Allgemeines

2.1 Ziel und Zweck des Dokuments

Dieses Pflichtenheft beschreibt das Projekt, sowie alle Anforderungen, die an dieses gestellt sind, als auch wichtige Vereinbarungen zu dem ganzen Projekt.

2.2 Ausgangssituation

Es handelt sich um ein Schulprojekt am Johanneum zu Lübeck bei Herrn Ave. Das ist dazu da, um sich der Durchführung und Planung eines Projektes bewusst zu werden und diesen Vorgang zu lernen und zu bewerten. Der Grund, wieso wir DOOT programmieren ist, dass es Spaß macht und für die Zeit, die uns gegeben ist ein angemessenen Umfang hat.

2.3 Projektbezug

Das vorliegende Projekt ist ein unabhängiges Teilprojekt des Projektes „Projekte Q2 2024/25“, in dem es darum geht Schüler:innen an die Projektdurchführung heranzuführen und diese zu bewerten.

2.4 Abkürzungen

/

2.5 Verteilung und Freigabe

Rolle	Name
Game Developer	G. Ahsendorf
Game Developer	F. Thiele

3 Konzept

3.1 Ziel(e) der Anbieter:innen

Die Spieler sollen viel Spaß am Spiel haben und Interessenten, die ein Spiel programmieren wollen, welches in Graphischer Hinsicht ähnlich ist, sollen schon einen kleinen Grundstein für ihr eigenes Projekt haben.

3.2 Ziel(e) und Nutzen der Anwender:innen

Spaß und Hilfe beim Programmieren eines Spiels.

3.3 Zielgruppe(n)

Spieler, die Spaß am Spiel haben und auch Game Developer, die den Renderer benutzen möchten.

4 Funktionale Anforderungen

Gewünschte Funktionalitäten einer Anwendung oder eines Produkts.

4.1 Anforderung 1

Programmiersprache Python

4.2 Anforderung 2

Funktionierender und funktionaler renderer, der gut genug für DOOT rendert

4.3 Anforderung 3

DOOT als spielbares Spiel

5 Nichtfunktionale Anforderungen

Anforderungen an die Qualität, das Design oder Gesetze und Vorschriften.

5.1 Allgemeine Anforderungen

Intuitive und praktische Bedienung, Authentische Graphik

5.2 Gesetzliche Anforderungen

XXX

5.3 Technische Anforderungen

Strom; Computer; Maus; Tastatur; Bildschirm

6 Abgabebumfang

6.1 Abgabebumfang

Renderer + Spiel beide die Anforderungen aus 4 u. 5 erfüllend

6.2 Kosten

15P für beide Developer

6.3 Abgabetermin

Mitte März

6.4 Ansprechstelle und Abgabeort

Herr Ave als Ansprechspartner

avej2@schule.luebeck

Abgabe in den OX Briefkasten