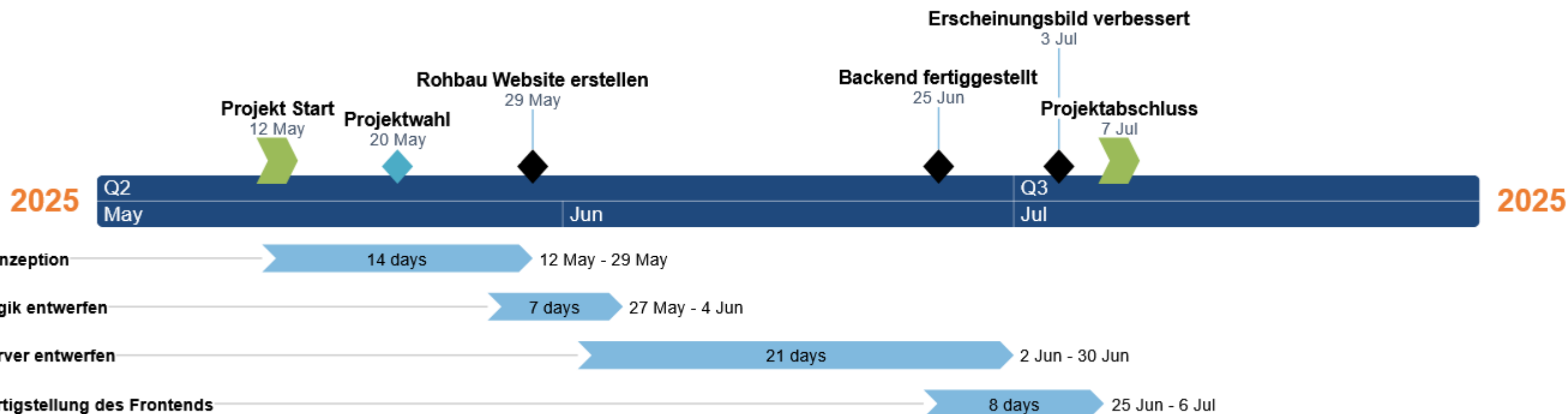


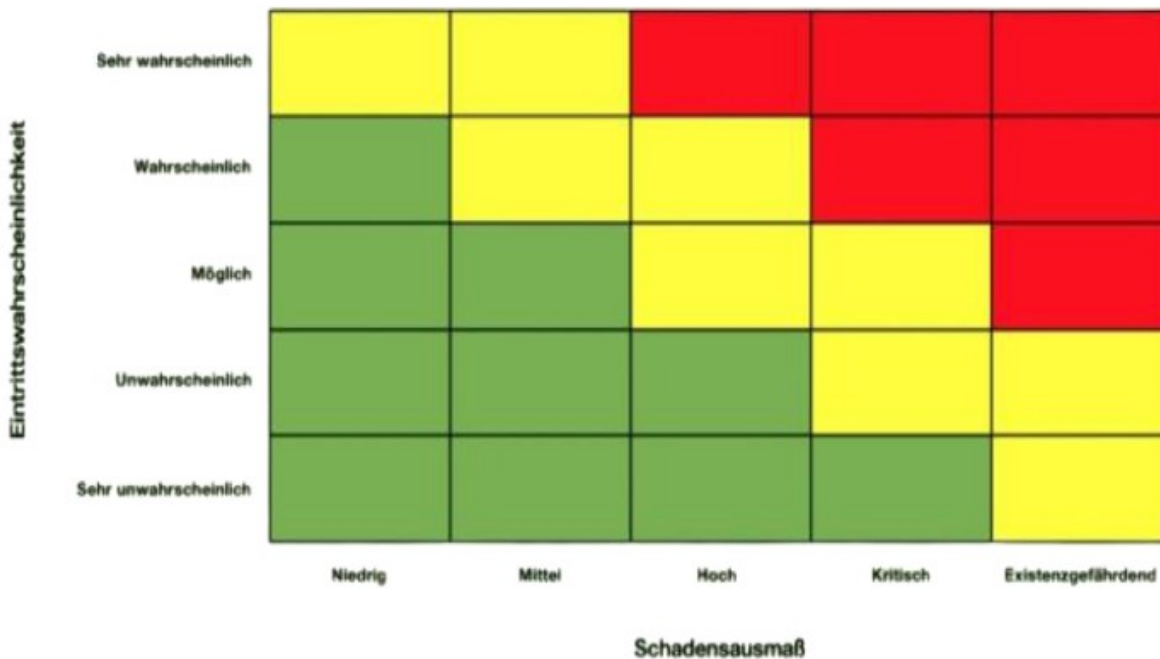
Projektauftrag: Wordle

Projektauftrag	
Projektbezeichnung	Wordle
Projekthinhalt	Erstellung eines Wordle mit Multiplayer Funktion
Projektumfeld	Projektteam, Webengineering Vorlesung, Projektmanagement Vorlesung
Projektdaten	
Projektbeginn	12.05.25
Projektende	07.07.25
Geplanter Kapazitätsaufwand	60 Stunden
Projektbeteiligte	
Projektteam	Marcel Müller, Jonathan Scheufler, Jonas Pfriem, Kilian Thomas Schneider
Projektleiter	Marcel Müller
Entwickler (Backend)	Marcel Müller, Jonas Pfriem
Entwickler (Frontend)	Jonathan Scheufler, Kilian Thomas Schneider
Auftraggeber	Christoph Häfner
Organisation	
Annahme	Anwendung wird nach Abnahme durch den Auftraggeber unsererseits nicht weiter gepflegt.
Zusagen	Verwendung der Folgenden Technologien: HTML, CSS, JavaScript, NodeJS, Java Spring
Risiken	Siehe Risikobetrachtung.
Offene Punkte	Multiplayer Versus-Modus nicht fertiggestellt

Phasen und Meilenstein Plan Wordle



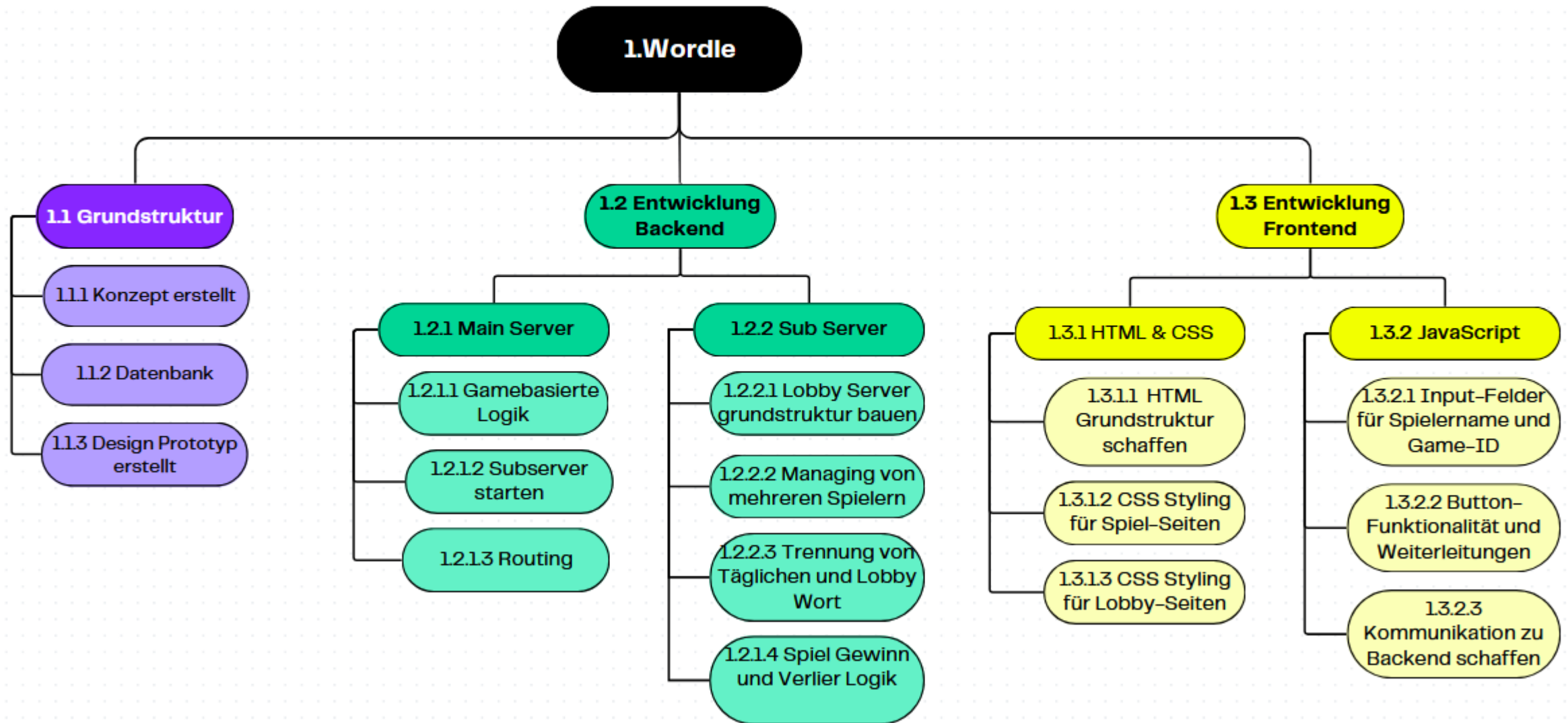
Risikobetrachtung Wordle:



Risiko:	Wahrscheinlichkeit:	Ausmaß:	Risikoindex:	Lösung:
Längerer Ausfall einzelner Personen (zum Beispiel durch Krankheit)	2 (3%)	3 (4 Stunden)	9	Bei Krankheitsfall schnellstmöglich Bescheid geben, um schnell Ersatz zu finden.
Technische Fehler (unvorhergesehene Komplikationen oder Datenverlust)	4 (20%)	4 (6 Stunden)	16	So oft wie möglich Backups machen und bei Problemen sofort miteinander sprechen.
Zeitmangel	3 (8%)	4 (6 Stunden)	12	Im Voraus Meilensteine planen und während des Projektverlaufs überprüfen, ob man gut in der Zeit liegt. → Puffer einplanen
Mangelnde Kommunikation	2 (3%)	3 (4 Stunden)	6	Feste Gesprächstermine im Voraus festlegen, um so oft wie möglich den aktuellen Stand zu überprüfen und keine spontanen Termine finden zu müssen.
Bugs / Fehler im Code	3 (8%)	4 (6 Stunden)	12	Ausreichend Tests einplanen und auch genug Zeit, um nach den Tests noch Änderungen vorzunehmen.

Skala: Sehr unwahrscheinlich / Niedrig = 1, Unwahrscheinlich / Mittel = 2, Möglich / Hoch = 3, Wahrscheinlich / Kritisch = 4, Sehr wahrscheinlich / Existenzgefährdend = 5

Projektstrukturplan – Wordle



Ablaufplan

Auf dem kritischen Pfad
Nicht auf kritischem Pfad

ID	Vorgang/Arbeitspaket	Dauer	Vorgänger
001	Figma Design Prototyp	3 d	
002	Rohbau Website	2 d	001
003	Wort Eingeben&Abgleichen	3 d	002
004	Server entwerfen	2 d	
005	Wörter dynamisch anzeigen	1 d	002
006	Sieg / Niederlage anzeigen	2 d	003
007	Wort Wechseln(Serverseitig)	1 d	004
008	Routing	2 d	004
009	Game-ID generieren	1 d	004
010	Subserver starten	1 d	004, 009
011	Erscheinungsbild verbessern	3 d	002, 006

Lastenheft – Wordle mit Multiplayer-Funktion

1. Einleitung

Ziel: Entwicklung einer browserbasierten Wordle-Website, auf der Nutzer*innen gegeneinander in Echtzeit antreten können.

Zweck: Die Anwendung soll das beliebte Worträtsel-Spiel um einen unterhaltsamen, kompetitiven Multiplayer-Modus erweitern. Spieler*innen können in privaten oder öffentlichen Lobbys gegeneinander antreten und versuchen, das Tageswort möglichst schnell korrekt zu erraten.

Worum geht es: Das Spielprinzip bleibt erhalten (Erraten eines 5-Buchstaben-Worts in max. 6 Versuchen), wird aber durch ein Live-Duell gegen andere ergänzt

2. Anforderungen

ID	Anforderung	Priorität
A-1	Nutzer*innen können das klassische Wordle-Spiel im Einzelspieler-Modus nutzen.	Hoch
A-2	Es gibt die Möglichkeit, Echtzeit-Multiplayer-Lobbys zu erstellen.	Hoch
A-3	Die Eingaben der Spieler*innen werden synchronisiert und farblich angezeigt.	Mittel
A-4	Ein einfaches Punktesystem oder Rangliste für Multiplayer-Runden ist integriert.	Niedrig

3. Abnahmekriterien / Erfolgskriterien

- Das System ermöglicht das Erstellen und Beitreten von Multiplayer-Lobbys.
- Mehrere Spieler*innen können gleichzeitig ein Spiel spielen.
- Das Wort wird korrekt ausgewertet und Hinweise werden farblich zurückgegeben (wie im Original).
- Die Synchronisation erfolgt ohne merkliche Verzögerung.
- Die Webanwendung funktioniert auf gängigen Browsern (Chrome, Firefox, Safari).

4. Rahmenbedingungen

- **Technologie:** Umsetzung als Webanwendung mit HTML, CSS, JavaScript , Backend in Node.js und Spring Boot.
- **Hosting:** Muss lokal gehostet werden können
- **Zeitraumen:** 2 Monate.
- **Geräte:** Optimiert für Desktop und mobile Endgeräte.

Management Status

Projektname: Wordle Projektmanager: *Marcel Müller*






Datum: *10.06.25*

Zusammenfassung


- ✓ Rohbau der Website -> früher als geplant
- ✓ Wörter Datenbank frühzeitig erstellt
- ✓ Subserver starten -> mehr Zeit verfügbar
- ✓ Dokumentation abgeschlossen -> im Zeitplan



Status

Bereich	Status	
1. Scope	Verzögerung durch schlechter Absprache	
2. Umsetzung	Backend Logik im Zeitplan	
3. Termine	Termine werden knapp eingehalten	
4. Team	Externe Unterstützung für QA nicht benötigt	
5. Qualitätssicherung	Manuelle Tests laufen	

Risiken und Hindernisse

Risiko / Konflikt / Problem	Gegenmaßnahme	Verantwortlich	Bis wann	
Hosten der Website auf einem Öffentlichen Server	Aufgabe an Auftraggeber übergeben	Marcel	6.07.25	
	...			

Details

Erreichte Ergebnisse

- ✓ Hauptserver erstellen
- ✓ Wörter datenbank erstellen und herrausgeben
- ✓ Subserver erstellen
- ✓ Grundstruktur der Server

Nächste Schritte

- GameID Generation
- Tägliches / Lobby wort unterscheiden
- Subserver starten
- Unterscheidung "1v1" und "Team" modus

Meilensteine

- ✓ 12.05.25 Projektstart
- ✓ 20.05.25 Projektwahl
- ✓ 29.05.25 Rohbau Website erstellen
- ✓ 30.06.25 Öffentliches Hosten der Website
- ✓ 3.07.25 Erscheinungsbild verbessert