

Lastenheft

Namen	Rollen
Radl Noel	Product Owner, Entwickler
Glas Michael	Softwarearchitekt, Entwickler
Neururer Marcel	Game Design, Entwickler
Miftari Arnis	Scrum Master, Entwickler
Meghin Fabian	Grafikdesigner, Entwickler

Einführung

Ziel des Projektes ist eine intuitive Webanwendung, welche im Grunde das Game of Life von John Conway widerspiegelt. Dazu sollen einige Erweiterungen zu einem Spiel führen, welche die Essenz des Game of Life's interessierten Menschen spielend leicht näherbringen soll.

IST-Zustand

Das Game of Life von John Conway ist eine Simulation von sogenannten Automaten, welche anhand von speziellen Regeln funktioniert. Diese Regeln bestimmen das „Leben“ der Zelle auf einer scheinbar unendlichen Welt. Da es sich um eine Simulation handelt, welche in hochkomplexe Ebenen hinaufschießen kann, ist es unser Ziel die multidimensionale Verständnisebene für eine breitere Zielgruppe zu erschließen.

SOLL-Zustand

Um die Schwierigkeit zu stauchen, soll hiermit eine Adresse entstehen, welche aus der Simulation ein tatsächliches Computerspiel macht. Es soll einfach erreichbar sein und intuitiv kontrollierbar sein. Darum werden wir eine Webanwendung entwickeln.

Team

Wir bringen einiges Talent zum Projekt, darunter 3-5 Entwickler, eine Person mit Erfahrung in Grafikdesign und einen Product Owner. Um für geeignete und effiziente Kommunikation zu sorgen, verwenden wir Discord und etwaig ähnliche Programme.

Inbetriebnahme und Kosten

Da wir versuchen werden unser Budget so niedrig wie möglich zu halten, werden wir für den Rollout auf Server und Datenbanken verzichten. Das Projekt soll in seiner Komplexität dennoch nicht leiden, sondern lediglich den Schwerpunkt auf Funktionalität und Benutzerfreundlichkeit verlegen. So wird die Rechenleistung und die Kosten minimiert und der CO2-Fußabdruck niedriger.

