**Empfehlungen**

Es handelt sich bei den folgenden Kapiteln um Empfehlungen und Vorschläge, bezüglich des Inhalts und Aufbaus der Schlusspräsentation. Bitte auch die aktuellen Anforderungen des Semesters vom Dozenten beachten.

# Inhalt & möglicher Aufbau

* Idee, Problembeschreibung -
* Spezielle Anforderungen & Konzepte
  + Domain Modell
  + Systemarchitektur, Datenhaltung
  + Design
  + Team Management
  + High Risk Tasks
* Demonstration
  + <Demo der Komponenten der Software>
  + 3 Runden ah 3 Minuten (je nachdem) -> Zeit
* Probleme & Lösungen
  + <Spezifische Probleme beschreiben & gefundene Lösungen dazu aufzeigen (nur grössere und interessante Probleme)>
  + VPN Phänomen
  + Möglichst Simple Arichtektur (obwohl es bereits GameEngines gibt)
* Projekt Statistiken
  + Auswertung der Zeit (Arbeitszeit pro Teammitglied, Phasen, Bereiche)
  + evtl. Auswertung über Source Safe (SVN oder Git)
  + Auswertung der Struktur des Code (z.B. aus STAN)
  + Interessante Auswertungen aus der Code Metriken Analyse (z.B. von Eclipse Metrics)
* Lessons Learned, Fazit
  + <Was haben wir gelernt? Was ist unser Fazit zum SE2 Projekt?>
  + Teamarbeit -> besser im Team arbeiten
  + Projektmanagement
  + Viel genauer Anforderungen beschreiben/setzen (z.B.: Git)