



Projekt Mastermind

Software Development Plan

Vorgelegt am 17-03-2017

Datum	Version	Beschreibung	Author
16.03.17	1.0	Erste Version	Hans Potsch

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung und Ziele	3
2. Aufgabenstellung	3
Qualitätsziele	3

Einführung und Ziele

Aufgabenstellung

Im Rahmen der Vorlesung Software-Engineering soll eine Android App erstellt werden. Diese soll den Spieleklassiker Mastermind (deutsch Superhirn) in ein Smartphone Spiel umsetzen.

Mit der Umsetzung der App sollen die erlernten Grundlagen des Software Engineerings des letzten Semesters umgesetzt werden. Darüber hinaus soll von den Studenten die Software-Entwicklung im Team erprobt werden.

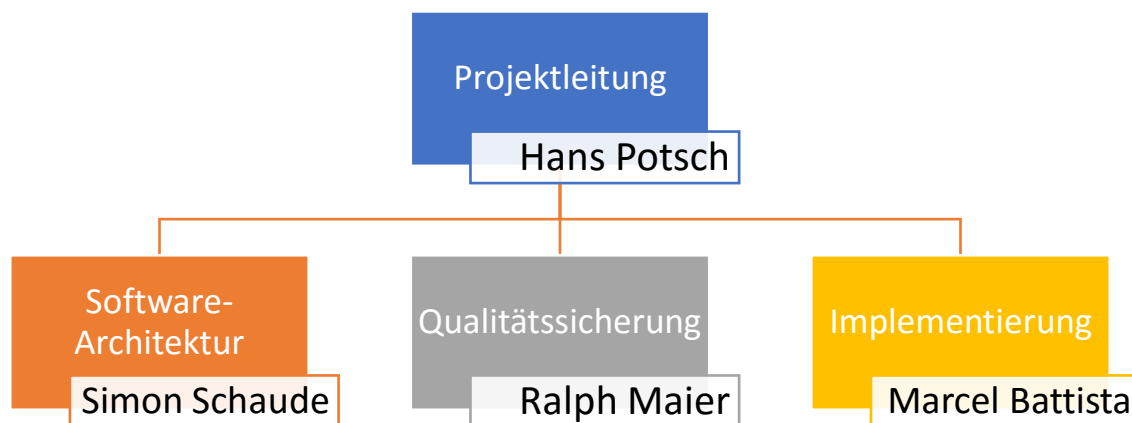
Qualitätsziele

Am Ende des Projektes soll eine funktionierende Android App stehen, welche sich intuitiv an das Original Brettspiel anlehnt.

Neben der App soll aber auch eine Dokumentation der Abläufe abgegeben werden.

Eine detaillierte Auflistung der Ziele entnehmen Sie bitte der [Aufgabenstellung](#).

Organisation



Rollen und Verantwortung

Projektleiter	<ul style="list-style-type: none"> • Teilt Ressourcen zu • Legt Prioritäten fest • Koordiniert den Einfluss von Externen • Fokussiert Projektteam • Unterstützt Projektteam bei ihren Aufgaben
Software-Architect	<ul style="list-style-type: none"> • Führt und koordiniert technische Vorgänge im Projekt • Verantwortlich für die Architektur: <ul style="list-style-type: none"> ○ Zerlegt das Projekt in kleinere Ansichten ○ Gruppierung der Elemente ○ Legt Schnittstellen fest • Enge Zusammenarbeit mit dem Programmierer • Legen zusammen das Design und Layout fest
Qualitätsprüfer	<ul style="list-style-type: none"> • Führt Tests durch • Verantwortlich für das Test Setup und Durchführung • Bewertung der Test Durchführung und Fehler Wiederherstellung • Protokollierung
Programmierer	<ul style="list-style-type: none"> • Verantwortlich für die letztendliche Implementierung • Im Vorfeld an Design Entscheidungen beteiligt • Fehlerkorrekturen der durch den Qualitätsprüfer gefundenen Fehler

Ressourcen

Verfügbare Arbeitszeit pro Person beträgt 45 Stunden

Person	Einteilung	Aufgabenfeld
Hans Potsch	50%	Projektleitung
	10%	Software-Architektur
	10%	Qualitätssicherung
	30%	Implementierung
Simon Schaudé	70%	Software-Architektur
	30%	Implementierung
Ralph Maier	10%	Software-Architektur
	60%	Qualitätssicherung
	30%	Implementierung
Marcel Battista	10%	Software-Architektur
	20%	Qualitätssicherung



Aktivitäten

Siehe Arbeitspakete

Meilensteine

Risikomanagement