

Projektauftrag erstellen

Ausgangslage:	Es wird ein Spiel benötigt, welches verschiedene Themen der Informatik behandelt. Das Spiel soll so eingesetzt werden können, dass es zur Erweiterung und Vertiefung des Fachwissens motivierend beiträgt.
Stärken:	Gute Programmierkenntnisse als auch ein breites Fachwissen sind von Vorteil.
Schwächen:	
Perspektiven:	Wie umfangreich soll das Spiel programmiert werden? Und welcher Kompromiss aus Qualität und Quantität soll beachtet werden?
Risiken:	Wird das programmierte Spiel funktionieren? Welche Programmiersprache eignet sich dazu am besten?
Hauptdaten:	Projektname: Lernspiel; Modul 431
Projektziel:	Das Spiel muss bis am 03.05.2017 fertiggestellt werden, fehlerfrei funktionieren und den Zweck erfüllen.
Projektleiter:	Marcel Mathis
Projektteam:	Pascal Niederberger Amol Ming Marcel Mathis
Start:	Datum: 08.03.2017
Ende:	Datum: 03.05.2017
Nutzen:	Es wird einen schnellen und effizienten Weg geschaffen, gezielt Themen der Informatik zu Lernen und verstehen.
Kosten:	0 Fr.