Projekt «Lernspiel»

Projektteam: Marcel Mathis, Pascal Niederberger, Amol Ming

Modul 431 – Gruppenarbeit Projektauftrag

Auftraggeber: Peter Brunner

März 2017

Inhalt

[Administratives 2](#_Toc477739418)

[Zweck dieses Dokuments 2](#_Toc477739419)

[Projektorganisation 2](#_Toc477739420)

[Wichtige Termindaten 2](#_Toc477739421)

[Ablage 2](#_Toc477739422)

[Änderungsverfolgung 2](#_Toc477739423)

[Projektauftrag erstellen 3](#_Toc477739424)

[Terminplan erstellen 4](#_Toc477739425)

# Administratives

## Zweck dieses Dokuments

Dokumentation und Definition des Projektes «Spiel»

## Projektorganisation

Lenkungsausschuss: Peter Brunner (PBR)

Projektleitung: Amol Ming (AMI)

Projektteam: Marcel Mathis (MMA), Pascal Niederberger (PNI), Amol Ming (AMI)

## Wichtige Termindaten

Projektstart: 08.03.2017

Projektende: 03.05.2017

## Ablage

https://github.com/JFK422/Modul431

## Änderungsverfolgung

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Beschreibung** | **Ersteller** | **Version** |
| 10.03.2017 | Dieses dokument erstellt | AMI | 1.00 |
| 10.03.2017 | Erstellung Projektauftrag | PNI | 1.01 |
| 12.03.2017 | Erstellung Terminplan | MMA | 1.02 |
| 13.03.2017 | Visuelle überarbeitung | AMI | 1.03 |
| 15.03.2017 | Abgabe an Lenkungsausschuss | Team | 1.04 |
| 20.03.2017 | Visuelle Überarbeitung (Tabelle) | Team | 1.05 |

# 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:** Programmieren in HTML.

**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?

**Projektziel:** Das Spiel muss bis am 03.05.2017 fertiggestellt werden, fehlerfrei funktionieren und den Zweck erfüllen.

**Nutzen:** Es wird einen schnellen und effizienten Weg geschaffen, gezielt Themen der Informatik zu Lernen und verstehen.

**Kosten:** 0 Fr.

# Terminplan erstellen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tätigkeit** | **Aufwand** | **Verantwortlich** |
| Spielstruktur besprechen & planen | 3 Tage | Team |
| Programmiersprache definieren | 1 Tag | Team |
| Lernressourcen beschaffen (Spielinhalt) | 1 Woche | Amol Ming |
| Grundstruktur des Programms entwickeln | 10 Tage | Marcel Mathis |
| Lernressourcen ins Programm integrieren | 1 Woche | Marcel Mathis |
| Programm testen | 2 Tage | Pascal Niederberger |
| Programm verfeinern, optimieren | 3 Tage | Pascal Niederberger |
| Programm fertigstellen | 1 Tag | Pascal Niederberger |

