**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?

**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.