



10.10.2018

UniRisk

Projekthandbuch



David Espig

VERSION: 1.0

STATUS: IN BEARBEITUNG

Zusammenfassung

Beim folgendem Projekt handelt sich um die abgeänderte Version von dem Brettspiel „Risiko Deluxe“. Hierbei wird der Campus der Universität der Bundeswehr als Karte verwendet und in einer Server-Client Umgebung virtuell umgesetzt. Der Campus wird in unterschiedliche Fachbereiche (Kontinente) und Gebäude (Länder) eingeteilt. Mithilfe von Erstis (Soldaten), Studenten (Kavallerie) und Professoren (Artillerie) werden so viele Gebäude und Fachbereiche erobert, um am Ende seine Missionskarte zu erfüllen und das Spiel zu gewinnen.

Als erstes Projekt des jungen und dynamischen Entwicklerteams hat der Erfolg des Projekts einen erheblichen Stellenwert, da dieses als „Aushängeschild“ für zukünftige Projekte gelten wird.

Historie

Version	Status	Datum	Autor(en)	Erläuterung
1.0	In Bearbeitung	08.10.18	David Espig	Erster Entwurf
1.1	In Bearbeitung	10.10.18	David Espig	Name geändert und Ergänzungen

Inhaltsverzeichnis

Zusammenfassung	1
Historie	1
1 Einleitung	3
1.1 Zweck des Dokuments.....	3
1.2 Redaktion	3
1.3 Verteiler.....	3
2 Projektdefinition.....	4
2.1 Vorgeschichte.....	4
2.2 Inhaltliche Kurzdarstellung	4
2.3 Vertragsbasis.....	4
2.4 Projektergebnis.....	4
2.5 Informelle Ziele des Projektes	4
3 Risiken, besondere Rahmenbedingungen	5
4 Projektorganisation	5
4.1 Teamaufbau.....	5
4.2 Zusammenarbeit mit dem Kunden.....	5
4.3 Besprechung.....	5
4.4 Änderungsverfahren.....	5
5 Planungen.....	6
5.1 Projektplan und Meilensteine.....	6
5.2 Restaufwandschätzung	6
6 Qualitätssicherung.....	6
7 Dokumentation und Ablage, Archivierung des Projektes.....	6

1 Einleitung

1.1 Zweck des Dokuments

Das vorliegende Projekthandbuch beschreibt das „Projekt UniRisk“, das von Studenten der Universität der Bundeswehr München in Neubiberg durchgeführt wird.

Es stellt die Grundlage des Projektes, die Rahmenbedingungen, die Projektorganisation sowie Planungen des Projektes dar und wird bei Bedarf im Projektverlauf aktualisiert.

Das Projekthandbuch ist u.a. auch der Einstieg in die gesamte Dokumentation des Projektes. Von hier aus soll es möglich sein, den Zugang zu allen für die Projektabwicklung relevanten Dokumenten zu finden.

Hinweis: Alle Grundlagendokumente, die dem vorliegenden Projekthandbuch zu Grunde liegen, sind in Kapitel 7 „Dokumentation und Ablage, Archivierung des Projektes“ aufgeführt. Die Dokumente werden über die in Klammer stehenden Kürzel (z.B. [20181001_GESPRAECH9]) referenziert. Die Dokumente befinden sich alle auf dem Dokumentenserver unter <https://dokumente.unibw.de/bscw/bscw.cgi/11030081>. Der Zugang ist Benutzer bzw. Passwort geschützt.

1.2 Redaktion

Verantwortlich für die Pflege des Projekthandbuchs ist der Projektleiter. Der Qualitätssicherungs-Plan (Abschnitt 6) wird vom Qualitätsbeauftragten in Absprache mit dem Projektleiter beschrieben.

Hinweis: In unserem Projekt entfällt die Rolle des Qualitätsbeauftragten.

1.3 Verteiler

Über Änderungen des Projekthandbuchs wird das gesamte Projektteam informiert. Dazu wird eine dementsprechende Mail an alle Projektbeteiligten (siehe Kapitel 4.1 Teamaufbau) geschrieben.

2 Projektdefinition

2.1 Vorgeschichte

Das Brettspiel Risiko gibt es in den unterschiedlichsten Ausführungen und Abwandlungen. Eine Version der Universität der Bundeswehr München ist bis jetzt noch nicht vorhanden und soll in diesem Projekt umgesetzt werden. Ebenso soll sich das Gelernte und die hohe Begeisterung für das Programmieren sowie in das Spiel Risiko widerspiegeln.

Hinweis: An dieser Stelle kann auch noch etwas zu älteren Verträgen und Projekten stehen, die mit dem Projekt in Beziehung stehen.

2.2 Inhaltliche Kurzdarstellung

Die Anwendung „Risiko“ ist eine Server-Client-Applikation, die mit Hilfe von Java 10 realisiert wird. Server und Client kommunizieren über RMI. Die Anwendung ermöglicht es das Brettspiel „Risiko“ in der Version der Universität der Bundeswehr München zu spielen. Für ein Spiel muss ein neuer Server gestartet oder einem bestehenden beigetreten werden. Die grundlegenden Spielregeln wurden von dem originalen Brettspiel übernommen. Die Authentifizierung am Spiel erfolgt mittels Benutzername und Passwort. Die Anwendung steht nur im gleichen IP-Netzadressraum zur Verfügung.

2.3 Vertragsbasis

Das Projekt wird im Rahmen der Lehrveranstaltung „Praktikum Software Engineering“ erstellt. Es gelten die im Dokument „Dokumente/02_Arbeitsbereich/01_Projekthandbuch/Rahmenbedingungen.pdf“ festgelegten Rahmenbedingungen [20181009_RAHMENBED].

Normalerweise sind hier die Verweise auf die Verträge hinterlegt. In den Verträgen ist die genaue Leistung festgehalten. Hier stehen auch die zeitlichen Rahmenbedingungen, die Verpflichtungen der Vertragspartner, Gewährleistungen und Strafen bei einer Vertragsverletzung.

2.4 Projektergebnis

Siehe Kapitel 2.3 „Vertragsbasis“.

... und ...

Es müssen die folgenden Produkte exemplarisch erstellt werden: „Projekthandbuch“, „Besprechungsprotokolle“, „Gesamtsystemspezifikation“, „Architektur der Software mit Komponenten- und Schnittstellenbeschreibung“, „Programmcode“, „Testfallspezifikation“, „Testprotokoll“. Die Produkte müssen nicht vollständig sein. Ziel ist es, dass ausgewählte Anteile im Detail ausgearbeitet werden.

2.5 Informelle Ziele des Projektes

Siehe Kapitel 2.1 „Vorgeschichte“ und Kapitel 2.3 „Vertragsbasis“.

... und ...

... außerdem sollen die Projektbeteiligten den Software Engineering Prozess und die wichtigsten Produkte der Softwareerstellung kennenlernen.

3 Risiken, besondere Rahmenbedingungen

Siehe Dokument Dokumente/02_Arbeitsbereich/01_Projekthandbuch/Risiken.xls [RISIKEN].

4 Projektorganisation

4.1 Teamaufbau

Name	Rolle	Firma
David Espig	Projektmanager	
Oliver Bosin	Entwicklungsteamleiter/Systemarchitekt	
Johannes Techel	Anforderungsanalyst	
Alicia Siefert	Fachliche Chefdesignerin	
Robin Lauenroth	Testmanager	

Auf Kundenseite gibt es noch den Prof. Dr.-Ing. Dieter Pawelczak (E-Mail: dieter.pawelczak@unibw.de, Tel: +49 89 6004 2446) als Ansprechpartner.

Hier kann auch auf ein externes Organigramm verwiesen werden.

4.2 Zusammenarbeit mit dem Kunden

Der Projektmanager ist der Hauptansprechpartner für den Kunden. Alle Gespräche bzw. Absprachen mit dem Kunden müssen protokolliert werden. Die Protokolle müssen von beiden Seiten abgenommen werden.

Alle Mails und Dokumente müssen erst durch den Projektmanager freigegeben werden, bevor diese an den Kunden verschickt werden.

Auf Kundenseite steht bisher nur Prof. Dr.-Ing. Dieter Pawelczak zur Verfügung.

4.3 Besprechung

Es finden wöchentlich zwei Treffen mit dem Kunden statt. An diesen Treffen nehmen alle Teammitglieder teil. Die Treffen sind immer am Montag um 15:00 Uhr und am Mittwoch um 9:00 Uhr im Gebäude 41Raum 5131. In diesem Rahmen werden wöchentlich auch alle Projektrisiken besprochen. Die Ergebnisse müssen in einem Besprechungsprotokoll festgehalten werden.

Unsere internen Besprechungen finden jeweils nach diesen Treffen statt. Die Ergebnisse müssen in einem internen Besprechungsprotokoll festgehalten werden. *Bei den internen Besprechungen werden auch die Risiken besprochen, die nicht für die Ohren des Kunden bestimmt sind.*

Besteht kein Bedarf für ein Treffen, dann muss dies mit dem Kunden abgesprochen werden und die Teilnehmer rechtzeitig darüber informiert werden.

4.4 Änderungsverfahren

Siehe Kapitel 2.3 „Vertragsbasis“.

5 Planungen

5.1 Projektplan und Meilensteine

Siehe [20181009_RAHMENBED]. Wegen der kurzen Laufzeit des Projekts wird auf eine aufwendigere Projektplanung verzichtet. Die Aufgabenpakete werden jeweils bei den wöchentlichen Besprechungen verteilt und in den internen Besprechungsprotokollen dokumentiert. Siehe Kapitel 4.3 „Besprechungen“.

Hier ist normalerweise ein Verweis auf eine externe Excel-Datei oder auf die Datei eines externen Projektplanungstools.

5.2 Restaufwandschätzung

Siehe [20181009_RAHMENBED]. Die Restaufwände werden wöchentlich in den internen Besprechungsprotokollen vermerkt. Siehe Kapitel 4.3 „Besprechungen“.

Hier ist normalerweise ein Verweis auf eine externe Datei oder auf eine externe Anwendung mit der die Aufwände kontrolliert werden. Dazu müssen die geleisteten Aufwände und die Restaufwände möglichst wöchentlich überprüft werden, damit Kosten für das Projekt nicht aus dem Ruder laufen. Normalerweise wird dazu von jedem Teammitglied eine Mitteilung über die wöchentlich geleisteten Aufwände und die Restaufwandschätzung für die aktuellen Aufgaben verlangt.

6 Qualitätssicherung

Hier ist normalerweise ein Verweis auf ein externes Dokument, das Qualitätssicherungshandbuch. Das Qualitätshandbuch richtet sich an alle Teammitglied und soll ein gemeinsames Verständnis für die Aktivitäten schaffen, die durchzuführen sind, damit qualitativ hochwertig Produkte entstehen. Das Qualitätshandbuch dokumentiert die sachgerechte Anwendung der Qualitätssicherungsmaßnahmen (QS-Maßnahmen) und berücksichtigt die firmeneigenen und die Qualitätsanforderung des Kunden. Die im Qualitätshandbuch dokumentierten QS-Maßnahmen müssen im Projektplan berücksichtigt werden.

7 Dokumentation und Ablage, Archivierung des Projektes

Die Source-Code-Entwicklung des Projekts findet mit IntelliJ Version 2018.2.4 statt. Java 10 wird als Programmiersprache verwendet. Zur Versionsverwaltung wird GitHub verwendet. Das GitHub-Repository findet sich unter:

<https://github.com/Iotec1705/SE-Project2018>

Alle anderen Dokumente werden auf dem Dokumentenserver verwaltet:
<https://dokumente.unibw.de/bscw/bscw.cgi/11030081>

Auch hier erfolgt die Anmeldung mit der RZ-Kennung der UniBwM.

[20181009_RAHMENBED]

Dokumente/02_Arbeitsbereich/01_Projekthandbuch/Rahmenbedingungen.pdf

[RISIKEN] Dokumente/02_Arbeitsbereich/01_Projekthandbuch/Risikoliste.xls