

Projektsteckbrief

| | | |
|---|---|---|
| Projekttitlel | „FruitField“ | |
| Projektziel | Android-Smartphoneanwendung | |
| Kurzbeschreibung | <p>Das Logik-Spiel „FruitField“ basiert auf einer Feldermatrix.</p> <p>Jedes Feld kann drei Zustände annehmen, die in einer festen Reihenfolge wechseln (Erde – Keimling – Erdbeere).</p> <p>Die zunächst zufällig gefüllten Felder können angeklickt werden.</p> <p>Das angeklickte Feld und die angrenzenden Felder wechseln daraufhin ihren Zustand. Ziel des Spiels ist es, das Feld komplett abzuernten.</p> <p>Die Züge werden gezählt und der beste Wert als Spielstand gespeichert.</p> | |
| Projektstart | 11.05.2015 | |
| Projektdauer | 12 Wochen | |
| Projektende | 31.07.2015 | |
| Projektbeteiligte/ Zuständigkeiten | <p>Maxim Belikov</p> <p>Ronja Burgdörfer</p> <p>Julia Friedly</p> <p>Angelika Prochota</p> <p>Sebastian Stohr</p> | <p>Programmierung (Spielfunktionen)</p> <p>Programmierung (Beet-Funktion), Prüfung</p> <p>Dokumentation</p> <p>Projektdokumente</p> <p>GUI-Programmierung</p> <p>Verwaltung Master Branch (Projektleitung), Fehlerkorrektur</p> |
| | | |