

Projektsteckbrief

Projekttitel	„FruitField“	
Projektziel	Android-Smartphoneanwendung	
Kurzbeschreibung	<p>Das Logik-Spiel „FruitField“ basiert auf einer Feldermatrix. Jedes Feld kann drei Zustände annehmen, die in einer festen Reihenfolge wechseln (Erde – Keimling – Erdbeere). 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 Anzahl der Züge wird gezählt und der beste Wert als Spielstand gespeichert.</p>	
Projektstart	11.05.2015	
Projektdauer	12 Wochen	
Projektende	31.07.2015	
Vorgehensmodell	Wasserfall-Modell	
Projektbeteiligte/ Zuständigkeiten	Maxim Belikov	Programmierung (Spielfunktionen)
	Ronja Burgdörfer	Programmierung (Beet-Funktion), Prüfung Dokumentation
	Julia Friedly	Projektdokumente
	Angelika Prochota	GUI-Programmierung
	Sebastian Stohr	Verwaltung Master Branch (Projektleitung), Fehlerkorrektur