

## Abnahmeprotokoll

---

Projekttitel: **Laserwürfel**  
Auftraggeber: **Florian Weiss**  
Auftragnehmer: **Team Laserwürfel**  
Schuljahr: **2015/16** Klasse: **5CI**

---

1 Grundlage der Abnahme.....	2
2 Bedeutung der Abnahme.....	2
3 Abnahmekriterien.....	2

## 1 Grundlage der Abnahme

Die gegenständliche Abnahme basiert auf dem Vertrag vom 09.11.2015, Projektauftrag-v2.pdf, dem dazugehörigen Pflichtenheft vom 09.11.2015, Pflichtemheft-v2.pdf.

## 2 Bedeutung der Abnahme

- Der Auftraggeber bestätigt mit der Abnahme die inhaltliche und ablauftechnische Ordnungsgemäßheit sowie die Vollständigkeit der Installation und der damit verbundenen Dokumentationen. Sämtliche Dienstleistungen, die zur Erreichung der definierten Projektziele erforderlich sind, wurden zur Gänze erbracht.
- Beim Auftreten von Mängeln, die in ihrem Verhalten die Funktionsfähigkeit des Vertragsgegenstandes einschränken oder behindern, erfolgt eine neuerliche Abnahme der beanstandeten Punkte (Nachabnahme) nach Behebung durch den Auftragnehmer (wesentliche Mängel).
- Mängel, die eine Verwendung des Vertragsgegenstandes weder behindern noch einschränken, werden vorbehaltlich abgenommen und innerhalb eines gemeinsam definierten Zeitraumes vom Auftragnehmer behoben. Unwesentliche Mängel sind als Ablehnungsgrund für die Abnahme nicht zulässig (unwesentliche Mängel).
- Mit dem Datum der Unterzeichnung gilt der angeführte Sprint mit Ausnahme der Beanstandungen wesentlicher Mängel als abgenommen. Darüberhinausgehende Änderungen und Erweiterungen am Vertragsgegenstand müssen zwischen Auftraggeber und Auftragnehmer vereinbart und als neue Aufträge in Rechnung gestellt werden.
- Mit dem Datum der Abnahme, bzw. der vorbehaltlichen Abnahme (unwesentliche Mängel wurden beanstandet) beginnt der Zeitraum der Gewährleistungspflicht. Sollten während dieses Zeitraumes Fehler, die unter die Gewährleistung fallen, auftreten, sind diese vom Auftragnehmer kostenlos zu beheben.

## 3 Abnahmekriterien

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
<p>Ziel a)</p> <p>Implementieren der Menü- und Creditssongs in dem Hauptmenü und den Credits des Spiels.</p>	<p>Bei Ausführen des Codes passiert folgendes:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Beim Start des Menüs wird der Menüsong im Loop abgespielt</li><li>• Beim Start der Credits wird der Creditssongs im Loop abgespielt</li></ul>	<p><input type="checkbox"/> erfüllt</p> <p><input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt</p> <p><input type="checkbox"/> nicht erfüllt</p>
Anmerkung:		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
<p>Ziel b)</p> <p>Komponieren des Tracks, der während des Endlosmodus des Spiels abgespielt wird.</p>	<p>Es ist ein Lied mit einer Länge von ca. 5-7 Minuten für den Endlosmodus des Spiels komponiert</p>	<input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt
Anmerkung:		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
<p>Ziel c)</p> <p>Zuweisen der bereits komponierten Songs zu den Leveln.</p>	<p>Es ist eine Liste vorhanden, wo ersichtlich ist welcher Track bei welchem Level abgespielt wird.</p>	<input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt
Anmerkung:		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
<p>Ziel d)</p> <p>Komponieren des Tracks, der während des dritten Levels des Spiels abgespielt wird.</p>	<p>Es ist ein Lied mit einer Länge von ca. 5 Minuten für das 3 Level des Spiels komponiert</p>	<input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt
Anmerkung:		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
<p>Ziel e)</p> <p>Code für das Einbinden von Musik implementieren.</p>	<p>Dieser Code kann:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dieser Code stellt ein Interface zur Verfügung mit dem ich einfach Musik in den weiteren Levels einbinden kann</li> </ul>	<input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt
Anmerkung:		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
<p>Ziel f)</p> <p>Erstellen eines Menüs, welches laut der ersten User Story in Punkt 6.1 im Pflichtenheft definiert ist. Die Buttons erfüllen noch nicht ihre Funktionalität.</p> <p>Auszug aus dem Pflichtenheft (Pflichtenheft-v2.pdf, Aufruf: 18.01.2016, 10:33):</p> <p>„Als Spieler möchte ich beim Starten der Anwendung ein Menü vorfinden, in dem ich</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Kampagne starten kann</li> <li>2. Den Endlosmodus starten kann (Falls vorhanden)</li> <li>3. In das Optionen-Menü kommen kann</li> <li>4. Das zuletzt gespeicherte Spiel fortsetzen kann</li> </ol> <p>„</p>	<p>Das Menü sieht nach folgendem Schema aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Button um Kampagne zu starten</li> <li>• Button um Endlosmodus zu starten</li> <li>• Button um in das Optionen-Menü zu kommen</li> </ul>	<input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt
Anmerkung:		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
<p>Ziel g)</p> <p>Dieser Code hilft dabei 3D Modelle einfach in das Spiel zu laden (Würfel, Hindernisse, Dekorationen).</p>	<p>Der Code hat folgende Attribute:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Code lädt das 3D Modell in das Programm</li> </ul>	<input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt
Anmerkung:		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
<p>Ziel h)</p> <p>Schreiben der Dialoge für die Texteinblendungen in den Storyleveln.</p>	<p>Es ist eine Textdatei vorhanden, die:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einen Dialog für ein Level enthält</li> <li>• Beschreibungen enthält, die sagen wo die Texteinblendungen</li> </ul>	<input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt

	vorkommen <ul style="list-style-type: none"> <li>Für jedes Level gibt es eine Datei</li> </ul>	
Anmerkung:		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
Ziel i)  Niederschreiben des Plots der Story vom Spiel.	Es ist ein ca. 2-seitiges Dokument erstellt, dass den Plot ausführt.	<input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt
Anmerkung:		

Hiermit bestätigen die Unterzeichnenden, dass die beauftragten Features an den Auftraggeber übergeben wurde.

Datum der Unterzeichnung

\_\_\_\_\_

Jakob Bal, Projektleiter	Florian Weiss, Auftraggeber
_____	_____
Unterschrift	Unterschrift