

## 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>Besprechung des gesamten Teams über das Feeling des Spiels.</p>	<p>Ergebnis ist eine Datei mit den Ergebnissen der Besprechung.</p> <p>Sie enthält:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Das generelle Genre des Spiels</li><li>• Erklärung über die Story</li><li>• Erklärung über den Sound</li><li>• Erklärung über den Artstyle</li></ul>	<p><input type="checkbox"/> erfüllt</p> <p><input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt</p> <p><input type="checkbox"/> nicht erfüllt</p>
<p>Anmerkung:</p>		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
<p>Ziel b)</p> <p>Festlegen welche Eigenschaften eines Levels in welcher Schreibweise gespeichert werden.</p>	<p>Die fertigen Ergebnisse werden in Form einer Textdatei gespeichert.</p> <p>Sie hat folgenden Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beschreibung des Layouts des zu speichernden Würfels</li> <li>• Beschreibung der einzelnen Symbole, die im Format vorkommen</li> <li>• Beschreibung des Formats</li> <li>• Beispiele</li> </ul>	<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>Festlegen in welcher Zeit die Geschichte stattfindet, welche Hauptcharaktere vorkommen und in groben Zügen die Story darlegen.</p>	<p>Die fertigen Ergebnisse werden in Form einer Textdatei gespeichert.</p> <p>Sie hat folgenden Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beschreibung des Aufbaus der Story</li> <li>• Beschreibung des Stils der Story</li> <li>• Beschreibung der Länge der Story</li> <li>• Beschreibung des Plots</li> <li>• Beispiele</li> </ul>	<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>Es soll ein Dokument erstellt werden, dass das gesamte Design des Spiels festlegt.</p>	<p>Die fertigen Ergebnisse werden in einer Textdatei gespeichert.</p> <p>Das Dokument soll enthalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Beschreibung des Genres</li> <li>• Eine Beschreibung des Stils des Spiels (Laser,</li> </ul>	<input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt

	Planet, Planetendekoration) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Und eine Erklärung der Beleuchtung des Planeten</li> <li>• Alles sollte mithilfe von Screenshots besser veranschaulicht werden</li> </ul>	
Anmerkung:		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
Ziel e)  Festlegen welches Genre, Tempo und eventuell welche Instrumente verwendet werden. Links zu bereits existierender Musik mit Beschreibung über welche Aspekte (nicht) passend sind.	Die fertigen Ergebnisse werden in einer Textdatei gespeichert. Das Dokument soll enthalten: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beschreibung der Stile der Songs (Introsong, Creditsong, spätere Songs, ...)</li> <li>• Beschreibung des Feelings der Songs</li> <li>• Beispiele</li> </ul>	<input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt
Anmerkung:		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
Ziel f)  Erstellen eines Dokumentes, das alle oben genannten Richtlinien enthält.	Ergebnis ist eine Datei mit allen Richtlinien Sie enthält: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Storyrichtlinien</li> <li>• Die Designrichtlinien</li> <li>• Die Levelformatrichtlinien</li> <li>• Die Musikrichtlinien</li> </ul>	<input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt
Anmerkung:		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
------	--------------------	----------------

<b>Ziel g)</b>  Beim Starten der App soll der Titel und der Startsong abgespielt werden.	Ergebnis ist eine ausführbare Python-Datei. Beim Start der Datei: <ul style="list-style-type: none"> <li>• sieht man den Titel</li> <li>• hört man den Startsong des Spiels</li> </ul>	<input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt
Anmerkung:		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
<b>Ziel h)</b>  Code für das Einbinden von Musik implementieren.	Dieser Code kann: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Interface zur Verfügung stellen 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
<b>Ziel i)</b>  Erstellen eines Menüs, welches laut der ersten User Story in Punkt 6.1 im Pflichtenheft definiert ist. Die Buttons erfüllen noch nicht ihre Funktionalität.	Das Menü sieht nach folgendem Schema aus: <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
<b>Ziel j)</b>  Dieser Code soll dabei helfen 3D Modelle einfach in das Spiel zu laden (Würfel, Hindernisse, Dekorationen).	Der Code hat folgende Attribute: <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
Ziel k)  Komponieren des Tracks für das Menü des Spiels.	Es ist ein Lied mit einer Länge von ca. 1-2 Minuten für das Hauptmenü vorhanden.	<input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt
Anmerkung:		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
Ziel l)  Komponieren des Tracks, der während den Credits des Spiels abgespielt wird.	Es ist ein Lied mit einer Länge von ca. 1 Minute für die Credits vorhanden.	<input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt
Anmerkung:		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
Ziel m)  Komponieren des Tracks, der während des ersten Levels des Spiels abgespielt wird.	Es ist ein Lied mit einer Länge von ca. 1 Minute für das 1 Level des Spiels komponiert.	<input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt
Anmerkung:		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
Ziel n)  Komponieren des Tracks, der während des zweiten Levels des Spiels abgespielt wird.	Es ist ein Lied mit einer Länge von ca. 1 Minute für das 2 Level des Spiels komponiert.	<input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt
Anmerkung:		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
------	--------------------	----------------

Ziel o)  Komponieren des Tracks, der während des dritten Levels des Spiels abgespielt wird.	Es ist ein Lied mit einer Länge von ca. 1 Minute für das 3 Level des Spiels komponiert.	<input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt
Anmerkung:		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
Ziel p)  Implementieren der Menü- und Creditssongs in dem Hauptmenü und den Credits des Spiels.	<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>	<input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt
Anmerkung:		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
Ziel q)  Zuweisen der bereits komponierten Songs zu den Leveln.	Es ist eine Liste vorhanden, wo ersichtlich ist welcher Track bei welchem Level abgespielt wird	<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