

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, Pflichtenheft-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
Ziel a) Programmierung der Steuerungsfunktion im Spiel, wodurch das Steuern des Würfels im Spiel möglich ist.	Der Würfel kann im Spiel angezeigt werden. Der Würfel kann mithilfe der Tastatur und der Maus gesteuert werden.	<input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt

Anmerkung: Diese Aufgabe konnte aufgrund von technischen Problemen nicht implementiert werden.

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
<p>Ziel b)</p> <p>Programmieren der Funktionalität des Steuerungsmenüs.</p>	<p>Bei einem Klick auf die Buttons in diesem Menü kann der User seine Keybindings ändern. Die Bindings selbst werden gespeichert.</p> <ul style="list-style-type: none"> Bei einem Klick auf einen Button kann der User angeben mit welcher Taste welche Aktion durchgeführt wird Die Keybindings werden auf dem Computer gespeichert 	<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>Erstellen der Storylevel für das Spiel. Das gesamte Spiel enthält 20 Storylevel.</p>	<p>Es sind 20 Level im Leveldatenformat enthalten.</p>	<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>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"> 1. Die Kampagne starten kann 2. Den Endlosmodus starten kann (Falls vorhanden) 3. In das Optionen-Menü kommen kann 4. Das zuletzt gespeicherte Spiel fortsetzen kann <p>„</p>	<p>Umsetzen des Hauptmenüentwurfs.</p> <p>Das Hauptmenü ist nach folgendem Schema implementiert:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Button um in die Levelauswahl zu kommen • Button um Endlosmodus zu starten • Button um in das Optionen-Menü zu kommen • Button um das zuletzt gespeicherte Spiel fortzusetzen • Button um das Spiel zu verlassen 	<p><input type="checkbox"/> erfüllt</p> <p><input type="checkbox"/> zu ____%</p> <p><input type="checkbox"/> erfüllt</p> <p><input type="checkbox"/> nicht erfüllt</p>
<p>Anmerkung: Alle Menüs erfüllen noch nicht ihre Funktionalität. Der Wechsel zwischen den Menüs soll funktionieren.</p>		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
<p>Ziel j)</p> <p>Implementieren des Optionsmenüentwurfes des Spiels.</p>	<p>Wenn man im Hauptmenü den Optionen-Button auswählt, kommt man in das Optionsmenü.</p> <p>Das Hauptmenü sieht nach folgendem Schema aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Button um in das Audiomenu zu kommen • Button um in das Steuerungsmenü zu kommen • Button um die Credits anzusehen 	<p><input type="checkbox"/> erfüllt</p> <p><input type="checkbox"/> zu ____%</p> <p><input type="checkbox"/> erfüllt</p> <p><input type="checkbox"/> nicht erfüllt</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Button um das gesamte Spiel zurückzusetzen • Button um in das Hauptmenü zurückzukehren <p>Das Audiomenü sieht nach folgendem Schema aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Button um die Musik ein- und auszuschalten • Schieberegler um die Lautstärke zu regulieren • Button um zurück in das Optionenmenü zu gelangen <p>Das Steuerungsmenü sieht nach folgendem Schema aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pro Steuerungselement eine Schaltfläche um das Tastenkürzel zu bestimmen • Button um zurück in das Optionenmenü zu gelangen 	
Anmerkung:		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
<p>Ziel m)</p> <p>Implementieren der Levelauswahl des Spiels nach dem Entwurf.</p>	<p>Die Levelauswahl ist sichtbar, wenn man im Hauptmenü den Button für die Kampagne auswählt.</p> <p>Die Levelauswahl sieht nach folgendem Schema aus:</p>	<p><input type="checkbox"/> erfüllt</p> <p><input type="checkbox"/> zu ____%</p> <p><input type="checkbox"/> erfüllt</p> <p><input type="checkbox"/> nicht erfüllt</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Pro Level gibt es eine Schaltfläche für ein Level • Es ist ersichtlich welche Level bereits geschaffen wurden • Es gibt einen Button um in das Hauptmenü zurückzukehren 	
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