

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) Modellieren der Dekorationen für das Spiel.	Die Dekorationen sind: <ul style="list-style-type: none">• jeweils als .blend-Datei vorhanden• Bäume• Häuser• Tiere	<input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt

Anmerkung:

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
Ziel b) Färben der Dekorationen des Spiels.	Alle Dekorationen wurden gefärbt	<input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt
Anmerkung:		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
Ziel c) Modellieren der Spielelemente	Die Spielelemente sind: <ul style="list-style-type: none">• jeweils als .blend-Datei vorhanden• Tore• Schalter• Teleporter• Verbindungspunkte	<input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt
Anmerkung:		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
Ziel d) Färben der Spielelemente des Spiels.	Alle Spielelemente sind gefärbt.	<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>Komponieren des Tracks, der während des Endlosmodus des Spiels abgespielt wird.</p>	<p>Es ist ein Lied mit einer Länge von ca. 1-2 Minuten für den Endlosmodus des Spiels komponiert</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>
Anmerkung:		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
<p>Ziel f)</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>	<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>
Anmerkung:		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
<p>Ziel g)</p> <p>Entwerfen des Hauptmenüs des Spiels.</p>	<p>Beim Start des Spiels sieht man als erstes das Hauptmenü.</p> <p>Das Hauptmenü sieht nach folgendem Schema aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Button um Kampagne zu starten • 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>

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 kann2. Den Endlosmodus starten kann (Falls vorhanden)3. In das Optionen-Menü kommen kann4. 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 <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <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 i)</p> <p>Entwerfen des Optionsmenüs 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 Steuerungsmenu zu	<p><input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt</p>

	kommen <ul style="list-style-type: none"> • Button um die Credits anzusehen • Button um das gesamte Spiel zurückzusetzen 	
Anmerkung:		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
Ziel j) Implementieren des Optionsmenüentwurfes des Spiels.	<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 Steuerungsmenu zu kommen • Button um die Credits anzusehen • Button um das gesamte Spiel zurückzusetzen • Button um in das Hauptmenü zurückzukehren <p>Das Audiomenu 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 Steuerungsmenu sieht</p>	<input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt

	nach folgendem Schema aus: <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
Ziel k) Entwerfen des Pausenmenüs des Spiels.	Das Pausenmenü sieht nach folgendem Schema aus: <ul style="list-style-type: none"> • Button um in das Hauptmenü zu kommen • Button um das Spiel zu beenden • Button um in die Levelauswahl zu kommen • Es gibt ein Textfeld, dass das aktuelle Level anzeigt 	<input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt
Anmerkung:		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
Ziel l) Entwerfen der Levelauswahl des Spiels.	Die Levelauswahl ist sichtbar, wenn man im Hauptmenü den Button für die Kampagne auswählt. Die Levelauswahl sieht nach folgendem Schema aus: <ul style="list-style-type: none"> • Pro Level gibt es eine Schaltfläche für ein Level • Es ist ersichtlich 	<input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt

	welche Level bereits geschaffen wurden <ul style="list-style-type: none"> • Es gibt einen Button um in das Hauptmenü zurückzukehren 	
Anmerkung:		

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

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
Ziel n) Entwerfen des Endscreens des Spiels.	Der Endscreen wird sichtbar, wenn das letzte Level der Kampagne des Spiels gelöst wurde. Der Endscreen sieht nach folgendem Schema aus: <ul style="list-style-type: none"> • Finaler Dialog • Button um in die Levelauswahl zu 	<input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt

	gelangen <ul style="list-style-type: none"> • Button um in das Hauptmenü zu gelangen • Button um das Spiel zu beenden 	
Anmerkung:		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
Ziel o) Implementieren des Parsers für die Level.	Der Parser besteht aus einem Levelmodul, dass alle Levelspezifischen(inkl. des Parsers) Methoden enthält Der Parser hat folgende Features: <ul style="list-style-type: none"> • Der Parser liest eine Textdatei mit einem Level nach dem Levelformat definiert ein • Das Programm wandelt die Darstellung aus der Textdatei in eine interne Darstellung um 	<input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt
Anmerkung:		

Ziel	Definition of Done	Zielerreichung
Ziel p) Testen des Levelparsers	Es ist ein Unit Test für diesen Code-Block durchzuführen. Es liegt ein Testbericht vor,	<input type="checkbox"/> erfüllt <input type="checkbox"/> zu ____% erfüllt <input type="checkbox"/> nicht erfüllt

	der vom Code-Block generiert wird.	
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