

Projektauftrag	
Projektnummer	P-42069-1
Projektbezeichnung	Cinegame Backlog
Aktuelle Situation, Hintergrund	Im Rahmen des Modul 306 haben wir festgestellt, dass es auf dem aktuellen Markt keine öffentlich erhältliche Software zur Aufrechterhaltung seiner Film-, Serien- und Game-Wünsche gibt.
kurze Beschreibung des Projekthinhaltes	Das Projekt soll als Webseite öffentlich zugänglich sein. Der Benutzer soll die Möglichkeit haben seine Ideen festzuhalten und diese auch nach dessen Fortschritt sortieren zu können. So hat der Benutzer stets die Möglichkeiten seine aktuellen Präferenzen zu verwalten und kann sich so voll und ganz auf das Schauen von Serien und das Spielen von Games konzentrieren.
Ziele	<p>Produktziele:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Benutzer kann schnell und einfach neue Wünsche hinzufügen und allenfalls auch wieder entfernen können.</li> <li>• Der Benutzer soll seine Wünsche verwalten können, indem er sie sortieren und nach Präferenz anordnen kann.</li> <li>• Der Benutzer soll das Produkt über das Globale Internet aufrufen können.</li> <li>• Der Benutzer soll sich hemmungslos über das User Interface bewegen können.</li> </ul> <p>Projektziele:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Projekt soll den aufgesetzten Zeitplan sowie Termine zeitgerecht einhalten.</li> <li>• Das Projekt soll keine zusätzlichen Kosten, welche nicht bereits gedeckt sind, in Anspruch nehmen.</li> <li>• Das Projekt soll den Entwicklern die Möglichkeit geben neue Technologien, die geregelte Arbeit in einem Projekt kennen zu lernen</li> </ul>
Projektumfang	<p>Das Projekt beinhaltet folgende Punkte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Angular-Frontend: Das User Interface mit welchem der Benutzer interagiert</li> <li>• Java-Backend: Ein Java Backend, welches über eine REST-Schnittstelle mit dem Frontend kommuniziert</li> <li>• PostgreSQL: Um Daten zu persistieren soll eine Datenbank mit einem PostgreSQL-DBMS erstellt werden.</li> <li>• Docker: Auf der Serverumgebung der CSS-Lernenden soll mit Docker die einzelnen Applikationen für die Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden.</li> </ul>
Projektorganisation	<p>Projektmanager: Philip Baumann</p> <p>Software-Architekt: Leo Scherer.</p> <p>Verantwortlicher Backend Daniel Polgar</p> <p>Verantwortlicher Frontend: Raphael Härtel</p> <p>Auftraggeber Erik Benz</p>

Termine / Meilensteine	<p>Projekttermine (Schulwoche als SW gekennzeichnet):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Abschluss Projektinitialisierung SW2</li> <li>2. Abschluss Anforderungsspezifikationen SW3</li> <li>3. Finalisierung Grobkonzept und Projekt-Plan-Entwurf SW6</li> <li>4. Finalisierung Detail-Konzept und Projekt-Plan SW9</li> <li>5. Finalisierung Test-Konzept SW10</li> <li>6. Realisierung: Status und Grantupdt Wöchentlich</li> <li>7. Abgabe Produkt-Dokumentation SW15</li> <li>8. Deploytes Projekt SW15</li> <li>9. Präsentation SW16</li> <li>10. Abgabe Handout SW17</li> </ol>
Kosten	Das Cinegame Backlog Projekt soll keine nicht bereits gedeckte Kosten verursachen.
Risiken	Für Cinegame Backlog werden Technologien verwendet, mit welchen Entwickler teils wenig, bis keine Erfahrungen haben.
Freigabeantrag	<div> <div>GPL: Philip Baumann.</div> <div>Auftraggeber: Erik Benz</div> </div>

