|  |
| --- |
| M226b - |
| PacManGrande by Mario Marrazza |
| Bildergebnis für Pac-Man"  Abbildung 1: Titelbild - Quelle: https://www.mentalfloss.com/article/90920/10-fast-facts-about-pac-man |
| **Dokumentattribute**   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Autor | Mario Marrazza | Adresse | Teufenerstrasse 41 | | Auftragnehmer | Marotzer AG | Auftraggeber | WISS AG | | Dateiname | M226b\_PacManGrande\_Pflichtenheft.docx | Versionsnr. | 1.0 | | Ausgabe vom | 13.11.2019 | Abgabedatum | 13.11.2019 | |

Änderungskontrolle

| Version | Datum | Ausführende Stelle | Bemerkung / Art der Änderung |
| --- | --- | --- | --- |
| 01 | 06.11.2019 | Mario Marrazza | Erstellung der Dokumentation |
| 02 | 13.11.2019 | Mario Marrazza | Rollen, Problemstellungen und Ziele des Projekts festlegen |
| 03 | .11.2019 | Mario Marrazza | UML Klassendiagramm einfügen |

# Inhaltsverzeichnis

[1 Inhaltsverzeichnis 2](#_Toc24557213)

[2 Kurze Einleitung 3](#_Toc24557214)

[3 Ziele & Problemstellungen des Projekts 3](#_Toc24557215)

[3.1 Ziele 3](#_Toc24557216)

[3.2 Risikobetrachtung 3](#_Toc24557217)

[4 Rollen und Aufgaben 4](#_Toc24557218)

[4.1 Auftraggeber 4](#_Toc24557219)

[4.2 Auftragnehmer 4](#_Toc24557220)

[4.3 Endkunden 4](#_Toc24557221)

[5 PacManGrande Entwickler 5](#_Toc24557222)

[6 Ziele 5](#_Toc24557223)

[7 Was ist mir wichtig 5](#_Toc24557224)

[7.1 im Umgang innerhalb des Teams -und mit der Aussenwelt 5](#_Toc24557225)

[7.2 für die Qualität der Resultate 5](#_Toc24557226)

[8 UML – Klassendiagramm 6](#_Toc24557227)

[9 Abbildungsverzeichnis 7](#_Toc24557228)

[10 Tabellenverzeichniss 7](#_Toc24557229)

[11 Literaturverzeichnis 7](#_Toc24557230)

[12 Anhang 1](#_Toc24557231)

# Kurze Einleitung

Meine Dokumentation, in der ich meine Gedanken, Ideen und gesammelten Informationen zum Projekt festhalte.

# Ziele & Problemstellungen des Projekts

## Ziele

1. Ermitteln & dokumentieren
2. Sicherstellen -> Auf dem neusten Stand
   1. Software & PCs
3. Überprüfung wieso ist der Server voll?
   1. Neuer Server?
   2. Aufrüsten?
4. Wo/was ist langsam? (lassmiranda benötigt neue GPU etc.)
5. Datenstruktur / Datenkonzept

## Risikobetrachtung

* Schlechte Einhaltung der Deadline
* Nicht Erfüllung der Arbeitgeberwünsche
  + Keine vollendete Software
  + Keine vollzählige Dokumentation
  + Nicht geführtes Tagesjournal

# Rollen und Aufgaben

## Auftraggeber

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Aufgaben | Wesensmerkmale | Hauptinteressen | Anforderungen |
| Projektrahmen festlegen | Konkret | Spiel für Mitarbeiter | Grobe Fachkenntnisse |
| Finanzierung | optimistisch | Preis/Leistungs-Verhältnis | Reich / genug liquide |

Tabelle 1: Auftraggeber

## Auftragnehmer

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Aufgaben | Wesensmerkmale | Hauptinteressen | Anforderungen |
| Realisierung | Motiviert | Ziele des Arbeitgebers | Kompetenzen |
| Funktionalität | Pflichtbewusst | Erfüllung des Auftrags | Kompetenzen |

Tabelle 2: Auftragnehmer

## Endkunden

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Aufgaben | Wesensmerkmale | Hauptinteressen | Anforderungen |
| Wünsche anbringen | Interessiert | Verbesserung seines Umfelds | Kompetenzen |
| Testing | Willensstark | Firmeninteresse | Vorwissen |

Tabelle 3: Endkunden

# PacManGrande Entwickler



Name: Mario "Donni" Marrazza

Position: Informatiker in Ausbildung

Rolle: Projektleiter

Hobbys: Leidenschaftlicher Fotograf

Besonderes: sehr charmanter Typ

Abbildung 2: Mario Marrazza

# Ziele

Wir wollen unsere Aufgaben mit den Stärken, die unser Team mitbringt, bestmöglich erfüllen. Da sich unsere Stärken sehr verschieden verteilen, kommen in Gesprächen und Diskussionen verschiedene Ansichten zum Tragen, was dem Anderen auch wieder neuen Input für neue Denkansätze gibt.

# Was ist mir wichtig

## im Umgang innerhalb des Teams -und mit der Aussenwelt

**Ich:**

* pflege einen respektvollen Umgang
* lege Wert auf Ehrlichkeit und Transparenz
* bin kritikfähig
* kommuniziere stets miteinander
* unterstützen uns gegenseitig und tauschen Informationen aus
* nehmen Rücksicht aufeinander

## für die Qualität der Resultate

* Qualität des Endprodukts
* Fokussiertes Arbeiten
* Stets mein Bestes geben

# UML – Klassendiagramm

# Schlussreflektion

Die Schlussreflektion lenkt die Aufmerksamkeit darauf, wie das Modul als Ganzes gelöst wurde und was man selber besser machen könnte. Diese Erkenntnisse sind jeweils im Tagesjournal dokumentiert.

Die Schlussreflektion kann auch die unten aufgeführten Fragen beantworten.

* Meine Highlights, meine Stolpersteine
* Meine Erkenntnisse
* Was mache ich beim nächsten Modul anders / besser?
* Wie hat mich die Lehrperson unterstützt?

**1 ganze A4 Seite!**

# Abbildungsverzeichnis

[Abbildung 1: Titelbild - Quelle: https://www.wrc-it.de/it-infrastruktur/ 1](#_Toc3129505)

[Abbildung 2: Mario Marrazza 6](file:///D:\02-WISS\M431\D_MarotzerAG.docx#_Toc3129506)

[Abbildung 3: Jacqueline Motzer 6](file:///D:\02-WISS\M431\D_MarotzerAG.docx#_Toc3129507)

# Tabellenverzeichniss

[Tabelle 1: Auftraggeber 5](#_Toc3129510)

[Tabelle 2: Auftragnehmer (Team) 5](#_Toc3129511)

[Tabelle 3: Endkunden 5](#_Toc3129512)

[Tabelle 4: Legende 8](#_Toc3129513)

# Literaturverzeichnis

**Im aktuellen Dokument sind keine Quellen vorhanden.**

# Anhang

Bewertungsraster

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Marrazza, Mario** |  | | | |
| **Klasse** | **IFZ-826-003a** | | | |
| **Fachliche Dokumentation** | **Hanok** | **max. Pkt.** | **erreichte Punkte** | **Begründung bei Abzug** |
| Klassendiagramm enthält mind. 2 Vererbungen | 2 | 3 |  |  |
| Klassendiagramm enthält abstrakte Basisklasse | 2 | 3 |  |  |
| Klassendiagramm enthält mindestens ein Interface | 2 | 3 |  |  |
| Vererbung anhand Code-Snippet aufgezeigt | 3 | 3 |  |  |
| Abstrakte Klasse anhand Code-Snippet aufgezeigt | 3 | 3 |  |  |
| Interface anhand Code-Snippet aufgezeigt | 3 | 3 |  |  |
| Vererbung und Interfaces plausibel und sinnvoll eingesetzt | 1 | 6 |  |  |
| mind. sinnvolle 3 Unit-Tests für unterschiedliche Klassen vorhanden und dokumentiert | 4 | 6 |  |  |
| Mockup-Test vorhanden und beschrieben | 4 | 3 |  |  |
| Hilfestellungen aufgeführt |  | 3 |  |  |
| Coding Style: Javadoc |  | 2 |  |  |
| Coding Style: Namenskonventionen |  | 2 |  |  |
| Coding Style: Einrückungen |  | 2 |  |  |
| Assoziationen im Klassendiagramm korrekt |  | 5 |  |  |
| **Dokumentation formal** |  |  |  |  |
| Vollständig, inkl. Inhaltsverzeichnis |  | 1 |  |  |
| Allg. Beschreibung des Projekts |  | 2 |  |  |
| Fachlich richtig, inkl. Fachsprache |  | 3 |  |  |
| Sauberkeit, Layout |  | 3 |  |  |
| Profimässiger Tools-Einsatz (z.B. sinnvolle Formatierung Code-Snippets (kein DarkMode!), Abbildungen mit Bildunterschriften und Referenzen) |  | 5 |  |  |
| Nachvollziehbarkeit |  | 3 |  |  |
| Sprache (Stil/Orthographie) |  | 3 |  |  |
| **Codeversionierung** |  |  |  |  |
| Codeversionierung genutzt |  | 3 |  |  |
| sinnvolle Commits (Anzahl, Commit-Messages) |  | 5 |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Arbeitsjournal** |  |  |  |  |
| Vollständig (mind. Alle Lehrwerkstattblöcke vorhanden) |  | 5 |  |  |
| Ablauf nachvollziehbar (Ziele und Probleme ersichtlich) |  | 5 |  |  |
|  |  |  |  |  |
| **Fazit** |  |  |  |  |
| Reflexion: was habe ich gelernt, wo gab es Schwierigkeiten (analog reguläres WISS Moduljournal) |  | 3 |  |  |
| **Excellenz (max 5 Punkte)** |  | 5 |  | Serialisierung eingebunden und genutzt, Bewegungsablauf Snake; Zustandsautomat Spiel sauber beschrieben, DB-Anbindung erstellt |
| **Gesamt** |  | **93** | **0** |  |
| **Note** |  |  | **1.00** |  |