**Projekt Panda**

**Börsenplanspiel**

**Lastenheft**

**Version**: 0.1

**Datum**: 26.08.2019

Inhaltsverzeichnis

[Ausgangssituation 2](#_Toc17727665)

[Zielsetzung 2](#_Toc17727666)

[Projektphasen und Meilensteine 3](#_Toc17727667)

# Ausgangssituation

Das Projekt basiert auf der Aufgabenstellung von Herr Homm, im Zuge des Unterrichts ein Spiel, Programm oder ähnliches in den bekannten Programmier-Sprachen zu Programmieren.

Hierfür überlegten wir uns in der Gruppe was aus technischer Sicht uns Spaß machen würde und entschieden uns für ein Börsenplanspiel mit dem Projektnamen PANDA.

Das Projekt wird als Grundgerüst dienen und kann später in Anschlussprojekten weiterentwickelt werden.

# Zielsetzung

Am Ende des Projekts soll ein virtueller Markt entstanden sein, auf dem Waren gehandelt werden können.

Der Markt soll auf einer Server-Client-Struktur basieren. Die Server repräsentieren die Börse und die Clients die Händler an der Börse.

Der Server sollte so entwickelt werden, dass die Quelle der Aktienkurse leicht austauschbar ist. (Interfaces)

User sollen sich mit Username und Passwort einloggen können.

Es soll möglich sein das sich mehrere Clients gleichzeitig anmelden können. (Multiplayer)

Des Weiteren soll das Spiel in Echtzeit laufen.

Für das Projekt soll eine Dokumentation und das Projektmanagement erstellt werden.

Das Projekt-Team setzt sich aus zwei Programmierern (Seibel, Heupt), einem IT-Kaufmann (Mewes) und einem Systemadministrator (Grünewald) zusammen.

Der Rahmenzeitplan des Projekts ist der 20.08.2019 bis zum **17.12.2019**.

# Projektphasen und Meilensteine

* Start Dokumentation
* Konzeptionelle Entwicklung des Projektes (Brainstorming)
* Definition von Zielen (Was ist machbar, was nicht)
* Projektmanagement
* Datenmodell
* Programmierung
* Testphase\_1
* Etwaige Verbesserungen / Änderungen nach Testphase\_1
* Testphase\_2
* Abnahme