

**Projektdokumentation**

**Entwicklung der Anwendung Carcassonne**

Team: Lisa Hauptvogel

Noricia Matschuck

Mariia Wuertz

Lloyd König

Dimitrij Kolosov

Stand: 19.05.2022

Inhaltsverzeichnis

**1** [**P**](https://docs.google.com/document/d/1ZkXnPtcQ5hhTfvBoFIsQBaGRYGk7zfF8pBsSYbFl760/edit#heading=h.bz8wyubo5kjh)**rojektidee 3**

**2****Projektdurchführung 4**

2[.1](https://docs.google.com/document/d/1ZkXnPtcQ5hhTfvBoFIsQBaGRYGk7zfF8pBsSYbFl760/edit#heading=h.hutqwqaczdjo) Besprechungen und Meetings 4

2.2 Arbeitseinteilung 4

2[.2](https://docs.google.com/document/d/1ZkXnPtcQ5hhTfvBoFIsQBaGRYGk7zfF8pBsSYbFl760/edit#heading=h.hlpe44ugaror) Projektplan 5

2.4 Zeitaufwand 6

1. Projektidee

Im Rahmen von diesem Projekt wird eine vereinfachte Version des Brettspiels “Carcassonne” mittels Java entwickelt. Der Auftraggeber Ravensburger AG möchte mit dem Brettspiel “Carcassonne” in den Gaming-Markt einsteigen. Das Projektteam besteht aus 5 Personen und das Projekt dauert vom 10.01.2022 bis zum 31.07.2022. Richtlinie und Grundsatz für das Projekt ist es, mit so wenig individuellen Programmieraufwänden wie möglich, das Zielspiel für Ravensburger zu erstellen. Hier wird der Einsatz von der schlauen Kombination von Entwicklungstool fokussiert.

2. Projektdurchführung

2.1 Besprechungen und Meetings

Im Rahmen von Wochen-Telkos haben wir uns im Team zusammengesetzt und den aktuellen Stand des Projektes besprochen. Außerdem wurden die Aufgaben für den nächsten Sprint festgelegt und aufgeteilt. So eine strukturelle Arbeitseinteilung und Nachverfolgung haben sich als sehr effizient erwiesen, weil die Projektleiterin immer wusste, wo es Rückstände gibt und welche Teammitglieder Unterstützung brauchen.

2.2 Arbeitseinteilung

| **Aufgabenbereich** | **Beschreibung** | **Mitglied** |
| --- | --- | --- |
| Projektleitung | Allgemeine Planung des Projektes und zuweisung von Aufgaben der einzelnen Teammitglieder | Lisa |
| Design | Entwurf der GUI Oberfläche und der Game-Assets | Lloyd |
| Programmierung | Code Implementierung | Noricia |
| Testung | Anwendung auf Fehler überprüfen | Dimitrij |
| Supervising | Überwachung des Projektes und der erreichten Meilensteine | Mariia |
| Dokumentation | Das Verfassen von wichtigen Unterlagen (Administratordokumentation, Anwenderdokumentation, usw…) | Alle |

2.3 Projektplan

| **Datum** | **Erreichter Meilenstein** | **Mitglieder** |
| --- | --- | --- |
| 01.02 | Verfassen des Pflichtenheftes, Angebot und Kalkulation | Lisa, Mariia, Noricia, Lloyd |
| 05.04 | Planen der Entwicklungsumgebung | Lisa, Mariia, Noricia, Lloyd, Dimitrij |
| 10.04. | UML Erstellung (Klassendiagramm, usw…) | Lisa, Mariia, Dimitrij |
| 20.04 | Code Generierung und Implementierung | Noricia |
| 23.04 | Testung | Noricia, Dimitrij |
| 25.04 | Prototyp | Noricia |
| 30.04 | Code Verbesserung | Noricia |
| 02.05 | GUI Prototyp und Entwurf der Game-Assets (Sprites) | Lloyd |
| 05.05 | Fertigstellung des Programmcodes und Kommentierung zur erstellung der .html Dokumentation | Noricia, Lisa, Dimitrij |
| 10.05 | Verfassen der Benutzerdokumentation und Administrator- dokumentation | Lisa, Mariia, Dimitrij |
| 15.05 | Fertigstellung des Projektbegleitenden Berichtes | Lisa, Mariia |

2.4 Zeitaufwand

Arbeitsaufwand der einzelnen Gruppenmitglieder (Arbeitsstunden):

| Bereich | Lisa | Mariia | Lloyd | Noricia | Dimitrij |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Lastenheft analysieren | 3h | 3h | - | - | - |
| Zeit- und Kostenplanung | 1h | 4h | - | - | - |
| Zielbestimmung, Planung, Konzeption | 3h | 2h | 2h | 3h | - |
| Design UI / UX  Das Design für Ravensburger spezifische Layouts und Stylings | 10h | - | 10h | - | - |
| Design-  Anpassungen | 2h | - | 2h | - | - |
| Anforderungsanalyse | 20h | 10h | 8h | 8h | - |
| Entwurf  Entwicklung einer Architektur für Komponenten und Entscheidungen bezüglich Implementierung | 5h | 4h | 2h | 2h | - |
| Entwicklung | 5h | - | - | 20h | - |
| Installation / Konfiguration | 5h | - | - | 1h | 8h |
| Projektleitung, Meetings, Organisation | 25h | 20h | 10h | 10h | 15h |
| Tests | - | 1h | - | - | 2h |
| Entwicklerdokumentation | 4h | - | - | - | - |
| Anwenderdokumentation | 4h | - | - | - | - |
| Projektbericht | 5h | 5h | - | - | - |

| Zeitaufwand | 244h |
| --- | --- |