# Zieldefinition als SMART-Ziele

***S****pecific (spezifisch)  
Ziele müssen eindeutig und verständlich sein.*Als Gruppe wollen wir ein Multiplayer Snake erstellen, das auf einer Internetseite Spielbar ist. Jede Schlange kann ihre individuelle Frucht essen, um größer zu werden. Wenn eine Schlange in sich selbst oder in eine andere Schlange schleicht, dann stirbt sie. Die Schlange, die als letztes lebt, gewinnt. Die Spielgruppen können von Spielern erstellt werden, sie können privat oder öffentlich sein.

***M****easurable (messbar):   
Ziele müssen messbar sein*Alleine Spielbar  
Möglichkeit mit anderen  
Browser (UI)

***A****ppropriate /* ***A****tractive (angemessen/wünschenswert):  
Ziele müssen den Aufwand rechtfertigen.*Ein lustiges Spiel.

***R****ealistic (realistisch):   
Ziele müssen mit den gegebenen Mitteln erreicht werden können.*Es gibt viele ähnliche Spiele im Internet, demnach können wir leicht davon ausgehen, dass unsere Idee umsetzbar ist. Für das Frontend, also was für den Client angezeigt wird, können wir Typescript und HTML verwenden. Die Spielelogik wird auf dem Backend (also ein Server, der auf einem Host-Client läuft oder auf einem öffentlichen Server) berechnet, wofür wir viele verschiedene Sprachen verwenden können. Die Clients können Kommunikationsprotokolle wie Websockets verwenden, um mit dem HostServer sich zu Unterhalten.

***T****ime-based (zeitbasiert):   
Ziele müssen in absehbarer Zeit erreicht werden können*Für das erste Semester sollten wir uns zum größten Teil auf das Frontend konzentrieren, im zweiten Semester konzentrieren wir uns mehr auf das Backend.