|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Projektsteckbrief** | | |
| **Projektname- und Logo:**  Snake Online | | |
| **Kurzbeschreibung:**  Entwicklung eines online spielbaren Einzel- und Mehrspieler-Snake-Spiels mit verschiedenen Modi und der Möglichkeit, private oder öffentliche Spielräume zu erstellen. | | |
| **Projektziel:**  Ein fehlerfreies Multiplayer-Erlebnis des klassischen Snake zu entwickeln, das Jung und Alt gleichermaßen begeistert und sich bewusst von modernen Interpretationen abgrenzt. | | |
| **Starttermin:**  23.01.2025 (Themen- und Gruppenabgabe) | | **Endtermin:**  Ende des zweiten Semesters  (ein genauer Termin ist noch nicht bekannt) |
| **Meilensteile:**  Anfang erstes Semester, Datum 30.1.2025:   * GitHub Repo mit funktionierender CI/CD-Pipeline * GitHub Pages   Ende erstes Semester, Datum 30.1.2025:   * Anzeige eines Spielfelds mit einer Schlange * Bewegungslogik für die Schlange * Grundlegendes Punktesystem   Anfang zweites Semester, Datum unbekannt:   * Frontend * Spielmechaniken (z.B. Game-Over bei Kollisionen) * Zusätzliche Features, wie Hindernisse oder Level * Highscore-Anzeige * Backend * Backend-Repository eingerichtet * Mindestens ein Demo-Endpunkt, lokale Ausführung ist ausreichend   Ende zweites Semester, Datum unbekannt:   * Persistente Datenspeicherung (Unabhängige Datenspeicherung für lokale Tests) * Deployment auf einem Server, alternativ Pier-to-Pier * Web-Security Best Practices sind umfassend befolgt * Erfolgreiche, stabile Verbindung zwischen Frontend und Backend * Abgabe des Quellcodes und der Dokumentation | | |
| **Projektressourcen**   * Desktop-Computer mit Betriebssystem * Stabile Internetverbindung * Entwicklungsumgebung (VS Code) * Versionsverwaltung (Git/GitHub) * Framework (React Vite) * Browser (Chrome / Edge) * Zeitanspruch: [x]h/Woche (Schätzung) | | **Projektkosten**   * 5 € pro Person (von Farid Schnurr) |
| **Risiken:**   * Unterschätzen der benötigten Zeit zur Fertigstellung der Meilensteine * Unerwartete Verluste von Arbeitsfortschritt (Datenverluste, Server-Ausfall) * Schwierigkeiten bei Implementation der Anforderungen | | |
| **Auftraggeber:**  Herr Panni und Herr Schnurr | | **Nutzer/Kunde**  Leute aller Altersklassen die Lust auf eine Neuinterpretation eines Klassikers haben. |
| **Projektleitung:**  Marcel Steinle | **Mitarbeiter (Rolle):**  Frontend:  Marcel S. & Alexander H.: Spielelogik, Dokumentation  Hermann B. & Jan R.: Oberflächen-Design, Tests  Backend:  Marcel S. & Alexander H.: Serververwaltung, Verbindungsaufbau  Hermann B. & Jan R.: Informationsverarbeitung, Sicherheit | |
| **Freigabe für Phase:**  ⃝ Initialisierung ⃝ Definition ⃝ Planung ⃝ Umsetzung ⃝ Abschluss | | |
| **Unterschriften**  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Projektleiter Freigebender | | |
| Ort: Datum: 20.04.2025 | | |