|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Übersicht** | | | | | | |
| **Teilnehmer** | | Marcel Steinle, Alexander Horst, Hermann Brandt, Jan Rietsche | | | | |
| **Thema** | | **Kick-Off-Meeting** | | | | |
| **Datum** | | 09.01.2025 16:00:00 | **Ort** | DHBW A267 | **Protokollant** | Marcel Steinle |
| **Nr.** | **Besprechungspunkte** | | | | | |
| **1** | Zieldefinition des Projekts: Name, Art von Projekt?   * Name: OnlineSnake * Ziel: Mehrspieler-Snake-Spiel auf Webseite erreichbar * Inspiration: Snake (Klassiker), slither.io (moderne Interpretation) * USP: Keine Installation notwendig, einfach im Web erreichbar, originalgetreuer Einzelspieler-Modus und optional auch Mehrspieler-Modus * Programmiersprache: TypeScript React (Framework auf JavaScript) | | | | | |
| **2** | Rollenverteilung: Wer übernimmt die Verantwortung über welchen Teil des Projekts?   * Marcel Steinle: Dokumentation, Deadlines * Alexander Horst: Spielelogik, Programmierexperte in TypeScript * Hermann Brandt: Designing der Homepage * Jan Rietsche: Designing der Spielgrafiken | | | | | |
| **3** | Anforderungsliste erstellen: Welche Funktionen muss das Programm haben? | | | | | |
| **4** | Meilensteine erarbeiten: Bis wann müssen welche Anforderungen erledigt sein? | | | | | |
| **5** | Schätzung der externen Faktoren auf das Projekt:   * Stakeholder-Erwartungen (z.B. Ansprechendes Design?) * Abhängigkeiten (z.B. von Servern, Codeverwaltungen wie GitHub) * benötigte Ressourcen (z.B. Computer, Programmierumgebung, Zeit) * Risiken (z.B. Verlust von Doku oder Code) | | | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nr.** | **Erledigungspunkte** | **Zu erledigen bis** | **Zuständigkeit** |
| **1** | Protokoll vervollständigen | 16.01.2026 | Marcel S. |
| **2** | GitHub Repository einrichten | 30.01.2025 | Alexander H. |
| **3** | Mockup erstellen für Präsentation | 30.01.2025 | Hermann B., Jan R. |
| **4** | Einigung auf nächsten Termin | So früh wie möglich | Alle |
| **5** | Einarbeitung in TypeScript | So früh wie möglich | Alle |

Arbeitsteilung: Marcel S. ~40%, Rest jeweils ~20%.