

08.11.2016

Gruppe 7

Version 3.0

Kategorie	Anwendungsfall		Komplexität	Server/Client
Eingabedaten	Spielkonfiguration	festlegen der Spielkonfiguration	Einfach	Server
	Benutzereingaben	Benutzereingaben einlesen	Einfach	Client
Abfragen	Spielsimulation	Eingabedaten vom Client empfangen	Mittel	Server
		Spielberechnung	Komplex	
		KI-Berechnung	Komplex	
		Ranking berechnen	Mittel	
	Netzwerk	Verbindung erstellen	Mittel	Server und Client
		Verbindung überwachen	Einfach	
		Spieldaten senden und empfangen	Einfach	
	Verwaltungsserver	Spielserver verwalten	Einfach	Server
Ausgabedaten	Client-GUI	Spielfeld anzeigen	Mittel	Client
		Menü anzeigen	Einfach	
		Fehlermeldungen	Mittel	
		Ranking anzeigen	Einfach	
	Server-GUI	Spiel-Log	Mittel	Server
		Fehlermeldungen	Mittel	
		Verwaltungsanzeige	Einfach	
Datenbestände	Spielzugehörige Daten	Texturen anzeigen	Einfach	Client
		Audio abspielen	Einfach	
		Objektdaten	Mittel	
Referenzdaten	Spielereigenschaften	letzte Spielerposition, Spielerrichtung	Mittel	Server
		Momentane Eigenschaften	Mittel	

Kategorie	Anzahl	Klassifizierung	Gewichtung	Summe
Eingabedaten	2	Einfach	3	6
	-	Mittel	4	-
	-	Komplex	6	-
Abfragen	3	Einfach	3	9
	3	Mittel	4	12
	2	Komplex	6	12
Ausgabedaten	3	Einfach	4	12
	4	Mittel	5	20
	-	Komplex	7	-
Datenbestände	2	Einfach	7	14
	1	Mittel	10	10
	-	Komplex	15	-
Referenzdaten	-	Einfach	5	-
	2	Mittel	7	14
	-	Komplex	10	-
Summe	E1			109
Einflussfaktoren ändern den Function-Point- Wert um +/- 30%	1. Verflechtung mit anderen Anwendungssystemen (0-5) → Kompatibilität mit anderen Guppen			4
	2. Dezentrale Daten,dezentrale Verarbeitung (0-5)			0
	3. Transaktionsrate (0-5)			4
	4. Verarbeitungslogik			
	a) Rechenoperationen (0-10) → KI, Spielberechnung			10
	b) Kontrollverfahren (0-5) → mogeln/cheaten soll nicht möglich sein			2
	c)Ausnahmeregelungen (0-10) → Netzwerkprobleme			3
	d) Logik (0-5)			0
Summe der 7 Einflüsse	5. Wiederverwendbarkeit (0-5) → ähnliches Spiel wird von unserer Gruppe wahrscheinlich nicht wieder programmiert			5
	6. Datenbestandskonvertierungen (0-5)			0
	7. Anpassbarkeit (0-5) → Spielupdates-/veränderungen			3
Faktor Einflussbewertung $E2/100 + 0,7$	E3			1,01
Bewertete	AFP			110,09

Function Points E1 * E3		
Man Month nach IBM	MM	9
Man Hours nach IBM MM * 160	MH	1440
Arbeitsaufwand pro Mann (in Monaten) nach IBM MM / 6		1,5
Arbeitsaufwand pro Mann (in Stunden) nach IBM MH / 6		240
Arbeitsaufwand pro Mann (in Monaten) aufgrund der Auslastung (15h Zeit pro Woche)		4