

Version 1.0
1.11.16

Angebot:

Aufwandsabschätzung:

Gruppe 7

→ Function-Point-Method

① 1. Eingabedaten

- Spielfeldgröße (Matrix) - einfach
- Benutzereingaben (Tastatureingabe) → { links, rechts, hoch, runter, Bombe legen } - ~~einfach~~
- ~~Benutzer~~ Login - einfach
- Bomberman konfigurieren - einfach

2. Abfragen

- Position ~~komplex~~ - komplex
- Timer - einfach (Bombe)
- Spielobjekte → { Spieler, Mauer (fest), Mauer (zerstörbar), Explosion, Boni } - komplex
- Netzwerkverbindung - mittel
- Verbindungsaufbau - komplex

3. Ausgabedaten

- Frame (Spielbild) ^{zeichnen} - komplex
- Ranking & Statistiken → { gelaufene Schritte, gelegte Bomben, getötete Spieler, eingesammelte Boni } - einfach
- Menü / Login ~~komplex~~ - mittel
- Serverlog - mittel
- Fehlermeldungen (z.B. Disconnect) - mittel

4. Datenbestände

- Spielerstatistik ~~komplex~~ - mittel
- Serverlog (pro Spiel) → Speichern? - mittel
- Texturen → Spielfeldänderungen - einfach
- Audiofiles - einfach

5. Referenzdaten:

- Spielernamen - einfach
- Verbindungsdaten - mittel
- Spieleraussehen - ~~einfach~~ mittel extra Bombe
- Boni (Welche gibt es) → { Radius Erweiterung
(was machen sie) (Rüstung) ~~keine~~ - komplex
- (Aussehen)



Kategorie	Anzahl	Klassifiz.	Gewichtung	Summe
Eingabedaten	4	E	x3	12
	0	M	x4	0
	0	K	x6	0
Abfragen	1	E	x3	3
	1	M	x4	4
	3	K	x6	18
Ausgabedaten	1	E	x4	4
	3	M	x5	15
	1	K	x7	7
Datenbestände	2	E	x7	14
	2	M	x10	20
	0	K	x15	0
Referenzdaten	1	E	x5	5
	2	M	x7	14
	1	K	x10	10
				<u>126</u>
Verflechtung mit anderen Anwendungssystemen (Kompatibilität mit anderen Gruppen)				5
Rechenoperationen (KI, Spielberechnung)				10
Kontrollverarbeitung Kontrollverfahren				5
Ausnahmeregelungen (z.B. Netzwerkprobleme)				5
Wiederverwendbarkeit				5
Anpassbarkeit				14
Summe der Einflüsse				<u>34</u>

Bewertete Function - Points:

$$FP_{\text{Bew}} = FP_{\text{unbew}} \times (\text{Einflussfaktor} / 100 + 0,7)$$

$$FP_{\text{Bew}} = 126 \times (34 / 100 + 0,7)$$

$$FP_{\text{Bew}} = 131,04$$

IBM-MM: ~~11~~ 11 (angenommen: 160h / Monat)

~ 1760 Arbeitsstunden = 293h / Mann

(optimale Entwicklungsdauer: $11 \times 2,5 \times 3 = 82,5$ Monate
 $\hat{=} 13,75$ Monate / Mann)