

**Snakes and Ladders**

**Softwareprojekt**

im Studienfach „Programmieren II“

vorgelegt von

**Team „Kurzer Prozess“**

**Nick, Basti, Steven, Lukas**

Matrikelnummer: XXXXXX

am 14.06.2019

an der Hochschule Hamm-Lippstadt

**Inhaltsverzeichnis**

1 Projektbeschreibung 1

1.1 Anforderungen 1

1.2 Zielsetzung 1

2 Planung und begleitende Dokumentation 1

2.1 Projektplan 1

2.2 Arbeitspakete und Verantwortlichkeiten 1

2.3 Ablaufplanung 2

*3* Durchführungsdokumentation (Beschreibung der Programmierung) 2

*4* Ergebnisse 3

Quellenverzeichnis I

Anhang II

# Projektbeschreibung

In diesem Projekt wird das Spiel „Snakes and Ladders“ mit einer Java-Lösung umgesetzt. Die Studierenden wenden die weiterführenden Begriffe, Methoden und Konzepte des Programmierens an und analysieren Problemstellungen. Durch dieses Vorgehen können komplexe, praktische Probleme eigenständig in Java gelöst werden, indem die Grundlagen der objektorientierten Programmierung angewendet werden.

## Anforderungen

Das Projekt zielt vor allem auf den Einbezug der grafischen Programmierung ab. Hierbei soll die GUI mit Swing erstellt und mit JTattoo aufgehübscht werden. Da das Spiel im Einzelspieler und im Mehrspielermodus betrieben werden soll, muss ein Computergegner angelegt werden. Da ein weiterer wichtiger Aspekt die verteilte Programmierung ist, setzen wir ein Mehrspielermodus auf 2 Computern um. Hierbei versuchen wir die Bordmittel von Java bestmöglich auszunutzen.

## Zielsetzung

Das Ziel des Projekts ist ein möglichst flüssiges und grafisch ansprechendes Spielerlebnis in Java umzusetzen. Die Software soll dabei leicht verständlich sein und sich einfach handhaben lassen. Ein besonderes Augenmerk wird auf die Ausgestaltung des Spielfelds gesetzt.

# Planung und begleitende Dokumentation

In diesem Kapitel finden sie eine Darstellung des Projektplans, die Arbeitspakete und deren Verantwortlichkeiten und die Ablaufplanung.

## Projektplan

Excel Projektplan einfügen!

## Arbeitspakete und Verantwortlichkeiten

Arbeitspakete sind Klasse, Dokumentation und Projektmanagement.

## Ablaufplanung

# Durchführungsdokumentation (Beschreibung der Programmierung)

# Ergebnisse

# Quellenverzeichnis

# Anhang

In einem Anhang oder einer Anlage werden Informationen angegeben, die für den Textteil zu umfangreich sind und dadurch die Lesbarkeit erschweren. Wichtig ist, dass die Informationen im Anhang für das Textverständnis notwendig sind bzw. Ihre Aussagen belegen. Wie bei Abbildungen und Tabellen müssen Sie im Text auf den Anhang verweisen, zum Bespiel:

* Das Experteninterview (siehe Anhang 1) verdeutlicht…
* Die Berechnung (siehe Anhang 2) stellt … fest.
* Die Messwerte (siehe Anhang 3) zeigen eine erhöhte…
* Das unveröffentlichte Material (siehe Anhang 4) veranschaulicht …

Wenn Sie viele Anhänge haben, werden diese nach inhaltlichen Kriterien gegliedert, nummeriert und mit einer Überschrift versehen. Zum Beispiel: