**Projektauftrag: Musterprojekt**

|  |  |
| --- | --- |
| Projektname: | Multiplayer Pong |
| Antagsdatum: | 2023.02.28 |
| **Projektauftrag** |  |
| Ausgangslage | Vorgeschichte des Projektes, Beschreibung des IST-Zustandes und der eigentlichen Problemstellung |
| Projektziele: | Mit diesem Projekt sollen folgende Ziele erreicht werden:   1. Wir möchten eine Multiplayer Version vom Spiel «Pong» schreiben. 2. Das spiel sollte so wenig verzögerung wie möglich haben. 3. Wir wollen dass das Spiel einen dedicated Server hatt. |
| Abgrenzungen: | Wir werden nicht alles «from scratch» schreiben, sondern Pygame benutzen, das ist eine Python bilbiothek mit der mann einfache 2D Spiele machen kann. |
| Meilensteine | Das gröste Problem wird warcheinlich sicher zu stellen das der «Lag» so klein wie möglich ist. Wir wollen das erzielen indem wir nicht die position von den einzelnen Komponenten, sondern «Änderungen» übertragen. |
| Termine | Welche wichtigen Termine gilt es einzuhalten? |
| Kosten | Die einzigen kosten von unserem Projekt, sind die für den Server, allerdings sind die sehr klein. (5-10 Fr) / Monat |
| Personenaufwand | Es ist schwer den genauen Zeitaufwand einzuschätzen, allerding gehe ich davon aus dass wir wärend den Stunden genügend Zeit haben werden. |
| Sachmittel | Wir brauchen keine speziellen Tools. |
| **Projektorganisation** |  |
| Auftraggeber | Es muss klar sein, wer der Auftraggeber ist. Der Auftraggeber ist in aller Regel auch der Projektausschuss. |
| Projektleiter | Sebastian Rychcik |
| Projektmitglieder | Balart Hernandez Eloy |
| **Unterschrift** | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Projektauftraggeber |
| **Beilagen** | Notwendige Beilagen wie Projektpläne oder erste Richtofferten |