# Dokumentation Synword

## Projektbeschreibung

Es wird ein Spiel für die Android-Plattform erstellt, welches auf nahezu allen Geräten ab Android Version 4.1 lauffähig sein soll. Es soll eine Art Synonymfinder Spiel werden, bei der es gilt in verschiedenen Modi eine möglichst hohe Punkteanzahl zu erreichen.

## Projektdauer

Die Dauer des Projekts beträgt insgesamt 12 Monate aufgeteilt in

* 2 Monate Projekteinarbeitung
* 4 Monate Programmierarbeit und Core-Programm Fertigstellung
* 6 Monate für Feintuning und eventuelle Extrafeatures

## Ziel

* Es soll ein Spiel mit regelmäßiger Nutzung erstellt werden.
* Möglichst hohe Nutzerzahl, aber mind. 100
* Spiel soll uns als Entwickler (beim Erstellen und Spielen selbst) und den Nutzern Spaß machen.
* Das Entwickeln der APP selbst soll für uns einen möglichst großen Lerneffekt haben

## Spielmodi

|  |  |
| --- | --- |
| Normaler Modus | |
| **Richtigkeit** | **Zeit** |
| 2 Synonyme aus 6 Wörtern | 2 Synonyme aus 6 Wörtern |
| 10 Runden pro Runde 10 Punkte | 10 Runden pro Runde 10 Punkte |
| Regelwerk (In App):  Es sind 10 Runden zu spielen.  Du kannst 2 Wörter pro Runde wählen.  Es gibt 2 Synonyme (Begriffe ähnlicher Bedeutung) unter den 6 Wörtern, pro richtig gewählten Synonym gibt es 5 Punkte. | Nach 3 Sekunden: 80% der Punkte (4 bzw. 8)  Nach 6 Sekunden: 60% der Punkte (3 bzw. 6)  Nach 9 Sekunden: 40% der Punkte (2 bzw. 4)  Nach der 10. Sekunde: 10% der Punkte (1 bzw. 2)  11-15 Sekunden: Keine Punkte, Rundenwechsel nach 15 Sekunden. |
|  | 10 Sekunden Spielzeit, ab Sekunde 5 bekommt man 0 Punkte 🡺 danach nächste Runde |
|  | alle zwei Sekunden Punkteabzug |
| Profimodus Silbenteilung (Future-Work) **(Nicht realisierbar)** | |
| **Richtigkeit (siehe normaler Modus)** | **Zeit (siehe normaler Modus)** |
| Player vs. Player (Future-Work) **(Konzept)** | |
| **Online** | **Offline** |

## Milestones

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Milestone | Datum | Aufgabe |  |  |
|  | 21.09 | Kickoff-Meeting |  |  |
| 1. Milestone | 4.11 | Einarbeitung |  |  |
|  |  | Datenbank |  |  |
|  |  | Design-Überarbeitung |  |  |
|  |  | Feedback Protokolle |  |  |
|  |  |  |  |  |
| 2. Milestone | 29.12 | Grundlegende Funktionen mit Dummy-Daten |  |  |
|  |  | Am Handy/Tablette Funktionsfähig |  |  |
|  |  | Keine Serververbindung / 1 Spielmodus |  |  |
|  |  |  |  |  |
| 3. Milestone | Mitte FEB | Schnittstelle App zu Datenbank (Webserver) |  |  |
|  |  | Version 1.0.0 |  |  |
|  |  | 150 – 200 Ankerwörter mit Synonymen und nicht Synonymen |  |  |
|  |  |  |  |  |
| 4. Milestone | Anfang März | App installieren beim Kunden (Marcus) |  |  |
|  |  |  |  |  |
| 5. Milestone | Ende März | 2. Spielmodus |  |  |
|  |  |  |  |  |
| 6. Milestone | Ende April | Feintuning  Beta-Testing |  |  |
|  |  |  |  |  |
| 7. Milestone | Mitte Mai | Umsetzung Feedback |  |  |
|  |  | Keine Usability Änderungen mehr |  |  |
|  |  |  |  |  |
| 8. Milestone | Ende Juni | Ausbau, Verbesserung, etc. |  |  |
|  |  |  |  |  |

## Sitzungen

**21. September 2015**

* Milestones und Zeitplan festgelegt
* Generelle Funktionen der App besprochen

**04. November 2015**

* Info Button Ändern
* Gamescreen – Help Button bzw. Dialog
* Gleiche Größe bei den Schriften
* Modusscreen – Richtigkeit ein passenderes Wort finden.
* Text am Gamescreen geändert
* Ziele für Dezember: ca. 15 Fragebögen, SVN Zugang (Git), Präsentation/Doku Update, Demo am Handy, MySQL DB, Zielsetzung

**29. Dezember 2015**

* Git Zugang für Markus angelegt
* Fragebögen besprochen/geändert
* Datenbank/Datensätze besprochen
* Demo am Handy gezeigt

**23. März 2016**

* Highscore-Popup 🡺 Gesamtpunkte größer darstellen
* Highscore selbst soll nur die besten 10 anzeigen
* Infopopup, Credits, Help schöner gestalten
* Sobald das Spiel lauffähig ist 🡺 auf Google Play bereitstellen
* Webservice statt Webserver (Rest, DropWizard)
* Minimalismus nicht ok!
* Doku und Präsentation updaten
* GUI schöner gestalten
* Handbuch (Help) befüllen
* mehrere Highscores sollen von gleichen Personen erreicht werden können
* IMEI Nummer soll ausgelesen werden
* Highscore und User sollen getrennt werden
* Wörter DE/EN
* beliebige Anzahl Synonyme, welche Random ausgewählt werden sollen
* Sprache und Synonyme auf eine Extra Tabelle abspalten

**ToDo bis 20.04.2016:**

* Datenbank verbessern
* Dokumentationen nachbessern

**20. April 2016**

* Milestones Datum updaten (Ursprüngliches Datum, Tatsächliches Datum)
* Zeitmodus besprochen -> Falschantwort <= Nichtantwort ?
* Datenbank:
  + Nutzerzahl -> Datenbank (IMEI und Username)
  + UTC timestamp
  + Syn/NoSyn ausflachen -> Terme
* Appsprache automatisch Englisch, soll über Hauptmenü erfolgen
* Hauptmenü
  + Credits kleinerer Button
    - Credits sollen wie folgt aussehen

Entwickler

**Anel Jusic**

**Florian Kropfitsch**

Version

0.0.0

Entwickelt als Praktikum mit der Firma econob GmBH

* Hauptmenü Hilfe überarbeiten, „Hauptmenü“ aus dem Screen entfernen
* Rangliste überarbeiten
* 2. Modus: Anderer Name „Geschwindigkeit“, Startet zu schnell, Wartebutton
* Endscreen überarbeiten
  + Speichern und Beenden -> FERTIG
  + Gesamtpunkte Größer, kein :, Zahl größer
  + Toast weiter oben, Toast ändern zu „Highscore gespeichert“
* Besprochen: Wie erreichen wir Leute, Mehrspielermodus (Konzept), Tablet check

**ToDo bis 23.05.2016 16 Uhr**

* + Installieren (Release)
  + 2. Spielmodus
  + Webservice

## Zeitplan

Siehe Excel