# 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 | 1-2 Synonyme aus 6 Wörtern |
| 10 Runden pro Runde 10 Punkte | 20 Runden pro Runde 20 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. | falls 2 Synonyme und 1 von 2 richtig 🡺 Punktehalbierung |
|  | 15 Sekunden Spielzeit, ab Sekunde 11 bekommt man 0 Punkte 🡺 danach nächste Runde |
|  | alle zwei Sekunden Punkteabzug |
| Profimodus Silbenteilung (Future-Work) | |
| **Richtigkeit (siehe normaler Modus)** | **Zeit (siehe normaler Modus)** |
| Player vs. Player (Future-Work) | |
| **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**

## Zeitplan

Siehe Excel