

Projektauftrag

Projektbezeichnung:

Skribblify

Projektauftraggeber:

Wer ist der Auftraggeber (Institution, Unternehmen, Abteilung, Personen)?

Herr Prof. Widmann, Herr Prof. Aistleitner, Herr Prof. Denkmair

Projekthintergrund:

Sinn und Zweck des Projekts

Wir müssen ein JavaFX Projekt im zweiten Semester des dritten Jahrgangs für den Zweig IT-Medientechnik der HTBLA Leonding bewerkstelligen.

Projektauslöser / Vorprojekt

Auftrag sich eine Projektidee einfallen zu lassen

Projektendergebnis:

Welches Ergebnis soll am Projektende vorliegen?

Fertiges JavaFX Spiel mit Lobbysystem, Freundschaftssystem und Multiplayerfunktion + Statistiksystem (Siehe Skribble.io => erweitert)

Welche messbaren Eigenschaften hat das Endergebnis, damit von einem Projekterfolg gesprochen werden kann?

Freundschaftssystem, Lobbysystem, Registrierung/Login
Profil und Game-Historie

Projektziel(e):

Abgeleitet vom Projekthintergrund und vom Projektendergebnis.

Funktionierendes Spiel

*Nicht-Projektziele: Was ist **nicht** Ziel des Projektes?*

Individuelles Chatsystem

Projektbeschreibung:

Projekthauptaufgaben:

Beschreibung der wesentlichen Teilaufgaben (Vorgehensweise, Methoden, Ergebnisse und die zu erwartende Qualität).

Bei Erstanmeldung kann sich der Benutzer registrieren, anschließend kann er sich über den Login anmelden. Der Benutzer kann dann Freunde über eine BenutzerID (#PV099K) in seinen Freundschaftsliste hinzufügen, und diese später in Runden einladen. Außerdem kann der Benutzer eine Lobby erstellen, und dann seine Freunde über einen Einladungslink hinzufügen (wenn diese den Link annehmen). Der Spieler kann nun die Rundenanzahl, und die Rundenauer festlegen. Anschließend wird ein Benutzer zufällig ausgewählt, welcher die Aufgabe hat, ein zufälliges Wort in einem Canvas zu zeichnen. Die anderen Benutzer müssen das Wort erraten. Am Ende der Runde kann der Benutzer seinen Score ansehen, dieser wird auch mit den Rundenstatistiken in der Profilhistorie angezeigt.

Projektphasen / Meilensteine:

Beschreibung der Projektphasen und deren überprüfbare Zwischenergebnisse.

| Phase | Meilenstein / Ergebnis | Soll Termin | Freigabe |
|-------|---|-------------|----------|
| 1 | Grundoberfläche mit Zeichenfunktion | | |
| 2 | Datenbank für Begriffe, Freunde- und Lobbysystem | | |
| 3 | Lobby/Freundessystem | | |
| 4 | Multiplayerfähiges Spiel mit Websockets und Statistiken | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Projektstart:

Wann (Datum) und mit welchem Ereignis wird das Projekt offiziell gestartet?

Das Projekt startet am 09.03.2020 und beginnt mit der Aufgabenfindung und dem Design-Prototyping.

Projektende:



Wann (Datum) und mit welchem Ereignis wird das Projekt offiziell beendet?

Gegen Mitte Juni ist das Projekt beendet. Die letzte Phase des Projektes ist das Testen, sowie die Behebung vorhandener Bugs.

Projektressourcen:

Projektkalkulation

Welche finanziellen Mittel bzw. welche Ressourcen sind erforderlich bzw. stehen zur Verfügung? (Grobkalkulation)

| Infrastruktur | Menge (Schätzung) | Euro à Einheit | Betrag | 1) |
|---------------|-------------------|----------------|--------|----|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| Personal | Menge (Schätzung) | Euro à Einheit | Betrag | 1) |
|-----------------|-------------------|----------------|--------|----|
| Matthias Riener | 1 | | | |
| Tristan Hill | 1 | | | |
| Simon Koll | 1 | | | |
| | | | | |

| Material | Menge (Schätzung) | Euro à Einheit | Betrag | 1) |
|------------------|-------------------|----------------|--------|----|
| MacBook Pro 2018 | 1 | 2200 | | |
| XPS 15 9570 | 1 | 1800 | | |
| Acer Aspire E 15 | 1 | ? | | |
| | | | | |

| sonstige Aufwendungen | Menge (Schätzung) | Euro à Einheit | Betrag | 1) |
|-----------------------|-------------------|----------------|--------|----|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

1) „X“ wenn ausgabenwirksam

Gesamt:

Abschätzung der Erlöse aus dem Projekt

Angabe der Annahmen für die Berechnung

Wir hoffen auf eine gute Note nach dem Ende des Projektes.

Welche Ressourcen werden vom Auftraggeber zur Verfügung gestellt?



Know-How, Zeit, Kritik

Projektrisiken:

Verwenden Sie eine geeignete Methode zur Beschreibung von Risikoart und -größe.

Durch die Verwendung neuer Technologien, kann es zu einer Zeitverschiebung, und somit einem unvollständigen Projekt kommen.

Projektorganisation:

Projektleiter
Thomas Schlierenzauer.

Projektteam



*Namen und Rollen, Verantwortlichkeiten, evtl. Organigramm
Kernteam, erweitertes Projektteam*

Matthias Riener – Projektleiter, Programmierer, Designer
Simon Koll – Programmierer, Designer
Tristan Hill - Programmierer, Designer

Begleit-/Steuergruppen, Lenkungsausschuss

Abschluss des Projektauftrages:

Datum, Unterschriften aller Verantwortlichen
09.03.2020