

UNIVERSITÄT LEIPZIG

SOFTWARETECHNIK-PRAKTIKUM

Releaseplan Gruppe cz17a - Gamification

*Lisa Vogelsberg, Felix Fink, Michael Fritz, Thomas Gerbert, Steven
Lehmann, Fabian Ziegner, Willy Steinbach, Christian Schlecht*

supervised by

Dr. Christian ZINKE, Julia FRIEDRICH, Christian FROMMERT

7. Januar 2018

Inhaltsverzeichnis

1	Arbeitspaket 1 - Vorprojekt	2
1.1	Datenbank	2
1.2	Server	2
1.3	Client	3
1.4	Admin-Panel	3
2	Arbeitspaket 2 - Spieler und Quiz	3
3	Arbeitspaket 3 - Quizfinalisierung	3
4	Arbeitspaket 4 - Administration	3
5	Arbeitspaket 5 - Dashboard	3

1 Arbeitspaket 1 - Vorprojekt

Release: 15.01.18 / 22.01.18

Das Vorprojekt bildet das Grundgerüst der Anwendung. Es wird eine Server-Client Architektur entwickelt. Zusätzlich werden eine PostgreSQL Datenbank und eine REST-Schnittstelle erstellt und über den Praktikumsserver angebunden.

1.1 Datenbank

- Die Datenbank wird modelliert, erstellt und auf den Praktikumsserver geladen.
- Aus der Datenbank werden die Fragen ausgelesen.

1.2 Server

- der Server übernimmt die zentrale Verarbeitung des Quiz
- der Server händelt alle Verbindungen zu den Clients, im Rahmen des Vorprojekts beschränkt sich dies auf einen Client
- über eine REST-Schnittstelle werden alle Anfragen an die Datenbank gestellt

1.3 Client

- der Client erhält vom Server eine Frage inkl. der Antworten
- das User-Interface ermöglicht die Darstellung der Fragen und Antworten
- der User kann eine Frage auswählen und erhält eine visuelle Rückmeldung, ob die Frage richtig beantwortet wurde.

1.4 Admin-Panel

- das Admin-Panel wird mittels einer Weboberfläche realisiert.
- es können Fragen inkl. Antworten im CSV-Format in die Datenbank eingelesen werden.

2 Arbeitspaket 2 - Spieler und Quiz

Release: 19.02.2018

3 Arbeitspaket 3 - Quizfinalisierung

Release: 12.03.18 / 19.03.18

4 Arbeitspaket 4 - Administration

Release: 02.04.2018

5 Arbeitspaket 5 - Dashboard

Release: 16.04.2018