

UNIVERSITÄT LEIPZIG

SOFTWARETECHNIK-PRAKTIKUM

Projektplan 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

1. Januar 2018

Inhaltsverzeichnis

1	Gliederung	2
2	Arbeitspakete	2
2.1	Arbeitspaket 1 - Vorprojekt	3
2.2	Arbeitspaket 2 - Spieler und Quiz	3
2.3	Arbeitspaket 3 - Quiz und Administration	3
2.4	Arbeitspaket 4 - Dashboard	3
2.5	Arbeitspaket 5 - Kann-Ziele	3

1 Gliederung

Das Projekt soll sich in insgesamt vier Arbeitspakete einteilen, wobei ein zusätzliches fünftes Arbeitspaket mit Kann-Zielen optional ist. Die Arbeitspakete bauen logisch aufeinander auf, weshalb sich gewissermaßen 'automatisch' eine Reihenfolge festlegt. Folgende Arbeitspakete sollen umgesetzt werden:

Arbeitspaket 1 - Vorprojekt

Die Umsetzung des Vorprojekts leitet das Projekt als Grundgerüst ein.

Arbeitspaket 2 - Spieler und Quiz

Im Arbeitspaket 2 werden Spieleraccounts eingeführt und das Quiz erweitert.

Arbeitspaket 3 - Quiz und Administration

Das dritte Arbeitspaket finalisiert das eigentliche Quiz und erweitert die Administrationmöglichkeiten.

Arbeitspaket 4 - Dashboard

Im Fokus steht die Umsetzung des kompletten Dashboards und damit Finalisierung der Muss-Ziele

optionales Arbeitspaket 5 - Kann-Ziele

Im optionalen Arbeitspaket steht die Umsetzung einiger Kann-Ziele

2 Arbeitspakete

2.1 Arbeitspaket 1 - Vorprojekt

Wichtigkeit: 25%, Zeit: 20%

Das Vorprojekt besteht im Wesentlichen aus einem Grundgerüst der Anwendung. Es werden die Datenbank, die Basis für eine Server und einen Client, eine REST-Schnittstelle auf dem Server und das AdminPanel begonnen. Über das AdminPanel sollen bereits Fragen inkl. flexibler Anzahl von Antworten in die Datenbank eingelesen werden können. Ein prototypischer Quizmechanismus stellt die Fragen per Datenbankabfrage zur Verfügung, sodass der Spieler bereits eine davon auswählen kann und eine Rückmeldung darüber erhält, ob seine gegebene Antwort richtig war.

2.2 Arbeitspaket 2 - Spieler und Quiz

Wichtigkeit: 30%, Zeit: 25%

Im zweiten Arbeitspaket werden die Spieleraccounts eingeführt und das Quiz erweitert. Demzufolge wird die Registrierung, An - und Abmeldung von Spielern, so wie die Anzeige der Spieleraccounts implementiert (Lastenheft 3.1.1, 3.1.2). Das Quiz soll um die wesentlichen Funktionalitäten erweitert werden: mehrere Fragen pro Quizrunde, Punkteausschüttung, Ergebnisansicht am Ende der Runde (LF1210 - LF1250).

2.3 Arbeitspaket 3 - Quiz und Administration

Wichtigkeit: 20%, Zeit: 25%

Das dritte Arbeitspaket stellt die Finalisierung des Quiz dar. Dazu erfolgt die Implementierung des Jackpot (LH 3.1.3) und der Fragencharakteristika (Fragenauswahl, Auftrittswahrscheinlichkeit, dynamischer Schwierigkeitsgrad, Punktzahl, . . . , LH 3.1.3).

Desweiteren soll die Administrationsoberfläche, welche bereits im Vorprojekt begonnen wurde, fertig gestellt werden und die ACL unterstützt werden (LH 3.1.4).

2.4 Arbeitspaket 4 - Dashboard

Wichtigkeit: 25%, Zeit: 15%

Im letzten definitiv umzusetzenden Arbeitspaket wird das gesamte Dashboard erstellt. Dies umfasst das Aufrufen des persönlichen Dashboards für den Spieler, sowie die Errechnung und Anzeige aller relevanten Dashboard-Daten (LH 3.1.5).

2.5 Arbeitspaket 5 - Kann-Ziele

Wichtigkeit: 10%, Zeit: 35%

Das optionale Arbeitspaket 5 beschäftigt sich mit der Umsetzung der Kann-Ziele. Favo-

risiert werden dabei die Schnellfragerunde, strategische Modifikatoren, sowie eine erweiterte Ergebnisübersicht mit allen Fragen am Ende einer Quizrunde.