Projektdokumentation Softwareprojekt „Snake“

# Einführung

Wir haben im Unterricht Softwareengineering die Aufgabe bekommen, selbstständig ein Softwareprojekt zu realisieren. Dies sollten wir in einer kleinen Gruppe von 2-3 Personen durchführen. Das Ziel dabei war es, das bereits Gelernte in die Praxis umzusetzen. Als Erstes mussten wir eine geeignete Aufgabe finden. Ein wichtiger Aspekt dabei war, dass der Programmieraufwand nur ungefähr ein Drittel der gesamten Projektzeit in Anspruch nimmt.

Wir entschieden uns für das Game Snake, da wir früher Stunden daran verbracht haben. Nun interessierte es uns, wie man so ein „einfaches“ Spiel selber programmiert.

Als erstes suchten wir einen geeigneten [Software-Entwicklungsprozess.](#_Software-Entwicklungsprozess)

# Software-Entwicklungsprozess

**Anforderungen**

**Entwurf**

**Implementation**

**Überprüfung**

**Nutzung**

Wir haben uns für das Wasserfallmodel entschieden, da es gut ist.