

**Projektbericht**

**Studiengang**

**Software Design**

**TH Aschaffenburg**

20. Mai 2024

Autor\*innen:

Maximilian Sgodin

22 61 205

Teamname:

Abyss

**TECHNISCHE HOCHSCHULE ASCHAFFENBURG**

**FAKULTÄT INGENIEURWISSENSCHAFTEN**

**WÜRZBURGER STRASSE 45**

**D-63743 ASCHAFFENBURG**

## Inhaltsverzeichnis

<b>INHALTSVERZEICHNIS</b>	<b>III</b>
<b>1 PROJEKTDOKUMENTATION</b>	<b>4</b>
1.1 Projektvorgehen	4
1.2 Lessons Learned	4
1.3 Mapping zur individuellen Leistung	4
<b>2 ZUSAMMENFASSUNG</b>	<b>4</b>
<b>3 ANHANG</b>	<b>4</b>
LITERATUR- UND QUELLENVERZEICHNIS	4
ABBILDUNGSVERZEICHNIS (OPTIONAL)	5

# 1 Projektdokumentation

## 1.1 Projektvorgehen

### Vorgehensmodell:

Wir haben uns für das agile Vorgehensmodell entschieden. Dieses Modell ermöglicht es uns, flexibel auf Veränderungen zu reagieren und kontinuierlich Feedback einzuholen. Durch die iterative Entwicklung konnten wir regelmäßig funktionsfähige Produktinkremente präsentieren und verbessern.

### Meilensteine:

- **Projektstart und Planung:** Definition der Anforderungen und des Projektumfangs.
- **Erste Iteration:** Entwicklung der grundlegenden Spielmechaniken wie Gebäudeplatzierung und Ressourcenmanagement.
- **Zweite Iteration:** Integration von Benutzeroberflächen und zusätzlichen Features wie Bevölkerungsmanagement und Partikeleffekte.
- **Dritte Iteration:** Feinschliff, Implementierung der verbleibenden Funktionen und umfassende Testphase.
- **Projektabschluss:** Abnahme und Dokumentation.

### Zeitplanung:

Dienstags 13:00 Uhr - 14:00 Uhr Meetings zum zusammentragen von Erarbeitetem

Donnerstags 14:00 Uhr - 15:30 Uhr Übungsstunde

### Rollen im Projekt:

**Team Lead:** Felix Bastian

**Coach:** Jonas Gottschling

**Protokollant:** Maximilian Sgodin

## 1.2 Lessons Learned

### Learnings:

**Effektive Kommunikation:** Regelmäßige und offene Kommunikation innerhalb des Teams ist entscheidend für den Projekterfolg.

**Flexibilität:** Die Bereitschaft, Pläne und Ansätze anzupassen, wenn etwas nicht funktioniert, ist essentiell. Agile Methoden haben uns geholfen, flexibel zu bleiben und schnell auf Probleme zu reagieren.

**Nutzerfeedback in der Entwicklung:** Indem wir Nutzerfeedback frühzeitig und regelmäßig einholten, konnten wir sicherstellen, dass die Bedürfnisse und Erwartungen der Spieler erfüllt wurden.

### Maßnahmen:

1. **Einführung von Stand-up-Meetings:** Diese Maßnahme verbesserte die Kommunikation und den Informationsfluss im Team erheblich.
2. **Sprint-Retrospektiven:** Durch die regelmäßigen Retrospektiven konnten wir kontinuierlich Verbesserungen im Entwicklungsprozess umsetzen und Ineffizienzen beseitigen.
3. **Nutzerfeedback in der Entwicklung:** Indem wir Nutzerfeedback frühzeitig und regelmäßig einholten, konnten wir sicherstellen, dass die Bedürfnisse und Erwartungen der Spieler erfüllt wurden.

## 1.3 Mapping zur individuellen Leistung

- **Maximilian Sgodin:** Protokollant, Berichte schreiben, Arbeit am unvollendeten Speichersystem.
- **Marius Ureche:** Erstellung der Gebäude-Sprites, grafische Elemente der UI, Aufsetzung von GitHub.
- **Felix Bastian:** Entwicklung der Menüs/UI des Spiels, Implementierung der Partikeleffekte und des Audiomanagers.
- **Benjamin Mauder:** Arbeit an den Ressourcen- und Populationmanagern, Hauptverwalter des Git, allgegenwärtiger Unterstützer an anderen Fronten.
- **Stephane Sandevski:** Erstellung der Tilemap, Arbeit an der UI-Schnittstelle der Ressourcen- und Populationsmanager.
- **Jonas Gottschling:** Entwicklung der Mechanismen für die Gebäudeplatzierung, einschließlich der Erkennung von Straßen und anderen Gebäuden.

## **2 Zusammenfassung**

Unser Spiel wurde erfolgreich unter Anwendung des agilen Vorgehensmodells umgesetzt. Das Team konnte durch effektive Kommunikation, Flexibilität und kontinuierliches Feedback ein Spiel entwickeln, das die Erwartungen der Nutzer erfüllte. Jedes Teammitglied leistete spezifische Beiträge, die zum Gesamterfolg des Projekts führten. Die im Projekt gewonnenen Erkenntnisse und umgesetzten Maßnahmen werden als wertvolle Erfahrungen für zukünftige Projekte dienen.

### **3     Anhang**

#### **Literatur- und Quellenverzeichnis:**

/

## Abbildungsverzeichnis (optional):

/