**UNO Deluxe**

**Projektbeschreibung**

**Version 2.0 – 25.03.2018**

|  |  |
| --- | --- |
| **Projekttitel:** | **UNO Deluxe** |
| **AntragstellerIn:** | **WINchester Games** |
| **Laufzeit des Projekts:** | **20.03.2018 – 26.06.2018** |
| **Laufzeit in Monaten:** | **3 Monate** |
| **Kostendarstellung:** | **€ 31.500,--** |
| **SYNOPSYS:**  *Das bekannte und beliebte Gesellschaftsspiel UNO für mobile Android Geräte umsetzen und erweitern. Neue Features: Regeloptionen, Mikrofon, zusätzliche Karten mit neuen Elementen* | |

**Inhaltverzeichnis**

**Inhaltverzeichnis**

**Kurzfassung**

1. **Qualität des Vorhabens**
   1. **Ziele**
   2. **Arbeitspakete**
   3. **Ergebnisse**
2. **Zeit**
   1. **Zeitplanung**
   2. **Termine**
3. **Projektbeteiligte**

**Kurzfassung**

Die Idee des Projektes UNO Deluxe besteht darin, das bereits bekannte Gesellschaftsspiel UNO als mobile Android-Version zu entwickeln.  
Zusätzlich zu der bereits bekannten Spielweise sollen Erweiterungen umgesetzt werden, um den Spaß-Faktor der mobilen Version zu erhöhen.  
So werden dem Original Spiel zusätzlichen Spielkarten und eventuell ein Single Player Modus hinzugefügt.

Durch die Verwendung des Mikrofons kann UNO prinzipiell wie gewohnt gespielt werden, wo man beim Ablegen der vorletzten Karte „UNO“ rufen muss. Das Mischen und Austeilen der Spielkarten übernimmt ein Zufallsgenerator, welcher in die App integriert wird und welches durch schütteln des Gerätes integriert wird.

Das Projektteam besteht aus 6 Mitarbeitern (m/w), welches alle erforderlichen Aufgaben und Ideen innerhalb eines Zeitraumes von 3 Monaten umsetzen werden.

1. **Qualität des Vorhabens**
   1. **Ziele**

* Budget von 31.500 Euro darf nicht überschritten werden
* Erster einsatzfähiger Prototyp bis Anfang Juni
* Innovative Lösungen entwickeln
* Kundenbedürfnisse erfüllen
  1. **Arbeitspakete**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AP**  **Nr.** | **Arbeitspaket-Bezeichnung** | **Dauer in Monaten** | **Start MM/JJ** | **Ende MM/JJ** | **Geplantes Ergebnis** |
| 1 | Projektmanagement | 0 | 03.18 | 03.18 | Geplante Termine |
| 2 | Android Studio | 3 | 03.18 | 06.18 | UNO Deluxe |

**1.3 Ergebnisse**

* Einfache Struktur der Applikation
* Team verfolgt gemeinsame Ziele
* Jede Phase rechtzeitig abschließen

1. **Zeit**
   1. **Zeitplan**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **March** | | **April** | | | | **Mai** | | | | | **Juni** | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Planung** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Vorbereitung** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Feature 1** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Feature 2** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Feature 3** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Feature 4** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Feature 5** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Feature 6** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Testen** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Feature 1:** Startbildschirm

**Feature 2:** Kartenlogik (Deck Inhalt (variable Karten), Mischen, Teilen)

**Feature 3:** Einstellungen (Regeladaption, Schummeln ein/aus)

**Feature 4:** Zusätzliche Karten mit neuen Elementen

**Feature 5:** Uno mit Mikrofon (oder Button: Silent Modus)

**Feature 6:** Multi Player Modus (WLAN)

* 1. **Termine**

**Kundengespräche:** 15.03.2018

**Retrospektive + Review:** 08.05.2018

**Endabgabe:** 26.06.2018

1. **Projektbeteiligte**

**Firmename:** WINchester Games

**Teamrollen:**

Manuel Hobisch – **Project Manager | Software Architect**

Oana Ionescu – **Quality Assurance Engineer | Software Engineer Frontend**

John Winchester – **Software Engineer Backend | Project Manager**

Haris Mahalbasic – **Software Engineer Frontend | Quality Assurance Engineer**

David Laubreiter – **Software Engineer Frontend | Quality Assurance Engineer**

Christian Prohinig – **Software Architect | Software Engineer Backend**