Projektantrag

Reaktionsspiel

Projektmanager: Thomas Ammann, Ioannis Christodoulakis

|  |  |
| --- | --- |
| **Projektgesamtziel** | Das Gerät soll die Reaktionszeit zweier Spieler überprüfen. Es besitzt zwei Taster mit denen die Reaktionszeit jedes Spielers nach einem optischen Signal gemessen wird. Der Spieler mit der kürzeren Reaktionszeit erhält einen Punkt. Die Punkte sind auf Anzeigen ersichtlich. Erzielt ein Spieler 9 Punkte wird ein optisches Signal ausgegeben und das Spiel ist beendet. Das Gerät soll spielfähig aufgebaut sein. Das Projekt soll am 28.06.2017 fertiggestellt sein. |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Projektstruktur** | | | | | |
| **Teilziel** | **Arbeitspakete** | **Aufwand** | | | |
| Schätzung | | Ist | |
| Tag/e | Datum | Tag/e | Datum |
| Grobplanung | | ½ | 09.05.2017 | ½ | 10.05.2017 |
| Feinplanung | | 1 | 10.05.2017 | ½ | 10.05.2017 |
| Hardware | AP1. Eingabe | ½ | 15.05.2017 | ½ | 15.05.2017 |
| AP2. Ausgabe | 2 | 16.05.2017 | 1 | 16.05.2017 |
| Software | AP3. Start | ½ | 17.05.2017 | ¼ | 17.05.2017 |
| AP4. Spielerauswahl | ½ | 17.05.2017 |  |  |
| AP5. Zeitmessung | 2 | 23.05.2017 |  |  |
| AP6. Zeitmessung-Auswertung | 1 | 23.05.2017 | ¼ | 17.05.2017 |
| AP7. Spielende | ½ | 24.05.2017 | ¼ | 17.05.2017 |
| AP.8 Neustart | ½ | 24.05.2017 | ¼ | 17.05.2017 |
| Zusammen-Führung | AP9. Gesamtprogramm | 1 | 29.05.2017 |  |  |
| AP10. Gesamt-Hardware | 1 | 29.05.2017 |  |  |
| Anpassungen | 2 | / |  |  |
| Bericht | Gesamtdokumentation | 2 | 31.05.2017 |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Zielabgrenzung** | |
| **Nicht-Ziele, Nicht-Inhalte** | / |
| **Projektrisiken** | Krankheit der Arbeitsnehmer |

|  |  |
| --- | --- |
| **Projektbudget und Wirtschaftlichkeit** | |
| **Sonstige Ressourcen** | / |

|  |
| --- |
| **Projektfreigabe** |
| Zug, 15.05.2017 |
| Unterschriften: |