Snake the game Projektauftrag

Projektmanager/in: Dominik Reindl / Diogo Abreu / Ioannis C. Ausbildungsprojekt

|  |  |
| --- | --- |
| **1) WAS soll konkret erreicht werden? 🡪 Ziele und Inhalte** | |
| **Projektgesamtziel:** | Diogo und Dominik entwickeln ein spielfähiges „Snake“ Spiel. Am 28. Juni 2017 ist unser Projekt spielbereit und fertig dokumentiert. Das Spiel ist für Einzelspieler und muss auf einer einfachen Anzeige (Beispiel 10 x 10 rote LED) spielbar sein. Zur Vereinfachung werden wir den Aufbau auf einer simplen Lochrasterplatine (Anzeige, Eingabe) realisieren. Nach Möglichkeit zusätzlich mit einem Punktestand und Soundeffekten. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **2) WIE können die Ziele erreicht werden? 🡪 Projektstruktur** | | | |
| **Teilziel** | **Arbeitspakete Aufwand [Std]** | | |
|  | | Schätzung | Ist |
| Konzept erstellen | - Definition vom Spiel  - Bedienung  - Anzeige (LCD, LED Matrix)  - Schnittstellen (Arduino, Anzeige)  - Hardware planen  - Testfälle definieren | 5 Tage |  |
| Software | - Softwarekonzept erstellen  - Bestehende Software evaluieren.  - Entscheidung Neuentwicklung /  Übernehmen bestehender Software. | 7 Tage |  |
| Hardware | Hardware anfertigen: - Eingabe  - Anzeige  - Shield auf Lochrasterplatine  - Gehäuse fertigen | 3 Tage |  |
| Zusammenführen | Endprodukt aufbauen | 3 Tage |  |
| Endprodukt | Testdurchlauf / Korrekturen | 5 Tage |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **3) Bis WANN? 🡪 Meilensteine und Termine** | | | |
| **Projektstart:** | 08.05.2017 | **Projektende:** | 28.06.2017 |
| **Meilensteine:** | 1. Fertigstellung der Software 2. Fertigstellung der Hardware 3. Endprodukt vorzeigen | | 31.05.2017  07.06.2017  26.06.2017 |

|  |  |
| --- | --- |
| **4) WAS wird ausgeklammert? Wo lauern Risiken? 🡪 Zielabgrenzung** | |
| **Nicht-Ziele /  Nicht-Inhalte:** | * Entwicklung von Anzeige |
| **Projektrisiken:** | * Softwarekomplexität |

|  |  |
| --- | --- |
| **7) WIEVIEL? 🡪 Projektbudget und Wirtschaftlichkeit** | |
| **Sonstige Ressourcen:** | * Einen Informatiker zur Softwareentwicklung |

|  |  |
| --- | --- |
| **Projektfreigabe:** | ........................................ ...................................................  08.05.2017  Urs Häsler Ioannis C. / Dominik R. / Diogo A. |