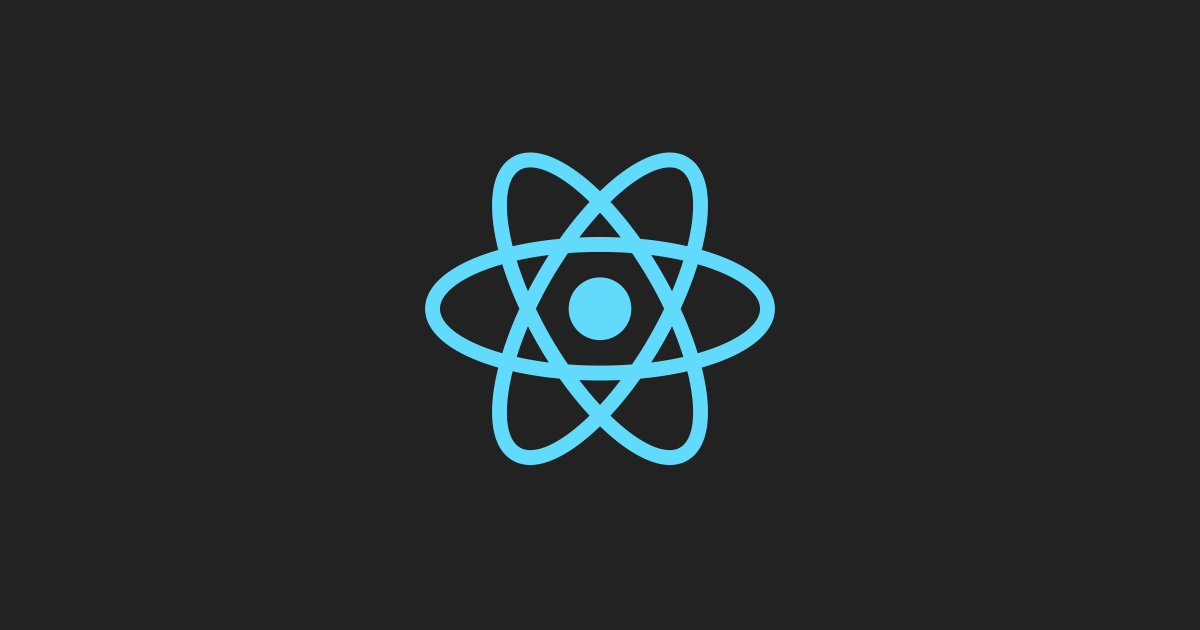
Fachartikel





**Projekt Darwin**

Michael Schaufelberger (Prodoct Owner)

Filip Kasikovic (Scrum Master)

Raphael Mailänder,

Simon Stucki,

Berli Marc,

Ferenc Kuntic

ZHAW School of Engineering

IT17ta\_ZH

PSIT 4

## 1. Abstract

***250 wörter***

***// Einleitung: Definiere Problematik und begründe Revelanz der Untersuchung***

In der heutigen Zeit haben sich Videospiele als teil unserer gesellschaft stark gefestigt und ein teil unseres alltags geworden. Die wirtschaft und präsenz der Spielindustrie wächst vom Jahr zu Jahr stätig an und bildet ein sehr lukratives geschäftsumfeld. Eträge und Umsätze in Miliardenhöhe sind keine besonderheit. Unternehmen mit hunderten von mittarbeiten versuchen im schnelltempo spiele verschidenster art auf den Markt zu bringen.

Deswegen stellt sich uns die Frage, wie gestallten wir ein attraktives Spiel? Was ist die Zielgruppe? Wie kann ich die Spieler für das Spiel begeistern? Welche qualitäten braucht das Spiel?

Um all diese fragen beantworten zu können braucht es ein fundiertes konzept, gute überlegungen und ein gutes Team und obwohl die konkurenz sehr gross ist sehen wir die möglichkeit mit einem Interaktiven Multiplayer Spiel den Durchbruch zu schaffen.

***// Methodische Einordnung: Art und Ziel der Arbeit (Umfrage, Analyse, Test, etc)***

Ziel dieser Arbeit ist es ein Innovatives und erfinderisches Spiel zu entwickeln das sowohl logisches denken wie technisches interesse fördert. Das Ziel des Spieles ist es Spieleinheiten mit kleinen Code Abschnitten zu steuern und der Einzige überlebende zu sein.

***// Vorgehen: Typische Fragestellungen werden genannt oder ein Testbeispiel wird beschrieben***

Bei der Entwicklung werden modernste technologien eingesetzt. Für den Frontend bereich haben wir uns für React entscheiden, da es uns ermöglicht die Applikation einfach zu Skalieren. Für die Realisierung des Backends setzen wir Node und Typescript ein, da es uns erlaubt die Applikation modularer zu bauen und es eine grosse Community besitzt.

Für das Projektmanagement im Spiel haben wir uns für Scrum als agilen Prozess entscheiden.

***// Ergebnis: Beschreibt wichtigste Resultalte, Erkenntnisse, offene Fragen***

Das Ergebnis des Projekt Darwin ist es ein Funktionierendes Spiel zu entwickeln in dem mehrere Spieler gegeneinander antretten können.

Inhaltsverzeichniss

[1. Abstract 2](#_Toc37097420)

[2. Einleitung 3](#_Toc37097421)

[3. Resultate 3](#_Toc37097422)

[4. Diskussion und Ausblick 3](#_Toc37097423)

## 

## 2. Einleitung

## 3. Resultate

## 4. Diskussion und Ausblick