

Mathias Jesse, Daniel Leustik

Daniel Leitner, Friedemann Zindler, Petra Tschinderle

Projektarbeit für Software Engineering II - Gruppe A

Alpen Adria Universität Klagenfurt

Universitätsstraße 65-67, 9020 Klagenfurt am Wörthersee

# Teammitglieder

## Programmierer und Tester

Daniel Leitner

**Matrikelnummer:** 1360320

**Studium:** Angewandte Informatik

Friedemann Zindler

**Matrikelnummer:** 1361463

**Studium:** Angewandte Informatik

## Programmierer und GUI

Daniel Leustik

**Matrikelnummer:** 1460379

**Studium:** Angewandte Informatik

## Grafiker und GUI

Mathias Wolfgang Jesse

**Matrikelnummer:** 1460119

**Studium:** Informationsmanagement

## Do­ku­men­ta­rist

Petra Tschinderle

**Matrikelnummer:** 1460117

**Studium:** Informationsmanagement

# Stundenliste

## Mathias Jesse

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Datum** | **Zeitaufwand** | **Themen** |
| 07.03.2016 | 1 Stunde | Kennenlernen, Projektbesprechung |
|  |  |  |

## Daniel Leustik

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Datum** | **Zeitaufwand** | **Themen** |
| 07.03.2016 | 1 Stunde | Kennenlernen, Projektbesprechung |
|  |  |  |

## Daniel Leitner

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Datum** | **Zeitaufwand** | **Themen** |
| 07.03.2016 | 1 Stunde | Kennenlernen, Projektbesprechung |
|  |  |  |

## Friedemann Zindler

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Datum** | **Zeitaufwand** | **Themen** |
| 07.03.2016 | 1 Stunde | Kennenlernen, Projektbesprechung |
|  |  |  |

## Petra Tschinderle

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Datum** | **Zeitaufwand** | **Themen** |
| 07.03.2016 | 1 Stunde | Kennenlernen, Projektbesprechung |
| 08.03.2016 | 1 Stunde | Dokumentation |

# Fragen für das Kundengespräch

## Betriebssystem

Welche Android-Version soll das Spiel haben?

## Layout

Wie soll das Design vom Spiel aussehen? Unser Vorschlag ist…

Querformat, Hochformat?

## Plattform

Auf welchen Geräten soll das Spiel anwendbar sein?

Welche Displaygröße?

Wie soll der Multiplayer aussehen? (Lokal, Online)

Wie viele Spieler?

Welche Sprachen?

## Gesten und Sprachen

Wie soll die Sprachfunktion verwendet werden?

Soll das Spiel auch andere Funktionen haben?

## Sonstiges

Wer ist die Zielgruppe?

Welches Ziel verfolgen wir?

Was soll bei Fehlern passieren? (Programmintern)

Was wäre, wenn wir das Projekt nicht fertigstellen können?

Wie definieren sie Erfolg in diesem Projekt? Oder wie würde Erfolg für sie aussehen?

Gibt es etwas, dass in diesem Gespräch noch nicht gesagt wurde, aber wichtig ist?