



stellar games

# Projektdokumentation

Entwicklung der Anwendung Carcassonne

Team: Lisa Hauptvogel  
Noricia Matschuck  
Mariia Wuertz  
Lloyd König  
Dimitrij Kolosov

Stand: 19.05.2022

# Inhaltsverzeichnis

<b>1 Projektidee</b>	<b>3</b>
<b>2 Projektdurchführung</b>	<b>4</b>
2.1 Besprechungen und Meetings	4
2.2 Arbeitseinteilung	4
2.2 Projektplan	5
2.4 Zeitaufwand	6

# 1. Projektidee

Im Rahmen von diesem Projekt wird eine vereinfachte Version des Brettspiels "Carcassonne" mittels Java entwickelt. Der Auftraggeber Ravensburger AG möchte mit dem Brettspiel "Carcassonne" in den Gaming-Markt einsteigen. Das Projektteam besteht aus 5 Personen und das Projekt dauert vom 10.01.2022 bis zum 31.07.2022. Richtlinie und Grundsatz für das Projekt ist es, mit so wenig individuellen Programmieraufwänden wie möglich, das Zielspiel für Ravensburger zu erstellen. Hier wird der Einsatz von der schlaun Kombination von Entwicklungstool fokussiert.

## 2. Projektdurchführung

### 2.1 Besprechungen und Meetings

Im Rahmen von Wochen-Telkos haben wir uns im Team zusammengesetzt und den aktuellen Stand des Projektes besprochen. Außerdem wurden die Aufgaben für den nächsten Sprint festgelegt und aufgeteilt. So eine strukturelle Arbeitseinteilung und Nachverfolgung haben sich als sehr effizient erwiesen, weil die Projektleiterin immer wusste, wo es Rückstände gibt und welche Teammitglieder Unterstützung brauchen.

### 2.2 Arbeitseinteilung

Aufgabenbereich	Beschreibung	Mitglied
Projektleitung	Allgemeine Planung des Projektes und zuweisung von Aufgaben der einzelnen Teammitglieder	Lisa
Design	Entwurf der GUI Oberfläche und der Game-Assets	Lloyd
Programmierung	Code Implementierung	Noricia
Testung	Anwendung auf Fehler überprüfen	Dimitrij
Supervising	Überwachung des Projektes und der erreichten Meilensteine	Mariia
Dokumentation	Das Verfassen von wichtigen Unterlagen (Administratordokumentation, Anwenderdokumentation, usw...)	Alle

## 2.3 Projektplan

Datum	Erreichter Meilenstein	Mitglieder
01.02	Verfassen des Pflichtenheftes, Angebot und Kalkulation	Lisa, Mariia, Noricia, Lloyd
05.04	Planen der Entwicklungsumgebung	Lisa, Mariia, Noricia, Lloyd, Dimitrij
10.04.	UML Erstellung (Klassendiagramm, usw...)	Lisa, Mariia, Dimitrij
20.04	Code Generierung und Implementierung	Noricia
23.04	Testung	Noricia, Dimitrij
25.04	Prototyp	Noricia
30.04	Code Verbesserung	Noricia
02.05	GUI Prototyp und Entwurf der Game-Assets (Sprites)	Lloyd
05.05	Fertigstellung des Programmcodes und Kommentierung zur erstellung der .html Dokumentation	Noricia, Lisa, Dimitrij
10.05	Verfassen der Benutzerdokumentation und Administrator- dokumentation	Lisa, Mariia, Dimitrij
15.05	Fertigstellung des Projektbegleitenden Berichtes	Lisa, Mariia

## 2.4 Zeitaufwand

Arbeitsaufwand der einzelnen Gruppenmitglieder (Arbeitsstunden):

Bereich	Lisa	Mariia	Lloyd	Noricia	Dimitrij
Lastenheft analysieren	3h	3h	-	-	-
Zeit- und Kostenplanung	1h	4h	-	-	-
Zielbestimmung, Planung, Konzeption	3h	2h	2h	3h	-
Design UI / UX Das Design für Ravensburger spezifische Layouts und Stylings	10h	-	10h	-	-
Design-Anpassungen	2h	-	2h	-	-
Anforderungsanalyse	20h	10h	8h	8h	-
Entwurf Entwicklung einer Architektur für Komponenten und Entscheidungen bezüglich Implementierung	5h	4h	2h	2h	-
Entwicklung	5h	-	-	20h	-
Installation / Konfiguration	5h	-	-	1h	8h
Projektleitung, Meetings, Organisation	25h	20h	10h	10h	15h

Tests	-	1h	-	-	2h
Entwicklerdokumentation	4h	-	-	-	-
Anwenderdokumentation	4h	-	-	-	-
Projektbericht	5h	5h	-	-	-

Zeitaufwand	244h
-------------	------