

Projekt - Member Me?

Contents

1	Übersicht.....	1
1.1	Projektübersicht.....	1
1.2	Rahmenbedingungen.....	1
1.3	Projektbeteiligte.....	2
2	Funktionelle Anforderungen.....	2
3	Technische Anforderungen.....	2
4	Sonstiges.....	3
4.1	Zusätzliche Anforderungen.....	3
4.2	Organisation.....	3

1 Übersicht

1.1 Projektübersicht

Das Projekt „Member Me?“ sieht die Entwicklung eines einfachen Memory-Spiels in Form einer mobilen Applikation vor. Für den Nutzer soll das Spiel einen kurzfristigen, einfachen Zeitvertreib darstellen.

1.2 Rahmenbedingungen

- Anwender, Kunde, Systeme, Nutzer:

Anwender sind Menschen mit Smartphone oder Tablet. Das Spiel eignet sich sowohl für Kinder ab etwa 6 Jahren, als auch für Erwachsene. Benötigte Hardware ist ein mobiles Gerät. Die Applikation wird für den Kunden „Prüfungsausschuss der technischen Hochschule Deggendorf“ entwickelt.

- Zeit, Organisation, Budget:

Die Arbeit an diesem Projekt wird am 31.01.20 beendet. Beginn der Arbeit am Projekt ist November 2019. In diesem Zeitraum ist das Projekt innerhalb 45 Arbeitsstunden zu bearbeiten. Es steht kein finanzielles Budget zur Verfügung. Das Personal verpflichtet sich freiwillig und ohne Entgelt für das Projekt. Es fallen keine Kosten für den Kunden an.

1.3 Projektbeteiligte

- Projektleitung, Design, Realisierung, Test und Sonstiges:
Katharina Fuchs (katharina.fuchs@stud.th-deg.de)

2 Funktionelle Anforderungen

- Beschreibung basierend auf USE-Cases

1. Highscore lesen

2. Spiel starten

2.1 Aktuellen Spielscore lesen

2.2 Neues Spiel erhalten

2.2.1 Fehlerzahl ablesen

2.2.2 Spielzug machen

2.2.2.1 Karten umdrehen

2.2.2.2 Falschen Spielzug machen

2.2.2.2.1 Karten zurückdrehen

2.2.2.2.2 Fehlerzahl erhöhen

2.2.2.2.2.1 Spiel verlieren

2.2.2.2.2.1.1 Spielscore verlieren

2.2.2.3 Richtigen Spielzug machen

2.2.2.3.1 Spiel gewinnen

2.2.2.3.1.1 Spielscore erhöhen

2.2.2.3.1.1.1 Highscore erzielen

3 Technische Anforderungen

- Betriebssysteme: Android, mindestens in der Version Nougat
- Endgeräte: Optimierte für Smartphones und Tablets, sowie andere mobile Geräte
- Responsive Design: Optimierte für mobile Geräte, sowohl horizontal als auch vertikal

4 Sonstiges

4.1 Zusätzliche Anforderungen

- Installation: Die Applikation wird über den GoogleNoStore zum Download angeboten und kann nach Anleitung des GoogleNoStores installiert werden.
- User Interface: Das stilistische Thema der Anwendung lautet „Member Berries“. Das Thema wird im verwendeten Bildmaterial und in der Farbgebung, sowie in Gestaltungselementen des User Interfaces berücksichtigt.
- Wartung und Service für die Applikation sind im Rahmen dieses Projektes nicht vorgesehen. Der Zustand der Applikation am Tag der Veröffentlichung, dem 31.01.2020, ist der finale Zustand.

Im Frühjahr 2020 wird an einem noch nicht bekannt gegebenen Tag ein einmaliges Feedback in Form einer Note entgegengenommen. Nur wenn dieses Feedback als ungenügend eingestuft wird, ist der Dienstleister verpflichtet ein neues Projekt für den Kunden „Prüfungskommission der Technischen Hochschule Deggendorf“ zu entwickeln.

4.2 Organisation

- Projektaufbau: Für die Bearbeitung des Projekts wird folgender Zeitplan angestrebt:
- 45 Stunden gesamt
 - 8 Stunden Architekturdesign
 - 35 Stunden Realisierung, davon
 - 10 Stunden Einarbeitung in benötigte Technologien
 - 20 Stunden Implementierung und Test
 - 5 Stunden UI Design.
 - 2 Stunden für diverse sonstige anfallende Arbeit
- Projektbeginn: November 2019
- Projektende: 31.01.2020