

SWE / SEP

## Protokoll: Feedback Projektskizze

Rolf Koch, Lukas Spirig, Benjamin Felder, Fabian Eriksson, Nathanael Koch

19. Oktober 2010

### 1 Protokoll 15.10.2010

Note: 5.5 inkl. Präsentation

#### 1.1 Idee

Ok, Die Abgrenzung zu anderen vorhandenen Tower Defense Spielen ist nicht klar genug beschrieben.

#### 1.2 Hauptanwendungsfall

gut, detailliert, klar / "Überstehen die Spieler alle Runden ist das Spiel gewonnen.", sollte genauer definiert werden.

#### 1.3 Weitere Anforderungen

gut / Was passiert, wenn 1,2 oder 3 Spieler spielen? (Unklar). / Punkt 3 könnte besser geschrieben werden.

#### 1.4 Risikoanalyse

gut / Kosten sind ein Verwertungsrisiko und kein Projektrisiko / Personen- und Hardware-Risiko sind normale Risiken und sind nicht nötig aufzulisten.

#### 1.5 Grobplanung

gut, detailliert und doch allgemein gehalten

#### 1.6 Kundennutzen

soziale Aspekte sollten zwingender festgelegt werden / Abgrenzung muss besser festgelegt werden.

#### 1.7 Wirtschaftlichkeit

ok

#### 1.8 Misc

Was ein *creep* ist muss unbedingt im Glossar definiert werden.