Einführungsbericht

|  |  |
| --- | --- |
| **Status** | In Arbeit / In Prüfung / Abgeschlossen |
| **Projektname** | MonkeyGames |
| **Projektleiter** | Rafaa El Sherkasi |
| **Auftraggeber** | Miriam Schluep |
| **Autoren** | Aleksandar Milankovic, Arianit Selimi, Hamza Abdulahi, Rafaa El Sherkasi |
| **Verteiler** | Arianit Selimi |

**Änderungskontrolle, Prüfung, Genehmigung**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Version | Datum | Beschreibung, Bemerkung | Name oder Rolle |
| 1.0 | 25.04.2023 | Starten | Projetkleiter |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Definitionen und Abkürzungen**

|  |  |
| --- | --- |
| Begriff / Abkürzung | Bedeutung |
|  |  |

**Referenzen**

|  |  |
| --- | --- |
| Referenz | Titel, Quelle |
| [1] |  |
| [2] |  |
| [3] |  |

**Inhaltsverzeichnis**

[1 Zusammenfassung 3](#_Toc411074295)

[2 Einführungsplan 3](#_Toc411074296)

[3 Migrationsplan 3](#_Toc411074297)

[4 Ausbildungsplan 4](#_Toc411074298)

[5 Akzeptanztest 4](#_Toc411074299)

[5.1 Testprotokoll 4](#_Toc411074300)

[5.2 Abnahme 4](#_Toc411074301)

[6 Zusammenfassung der Projektplanung 4](#_Toc411074302)

[6.1 Abgleich von Planung und tatsächlichem Verlauf der Phase 4](#_Toc411074303)

**Abbildungsverzeichnis**

# Zusammenfassung

Der Zweck dieses Dokumentes ist es einen Plan zu definieren, um den Ablauf zu gestalten. Dazu nutzen wir die Daten von der Studie die wir bei der Initialisierung erledigt haben. Das wird bei der Realisierung erledigt. Wir definieren hier den Plan, mit dem wir vorgehen werden um unsere Website erfolgreich zu programmieren und veröffentlichen.

Geben Sie hier eine kurze Zusammenfassung des Inhalts dieses Dokumentes. Wozu dient das Dokument (Zweck) und welche Informationen enthält es?

# Einführungsplan

Wir starten das Projekt mit dem Aufbau der Website von Grund auf. Wir nutzen jedoch bereits bestehende Spiele von Klassenkameraden, die dem Projektleiter zur Verfügung stehen. Die Projektleitung hat weitere Spiele von Klassenkameraden gesammelt, um die Spielesammlung zu erweitern. Die organisatorischen Abläufe bleiben wie geplant, die Gruppe hat sich bereits darauf eingestellt. Für die Pilotenphase wird die Website hochgeladen doch nur Benutzer mit dem Nutzernamen und Passwort können draufgreifen. Das Team wird diese haben und noch an einige weitere Benutzer geben damit das Team ein Feedback erhaltet und Verbesserungen vornehmen kann. Lösungen werden von den Entwicklern zum Projektleiter übermittelt und die Gruppe arbeitet gemeinsam daran. Die Benutzer werden durch Anleitungen in den Spielen geschult. Das Supportteam hat das Projekt mitentwickelt und besitzt bereits das erforderliche Wissen. Falls später zusätzliche Schulungen erforderlich sind, werden diese per Online-Meeting durchgeführt.

Wenn wir das System produktiv schalten möchten, sollten wir die folgenden Schritte beachten:

1. Installation des Systems beim Hoster

2. Durchführung einer Pilotphase mit einem begrenzten Benutzerkreis

3. Aufbau der Unterhalts- und Supportabläufe

4. Freigabe des Systems für die Öffentlichkeit

5. Schalten von Werbung auf Partner-Websites

Zu den möglichen Risiken gehören technische Störungen, Kostensteigerungen und mangelnde Akzeptanz. Um diese zu minimieren, sollten wir eine umfassende Risikoanalyse durchführen, regelmäßige Kontrollen und Tests durchführen und eine klare Kommunikation mit allen Teammitgliedern sicherstellen. Schulungen und Schulungsmaterialien können den Benutzern helfen, mögliche Probleme zu bewältigen.

# Migrationsplan

Wir haben Open-Source-Spiele und Spiele von Klassenmitgliedern in unsere Website integriert. Für die Open-Source-Spiele mussten wir uns keine Gedanken über Lizenzfragen machen. Für die Integration der Spiele unserer Klassenmitglieder haben wir eine schriftliche Einverständniserklärung eingeholt und Kompatibilitätsprobleme durch technische Prüfungen gelöst.

Wir haben Anleitungen zur Verfügung gestellt, um den Benutzern bei der Nutzung der Spiele zu helfen, und das Support-Team hat uns bei der Erstellung dieser Anleitungen unterstützt. Um sicherzustellen, dass die Spiele reibungslos funktionieren und die Benutzererfahrung nicht beeinträchtigen, werden wir regelmäßige Qualitätskontrollen und Tests durchführen. Wir haben auch eine umfassende Risikoanalyse durchgeführt und Maßnahmen ergriffen, um potenzielle Risiken zu minimieren.

# Ausbildungsplan

Da unser Projekt eine Website mit vielen verschiedenen Spielen ist, haben wir uns entschieden, die Schulung in Form von Infofenstern durchzuführen. Jedes Spiel hat dabei eine eigene Anleitung, die von den Entwicklern des Spiels erstellt wurde. Auf diese Weise können unsere Benutzer schnell und einfach erfahren, wie sie das jeweilige Spiel bedienen können.

# Akzeptanztest

Basierend auf den ursprünglich gestellten Anforderungen (und ausgewählten Prüffällen) ist ein Akzeptanztest (oft auch Abnahmetest genannt) durchzuführen, und es sind die Testergebnisse in einem Abnahmeprotokoll zu dokumentieren.

Als Grundlage verwenden Sie die Testspezifikation für den Systemtest aus dem Realisierungsbericht. D.h. hier kommt eine Referenz auf den Realisierungsbericht hin.

## Testprotokoll

Führen Sie den Test vollständig durch und dokumentieren Sie das Resultat gemäss Kapitel 5 aus Ihrem Realisierungsbericht.

## Abnahme

Füllen Sie schliesslich die folgende Tabelle aus.

|  |  |
| --- | --- |
| **Testdatum** | <Datum> |
| **Tester** | <Ihr Name> |
| **Gesamttestresultat** | 🞎 Abgenommen  🞎 Abgenommen mit Nacharbeiten  🞎 Nicht abgenommen |
| **Nacharbeiten** | *Name des angemeldeten Benutzers erscheint nicht im Header der Budgeterfassungsseite.*  *Termin für Behebung: 25.4.2014* |
| *…* |
| **Unterschrift Lieferant** |  |
| **Unterschrift Kunde** |  |

# Zusammenfassung der Projektplanung

## Abgleich von Planung und tatsächlichem Verlauf der Phase

Vorgegebene und erreichte Ergebnisse und Termine.

Eingetretene Risiken.