

Produktmappe

Projekttitel:	Battle Ship
AntragstellerIn:	Dr. Martin Pinzger
Projektgesamtziel:	Eine Spiele-App zum Schiffeversenken
Laufzeit des Projekts:	21.03.2017 – 23.06.2017
Laufzeit in Monaten	3 Monate
Projektmitglieder:	Projektmanagement - Katharina Kofler Softwarearchitektur – Christopher Hribar Software-Developer – Bernhard Jahrer GUI-Entwickler – Raphael Duhs Software-Tester – Josef Lubas
Kostendarstellung:	Gesamtkosten [60.000€]:

Beschreibung des Projekts

Jedes Projekt ist mit Kosten verbunden, deswegen ist es uns wichtig eine angemessene Transparenz für den Projektfortschritt zu gewährleisten. Das Projekt ist daher von uns mit Hilfe des Scrum-Modells durchgeführt worden. In diesem Modell sind Sprints, Ziele, Rollen und Verantwortlichkeiten genau festgelegt.

Auf Wunsch unseres Kunden wurden wir beauftragt eine Spiele-App zu entwickeln. Unsere App nennt sich Battle Ship und ist so ähnlich wie das herkömmliche Spiel „Schiffe versenken“.

Technische Details:

Für unserer App wird mindestens die SDK Version Nummer 15 benötigt. Hiermit haben wir eine Abdeckung von 97,4 % aller Android Geräte.

Die Implementierten Features unseres Spieles sind:

- Das Spiel ist im Multiplayer spielbar.
- Der Multiplayer wird über WIFI realisiert.
- Verschiedene Sensoren wie :
 - Vibration bei einem Treffer
 - Sound bei einem Treffer
- Eine Schummelfunktion wird mithilfe eines Radarscans umgesetzt. Dieser Scann deckt das aktuelle Feld, das Obere, das Untere, das Linke und das Rechte Feld auf und zeigt ob sich ein gegnerisches Schiff dort befindet.
- Das Spiel ist in 2D programmiert.
- Man kann sich zwischen 5x5 oder einer 8x8 Spielfeldgröße entscheiden.

Rollen und Verantwortlichkeiten

- **Projektmanagement – Katharina Kofler**

Das Projektmanagement bildet die Schnittstelle zum Kunden bzw. Product-Owner. Aufgaben sind etwa die Verteilung der einzelnen Prozessschritte als auch die Koordination und Überwachung der Kosten. Wünsche und Anliegen seitens des Kunden werden von unserem Management bearbeitet.

- **Softwarearchitektur – Christopher Hribar**

Mehrjährige Erfahrung in der Programmierung und technisches Knowhow prägen die Rolle des Softwarearchitekten. Zu seinen Aufgaben zählen sowohl die Auswahl der Softwarekomponenten als auch die Steuerung des Entwicklungsprozesses. Unser Softwarearchitekt hat ein Auge fürs Gesamte.

- **Software-Developer – Bernhard Jahrer**

Auch die konkrete Programmierung der einzelnen Funktionalitäten bedarf ein hohes Maß an Programmierkenntnissen und algorithmischen Denkens. Unser Software-Developer ist für die Implementierung der geplanten Module zuständig und trägt maßgeblich zur Qualität der Software bei.

- **GUI-Entwickler – Raphael Duhs**

In Sachen Grafik und Benutzeroberfläche sind kreative Köpfe gefragt. Diese Aufgabe übernimmt unser GUI-Entwickler. Dieser ist für ein intuitives und ansprechendes Design der Applikation zuständig und arbeitet eng mit dem Software-Developer zusammen.

- **Software-Tester – Josef Lubas**

Unsere Produkte zeichnen sich durch hohe Qualität und Robustheit aus. Deshalb investieren wir viel Energie in die ausführliche Fehlerüberprüfung der Software. Unser Softwaretester ist dafür verantwortlich, dass nur voll-funktionsfähige Applikationen an unsere Kunden gehen.

Termine und Fristen

Erste Entwicklungsphase 21.03.2017 – 25.04.2017

- Entwicklung der ersten lauffähigen Version des Spiels
 - Erstellung einer Grundstruktur
 - Parallele Entwicklung der Wifi Funktion
 - Implementierung der verschiedenen Funktionen wie:
 - Vibrationsfunktion
 - Implementierung der Sounds
 - Implementierung der Schüttelfunktion
 - Fertigung des Designs für das Spiel

- Fokus auf Funktionalität
- Wöchentliche Meetings mit Herrn Macho

Product-Review am 02.05.2017

- Vorstellung des Spiels
- Wünsche und Anregungen des Kunden
- Reflexion der ersten Entwicklungsphase

Zweite Entwicklungsphase 09.05.2017 – 13.06.2017

- Feinschliff und Verbesserungen
 - Implementierung des Radarscans
 - Erstellung von Tests
 - Highscore Liste wurde Implementiert
 - Verschiedene Einstellungen wie Schwierigkeitsgrade, Spracheinstellung und Infos wurden realisiert.
 - Implementierung eines 8x8 Spielemodus.
 - Refactoring des Codes
- Abschluss der Entwicklungsarbeiten

- Weitere Meetings mit Herrn Macho

Produktpräsentation am 21.06.2017

- Vorstellung des fertigen Produktes
- Abschluss des Projektes