

## Software Projekt 2025 - Erstellungsvertrag

Zwischen

Einstein-Gymnasium Potsdam, vertreten durch Herrn Christopher Schütze

Und

Paul Chappuzeau

Salami von Bülow

Jan Torge Dörschel

wird der nachfolgende Vertrag zur Planung, Erstellung, Lieferung und Vorstellung einer Software (nachstehend ”Vertragsgegenstand”, abgekürzt ”**VG**” genannt) abgeschlossen.

**§ 1 Vertragsgegenstand**

Vertragsgegenstand ist das von den Schülern/Schülerinnen zu entwickelnde und dem Einstein-Gymnasium zur Nutzung zu überlassende Softwareprogramm, einschließlich **Benutzungsanleitung**, **Quellcode**, und **Dokumentation**.

Der Vertragsgegenstand umfasst die Entwicklung einer Web-App, wie im Pflichtenheft detailliert beschrieben. Diese Web-App dient der Erstellung eines funktionsfähigen Online-Casinos mit typischen Funktionen und einer Benutzererfahrung, die mit einem realen Online-Casino vergleichbar ist. Sie umfasst Spiele, Benutzerkonten, Sprachoptionen und weitere relevante Funktionen. Der Einsatzbereich ist die Nutzung als Demonstrations- und Projektsoftware im Rahmen des vereinbarten Auftrags.

**§ 2 Pflichtenheft**

Das Pflichtenheft wird von den Vertragspartnern gemeinsam erstellt und umfasst folgende Leistungen / Pflichten:

1. Entwicklung des Online-Casinos „WaifuSpin“ mit einer modernen Homepage, verlinkten Unterseiten (z.B. VIP, Promotions, Affiliates) und mindestens fünf voll funktionsfähigen Spielen: Blackjack, Slots, Glücksrad, Double or nothing, Mines, Limbo.
2. Entwicklung einer Login/ Sign Up Seite mit einer Datenbank, welche die folgenden Funktionen umfasst: Speicherung und Verwaltung von Login-Daten; Speicherung und Verwaltung von Spielständen und Kontoständen der Nutzer.
3. Gestaltung eines interaktiven und ansprechenden Layouts, das folgende Elemente enthält: Komplexe Animationen (z.B. Keyframes, Viewport-Animations, Gradients); Benutzerdefinierte und selbst gestaltete Grafiken
4. Bereitstellung von Finanzfunktionen für die Nutzer: Möglichkeit zur Einzahlung von Echtgeld über PayPal, welches in den aktuellen $BTC, $ETH, $SOL und $XRP umgerechnet wird; Simulierte Auszahlungsfunktion („Schein-Withdraw“), um ein realistisches Spielerlebnis zu ermöglichen
5. Erstellung von Informationsseiten und Leitfäden: Ausführliche Anleitungen für die Nutzung jedes verfügbaren Spiels; Rechtliche Hinweise (z.B. Nutzungsbedingungen, Datenschutz); Weitere Leitfäden zur sicheren und effektiven Nutzung der Software
6. Implementierung von Mehrsprachigkeit mit folgenden vier Sprachen: russisch, deutsch, englisch, französisch
7. Sicherstellung eines responsiven Designs: Optimierung für Desktop-, Tablet- und Mobilgeräte; Nahtlose Benutzererfahrung auf allen gängigen Browsern und Geräten; SEO-Optimierung
8. Verwendung von HTML, CSS, JavaScript für das Frontend, sowie Javascript für Spielmechaniken und Backend. Als Datenbank wird Firebase verwendet
9. Integration von erweiterten Features: Interaktive Live-Support-Chats

**§ 3 Qualitätsstandard**

Das Softwareprodukt wird von den Schülern/Schülerinnen in der Weise erstellt, dass alle im Pflichtenheft beschriebenen Anforderungen erfüllt sind. Mindeststandard sind die im Zeitpunkt der Auftragserteilung bestehenden neuesten allgemein zugänglichen Erkenntnisse der Informationstechnik.

**§ 4 Fertigstellungstermin**

VG ist einschließlich der in § 1 genannten Dokumentation bis zum voraussichtlich 10.03.2025 fertig zu stellen und Herrn Schütze zu übergeben. Dies entspricht einer Arbeitszeit von mind. 50 Einzelstunden pro Gruppenteilnehmer.

**§ 5 Nutzungsrechte**

1. Die Ersteller räumen dem Einstein-Gymnasium ein nicht ausschließliches, unbefristetes, übertragbares und unwiderrufliches Nutzungsrecht an VG, einschließlich Dokumentation und Benutzungsanleitung, ein.
2. Die Ersteller behalten das Recht, die Software in abgewandelter oder verbesserter Form für eigene Zwecke zu nutzen.
3. Die Software darf keinesfalls kommerziell genutzt werden, es sei denn, die Ersteller haben hierzu vorab ihre ausdrückliche schriftliche Zustimmung erteilt.
4. Die Ersteller haben das Recht, bei jeglicher öffentlichen Nutzung der Software (z. B. bei Präsentationen oder Wettbewerben) namentlich genannt zu werden.
5. Sollte die Software oder ein Teil davon weiterentwickelt werden, behalten die Ersteller ein Mitspracherecht über die geplanten Änderungen.

**§ 6 Vertragsänderungen**

AG kann vom Pflichtenheft abweichende Änderungen des Auftrags verlangen, wenn sie erforderlich sind, um den mit dem VG verbundenen Erfolg zu erreichen oder zu sichern. Vertragsänderungen und die mit ihr in Zusammenhang stehenden Zusatzvereinbarungen bedürfen der Schriftform. Hierdurch bedingte unvermeidliche Zeitverschiebungen sind Herrn Schütze unverzüglich mitzuteilen.

**§ 7 Quellcode**

Der Quellcode verbleibt bei beiden Parteien des Softwarevertrags und kann vom Ersteller und Nutzer verändert und weiterentwickelt werden. Jegliche Änderungen sind zu dokumentieren und der anderen Partei zur Verfügung zu stellen.

**§ 8 Vergütung**

Die Vergütung von Herrn Schütze beträgt insgesamt 3 Halbjahresnoten. Diese unterteilen sich in jeweils eine Halbjahresnote für:

1. Die Dokumentation/Anleitung,
2. Die Präsentation des fertigen Softwareproduktes und
3. Das fertige Softwareprodukt

**§ 9 Haftung und Plagiate**

Die Ersteller garantieren hiermit, dass Sie das Softwareprodukt selbst entwickelt haben und keine anderen als im Pflichtenheft angegebenen Hilfen beansprucht haben. Ein Verstoß gegen diese Vereinbarung wird durch das Vergeben von 0 Punkten für eine oder mehrere Halbjahresnoten geahndet.

**§ 10 Schlussbestimmungen**

Vertragsänderungen oder Ergänzungen sind schriftlich festzuhalten. Sollten einzelne Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam sein, so wird dadurch die Wirksamkeit des Vertrags im Übrigen nicht berührt.

Potsdam, 10. Jan. 2025

………………………………………………………………………………………………………….

Unterschrift Paul Chappuzeau

………………………………………………………………………………………………………….

Unterschrift Salem von Bülow

………………………………………………………………………………………………………….

Unterschrift Jan Torge Dörschel

………………………………………………………………………………………………………….

Unterschrift Christopher Schütze