

26.9.2016

Iman Lünsmann

css Versicherung

A Simple Project

Version 1.0

Inhalt

[2 Revisionen 2](#_Toc468106825)

[3 Einleitung 3](#_Toc468106826)

[4 Management Summary 3](#_Toc468106827)

[5 Referenzen 3](#_Toc468106828)

[6 Glossar 3](#_Toc468106829)

[7 Projektteam 3](#_Toc468106830)

[8 Allgemeine Beschreibung, Ziele (SOLL) 3](#_Toc468106831)

# Revisionen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Version | Name | Kommentar |
| 28.11.2016 | 1 | Iman Lünsmann |  |
|  |  |  |  |

# Einleitung

Liebe Leserinnen und Leser

In diesem Dokument beschreibe ich wie ich das Spiel Pong innerhalb von 10 Tagen mit JavaScript programmieren und planen werde. Das Ganze wurde mit Atom gemacht, allerdings kann man auch einen anderen Compiler benutzen. Dieses Dokument ist für Gamer Freunde ausgelegt und für diejenigen bestimmt die sich für den Prozess hinter den Kulissen interessieren.

Mit dieser ersten Auflage von *A Simple Project* möchte ich Ihnen mein Wissen vermitteln und Sie dazu anregen selber einmal ein kleines Spiel zu machen. Bei Fragen und Verbesserungsvorschlägen wenden Sie sich bitte an mich.



Vielen Dank für Ihr Interesse

Iman Lünsmann, Informatiklernende der CSS Versicherung

# Management Summary

Das Spielprinzip von Pong ist simpel und ähnelt dem des [Tischtennis](https://de.wikipedia.org/wiki/Tischtennis): Ein Punkt („Ball“) bewegt sich auf dem Bildschirm hin und her. Jeder der beiden Spieler steuert einen senkrechten Strich („Schläger“), den er mit einem Drehknopf ([Paddle](https://de.wikipedia.org/wiki/Paddle_(Eingabeger%C3%A4t))) nach oben und unten verschieben kann. Lässt man den „Ball“ am „Schläger“ vorbei, erhält der Gegner einen Punkt.



Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Pong#/media/File:Pong.png>

# Referenzen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Titel/ Beschreibung | Autor | Dateiname oder URL |
| 1 | Pong | Wikipedia | https://de.wikipedia.org/wiki/Pong |
| 2 |  |  |  |

# Glossar

|  |  |
| --- | --- |
| Begriff | Beschreibung |
|  |  |

# Projektteam

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Name | Funktion | Kontakt |
| Iman Lünsmann | Auftraggeberin | Iman.luensmann@gmail.com |

# Anfangszustand (IST), Ziele (SOLL)

In diesem Kapitel wird beschrieben, was mein Ziel ist (SOLL) und wie mein Anfangszustand ist. (IST)

Mein Ziel ist es dieses Spiel zu programmieren sodass man für den Anfang gegen eine Wand spielen muss, also quasi gegen den Computer.

Mein Anfangszustand ist, das ich noch nichts habe und ein Projekt machen will.

# Anforderungsanalyse

Anforderungen an das zu entwickelnde System definieren alle zu erfüllenden Eigenschaften oder die zu erbringende Leistung, sowie allfällige technische Vorgaben und weitere Forderungen des Kunden im Zusammenhang mit dem (den) zu erstellenden Produkt(en).

## Identifizierung der Akteure

Ein Akteur bezeichnet eine Rolle, die mit dem zu entwickelnden System interagieren wird Es wird folgender Akteur geben:

1. **Guest:** Dieser Akteur hat die Möglichkeit das Spiel zu spielen.

## Anforderungskatalog

Der Anforderungskatalog ist eine priorisierte Liste, die alles enthält, was im zu entwickelnden Produkt enthalten sein soll. Jede Anforderung wird in Alltagssprache -in der Form einer „User-Story“ -formuliert, mit einer ID zu späteren Identifizierung versehen sowie mittels 3 verschiedener Kategorien priorisiert: 1 = hohe Prorität, 2 = mittlere Priorität, 3 = keine Priorität. Diese drei Prioritäten repräsentieren die Verpflichtungen ‚must‘, ‚should‘, ‚nice to have‘.

Im Verlauf der Zeit können neue Anforderungen hinzukommen und/oder bestehende Anforderungen

können wegfallen. Anforderungen, die wegfallen, sind im Dokument zu belassen und als gestrichen zu markieren.

Hinter einer Anforderung kann ihn eckigen Klammern in der Form [Z#] eine Zusatzinformation hinterlegt werden und mit [F#] bzw. [F#, F#, ...] können eine oder mehrere offene Fragen referenziert werden.