Gruppe 8-UniVerse: Alana Wolter, Timur Öz, Dominic Holey, Mike Kanik, Daniel Schüürmann

Gruppe 8-UniVerse: Alana Wolter, Timur Öz, Dominic Holey, Mike Kanik, Daniel Schüürmann

Inhaltsverzeichnis

Gruppe 8-UniVerse: Alana Wolter, Timur Öz, Dominic Holey, Mike Kanik, Daniel Schüürmann

Checkliste

As a teacher I want to have a prototype delivery, so that I get an impression of the final product.

Description

The prototype delivery shall consists of various artifacts - provisioning via link is preferred. One idea could be to have one document in a git repository. This document acts as a single source of truth and provides the locations to all the other artifacts.

Acceptance Criteria

* prototype as mock-up e.g:
    ** sketches / clickable prototype
    ** first design / rough architecture
    ** technical preconditions
* document that provides:
    ** name of the group
    ** team members including their competencies and planned scrum roles
    ** expected challenges
    ** project description: \~200 word or bullet points
    ** what is the gain of your product for a potential customer
    ** list of development tools and frameworks used
    ** rough project schedule
* link to the scrum board / task list etc.
* links to git repositories
* user stories and epics for the two subsequent sprints are written down
* document, that describes the prototype and current working status

Story Points
* 13

Gruppe 8-UniVerse: Alana Wolter, Timur Öz, Dominic Holey, Mike Kanik, Daniel Schüürmann

Akzeptanzkriterien

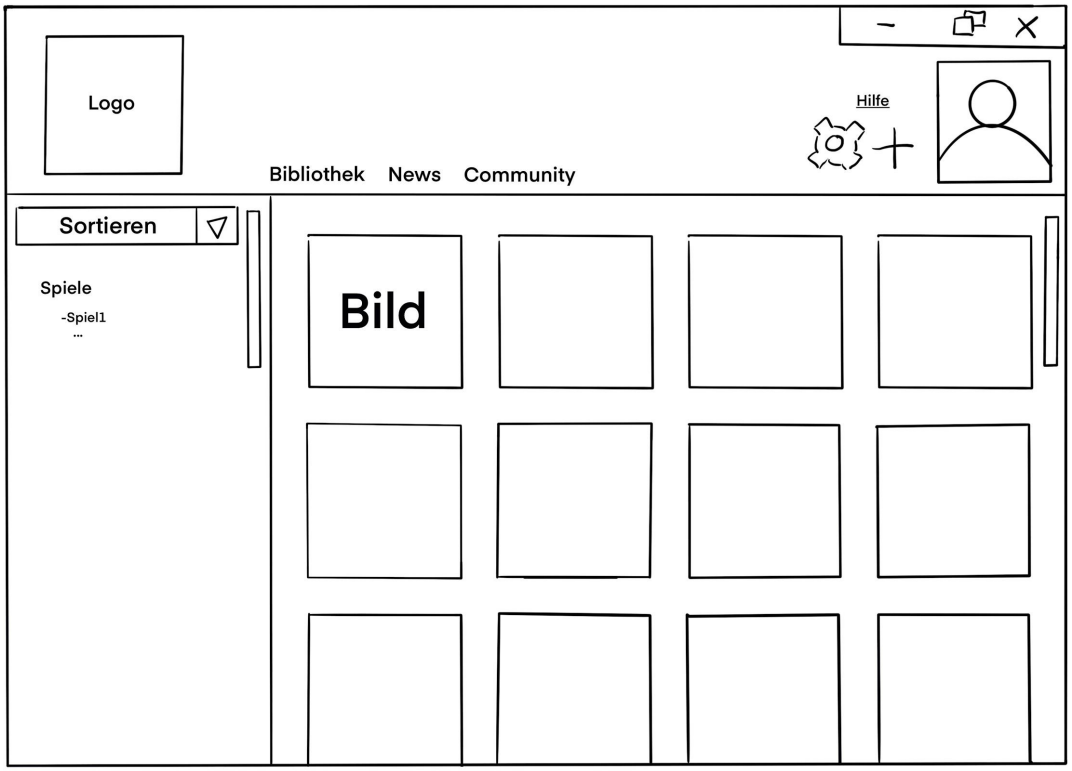
Prototypen

Klickbarer Prototyp:

https://www.figma.com/file/Ue1hVOUHrKqbcaNGsS3Fr2/Architektur?node-id=0%3A1

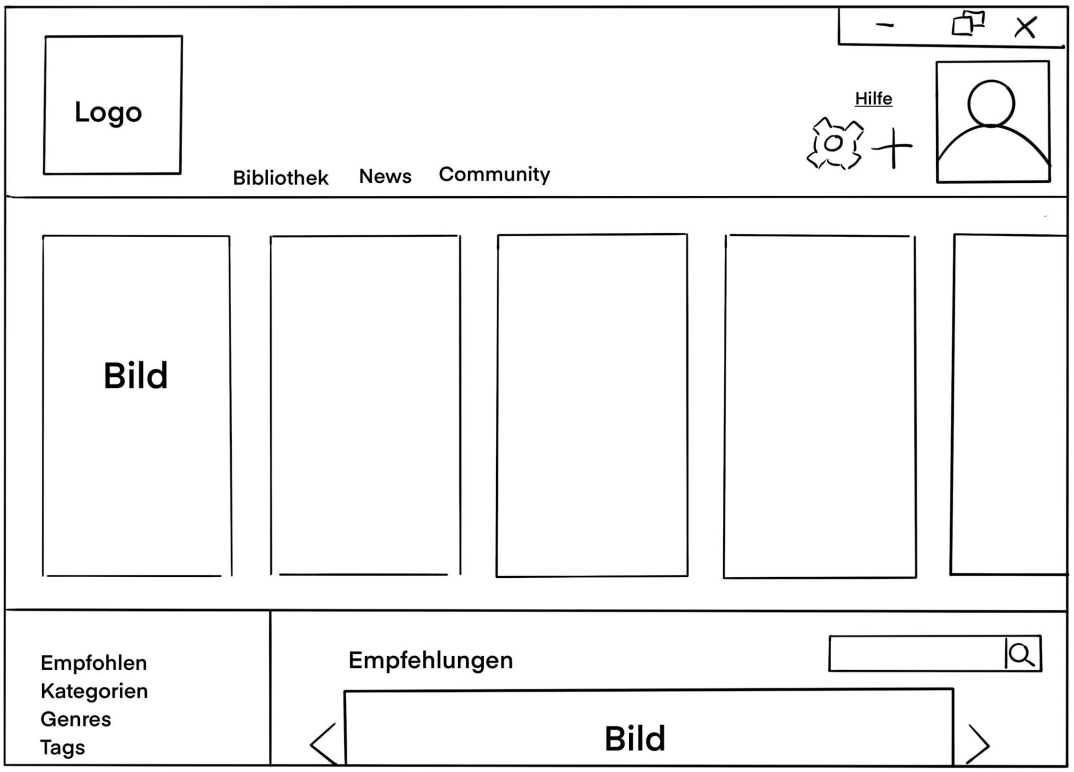
First Design/Grobe Architektur

Bibliothek:



Gruppe 8-UniVerse: Alana Wolter, Timur Öz, Dominic Holey, Mike Kanik, Daniel Schüürmann

Startseite:



Technische Voraussetzungen

- Datenbankanbindung erstellen
- Schnittstellen Implementierung der Verschiedenen Clients
- Frontend und Backend Entwicklung des Clients
- Endgerät muss vorhanden sein
- Internetanbindung muss vorhanden sein

Gruppe 8-UniVerse: Alana Wolter, Timur Öz, Dominic Holey, Mike Kanik, Daniel Schüürmann

Gruppe 8 - “UniVerse”

Rollenverteilung

Daniel Schüürmann - Product Owner
Alana Wolter - SCRUM Master
Mike Kanik - Team
Timur Öz - Team
Dominic Holey - Team

Voraussichtliche Probleme

- Möglicherweise können nicht alle Clients mit eingebunden werden
- Datenbankanbindung
- Zeitdruck

Beschreibung des Projekts

Unsere Idee ist es einen globalen Gaming-Client zu entwickeln, der es den Usern ermöglicht Spiele plattformunabhängig zu verwalten. Es sollen bestehende Gaming-Clients, wie z.B. Steam, Epic Games, GoG usw. eingebunden werden. D.h. die Nutzer brauchen im Idealfall nur noch einen Client um ihre Spiele-Bibliotheken zu verwalten, also Spiele zu starten, hinzuzufügen, löschen usw. Diese Änderungen in der Bibliothek sollen auch an die bestehenden Clients gesendet werden und dort stattfinden.
UniVerse soll also ein übergeordnetes Interface werden, was die Daten der o.g. bestehenden Clients vereint.

Gewinn des Projekts

Unser Ziel ist es, dass man nicht mehr unzählige Spiele Clients einzeln verwalten muss, durch die man oft den Überblick verliert. Stattdessen möchten wir eine einfache Lösung bieten, damit der User lediglich einen Client verwalten muss, in dem so viele Spiele Clients wie möglich verbunden werden und eine Gesamtüberblick bieten. So muss der User sich nicht mehr an zig Passwörter und Usernamen erinnern und welches Spiel bei welchem Client hinterlegt ist.

Gruppe 8-UniVerse: Alana Wolter, Timur Öz, Dominic Holey, Mike Kanik, Daniel Schüürmann

Werkzeuge

- Jira
- Git
- IDEs: IntelliJ, Virtual Studio Code
- Java als Backend Programmiersprache, Frontend (wahrscheinlich) Java
- MongoDB als Datenbank
- Star UML
- Google Docs
- Procreate/Photoshop

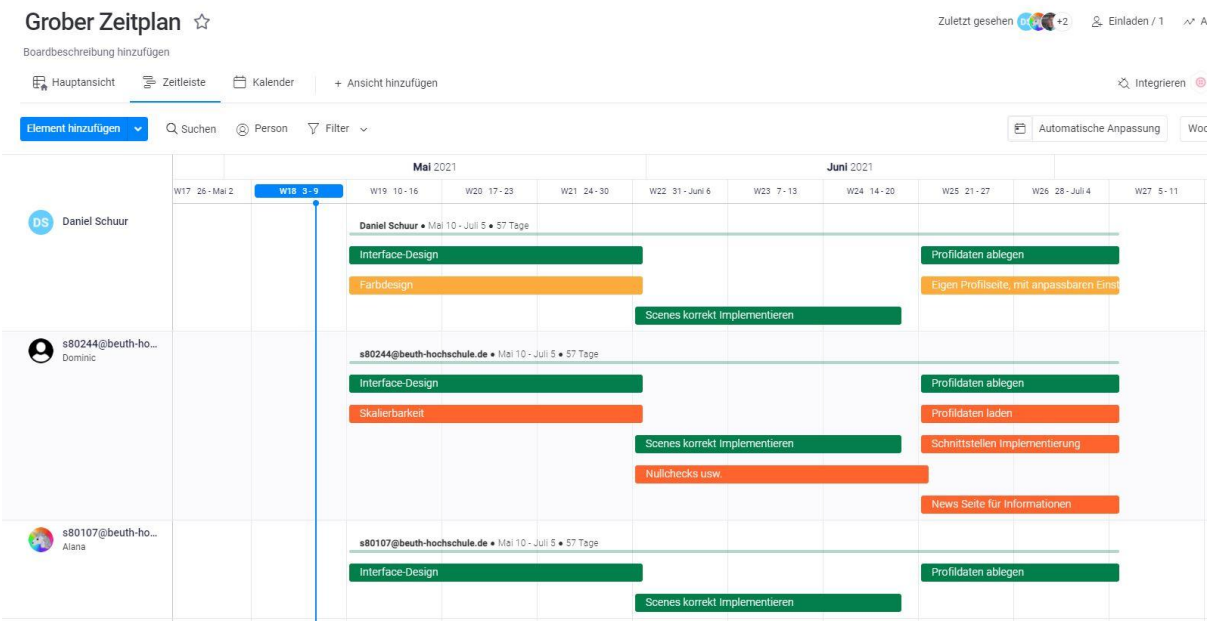
Grober Projektplan

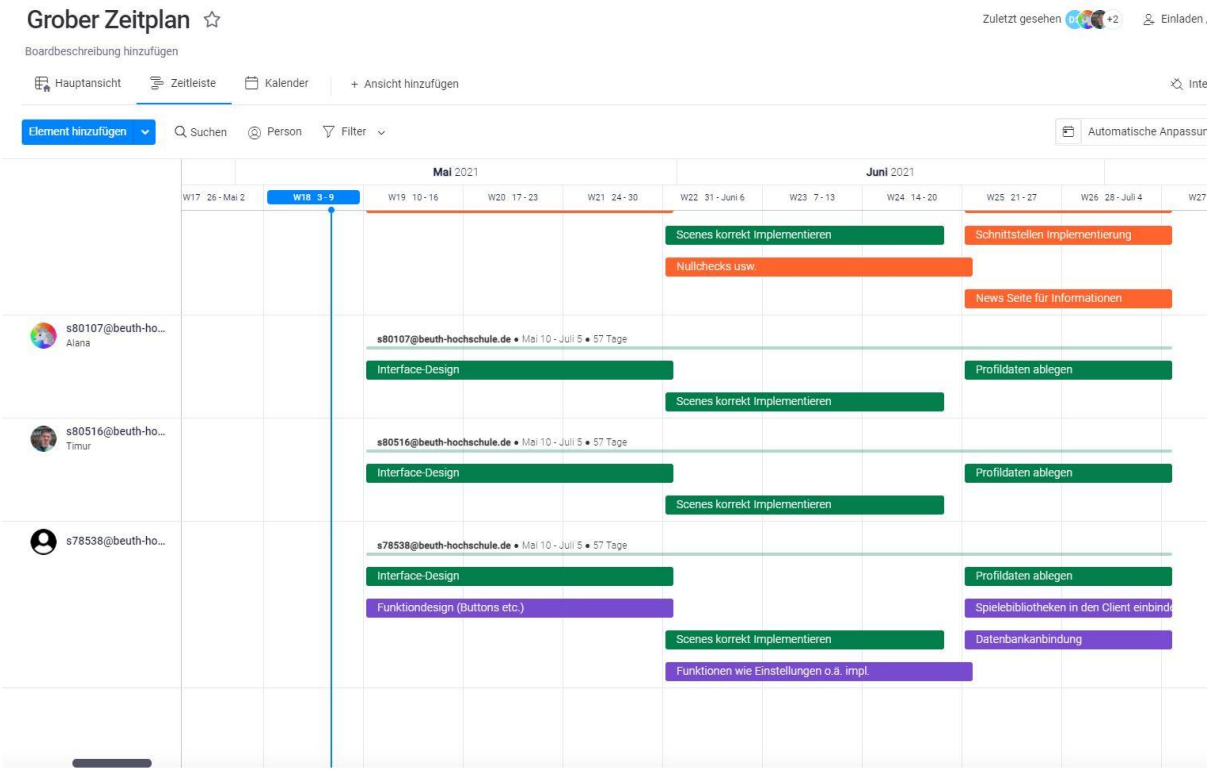
- Frontend
    - Grafische gestaltung der Oberflächen (Startseite, Sozialseite, etc.).
    - Zwei vorgegebene Farbthemen, zwischen die sich der User dann im Client entscheiden kann (Einhorn und Unihorn).
    - Ggf. kann sich der User dann auch eigene Farbthemen erstellen, falls Zeit für die Implementierung des Projektes bleibt.
    - Placeholder Funktionen, die später dann mit dem Backend zusammengeführt werden (Einloggen, Ausloggen, Spiel oder Freund hinzufügen/entfernen und etc.)
- Backend
    - Schnittstellen Implementierung zwischen den verschiedenen Clients
    - Die Spiele der verschiedenen Clients in einen einzigen Client zusammenführen.
    - ggf. Filter Funktion, um verschiedene Spiele aus deren eigentlichen Clients zu Filtern oder um nach bestimmten Spielen zu suchen.
    - Soziale Funktionen, wie eine eigene Freundschaftsliste, Nachrichten verschicken, eigene Profile und etc.
    - Eigene Profilseite, die angepasst werden kann. die bestimmte Informationen speichert wie z.B. zuletzt gespielte Spiele, insgesamt Zeit der Spiele, (aus welchem Client sie ehemals gehören), und evtl. mehr in der Zukunft. Manche dieser Funktionen sollen je nach Wunsch des Nutzers Privat gestellt werden können.
    - Datenbankanbindung zum Speichern von Informationen (z.B. Konto Verknüpfung der verschiedenen Clients)
    - News Seite, die Spiele Updates oder neu veröffentlichte Spiele zusammenfasst.
- Zusammenführen von Frontend und Backend
- Wenn noch Zeit über: Extra-Funktionen die uns auf dem Weg einfallen
- Fachlogikschicht

Gruppe 8-UniVerse: Alana Wolter, Timur Öz, Dominic Holey, Mike Kanik, Daniel Schüürmann

Grober Zeitplan mit Monday

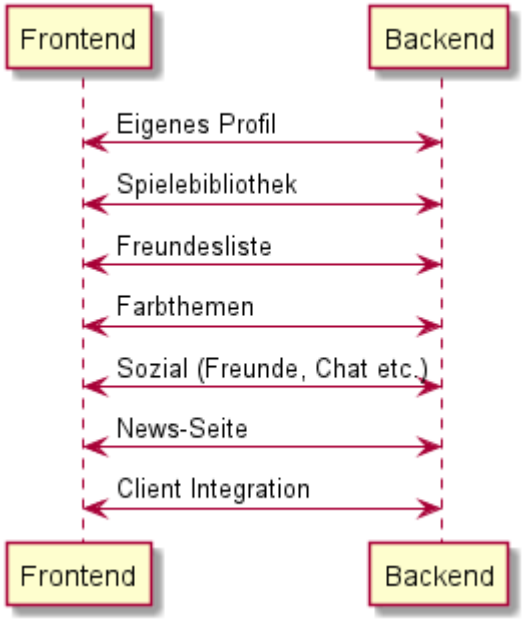
Ausschnitte der zeitlichen Planung





Gruppe 8-UniVerse: Alana Wolter, Timur Öz, Dominic Holey, Mike Kanik, Daniel Schüürmann

Grobes Diagramm zur Darstellung der Front- und Backend Kommunikation



Links

Link zum Scrum Board und User-Stories:
https://univerrse.atlassian.net/jira/software/projects/UN/boards/1/backlog?selectedIssue=UN-34

Link zu Git:
https://gitlab.beuth-hochschule.de/s80356/universe

Link zur zeitlichen Planung:
https://beuth-hochschule976942.monday.com/users/sign_up?invitationId=14467062096166711000

Link zum Prototypen:
https://www.figma.com/proto/Ue1hVOUHrKqbcaNGsS3Fr2/Architektur?node-id=25%3A260&scaling=min-zoom&page-id=0%3A1