

Projektauftrag

Projektbezeichnung:	JavaScript Dreiecksrechner
Start:	31/01/22
Ende:	06/02/22
Projektleiter	Sven Piehl (sven.piehl@cbm-bremen.de)

Ausgangssituation:	Zur Erschließung neuer Märkte und zur Vertiefung der JavaScript Lerninhalte soll ein Onlinetool zur Dreiecksberechnung konzeptioniert und entwickelt werden.
Projektziel:	<p>Eine fertige, den Anforderungen entsprechende Implementierung eines Onlinetools zur Dreiecksberechnung. Die Grundregeln sind in der Implementierung ausreichend.</p> <p>Dokumente sind zu strukturieren, HTML Code in ".html" Dateien, JavaScript Code in ".js" Dateien. Versucht den Quellcode nach Funktionen oder nach Klassen zu gruppieren.</p> <p>Die Tagesberichte sind bis spätestens 23:00 Uhr täglich als PDF abzugeben! Verspätete Tagesberichte und/oder andere Formate werden nicht berücksichtigt.</p>
Teilziele:	<p>Folgende Funktionalitäten sollen im fertigen Programm vorhanden sein.</p> <ul style="list-style-type: none">• HTML Dokument zur Darstellung• Ein Canvas zur Darstellung• Alle Eigenschaften müssen berechnet werden können.,• Alle Berechnungen sollen angezeigt werden<ul style="list-style-type: none">• Formelanzeige• Berechnungsanzeige

	<ul style="list-style-type: none">• Auswahl einzelner Dreieckselemente und Darstellung der Berechnung. (nice 2 have)
Projektergebnisse / Produkte:	<ul style="list-style-type: none">• Das funktionsfähige Projekt• Dokumentation des Projekts (Tagesbericht) Tägliche Quellenangaben <p>Projektbewertungen:</p> <ul style="list-style-type: none">◦ Projektcode: 70 %◦ Tagesberichte: 30 %
Ausschluss / Nicht Ziel des Projekts:	Verfügbare Schnittstellen für die Integration des Spiels in eine Serverumgebung sowie eine zeitaufwändige Grafikimplementierung.

Personalaufwand:	Projektleitung, Teilnehmende
Rahmenbedingungen	<u>Tägliche Sicherung der Daten.</u> <u>Git Versionierung (täglich)</u>