

Projektauftrag

Projektbezeichnung:	JavaScript Minesweeper
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 Minesweeper Spiel konzeptioniert und entwickelt werden.
Projektziel:	<p>Eine fertige, den Anforderungen entsprechende Implementierung des Minesweeper Spiels. 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:	<ul style="list-style-type: none">• Folgende Funktionalitäten sollen im fertigen Programm vorhanden sein.• HTML Dokument zur Darstellung• Ein Canvas zur Darstellung• Grundregeln müssen implementiert sein• Zeitzähler• Anzeige der aktuellen Punkte Ja, Minesweeper hat keine Punkte, der Auftraggeber möchte aber Punkte in der Implementierung!• Zufällige Erstellung der Level• Wählbare Minenanzahl• Wählbare Feldgröße

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>