

# Projektauftrag

Projektbezeichnung:	JavaScript Pacman
Start:	31/01/22
Ende:	06/02/22
Projektleiter	Sven Piehl ( <a href="mailto:sven.piehl@cbm-bremen.de">sven.piehl@cbm-bremen.de</a> )

Ausgangssituation:	Zur Erschließung neuer Märkte und zur Vertiefung der JavaScript Lerninhalte soll ein Pacman Spiel konzeptioniert und entwickelt werden.
Projektziel:	<p>Eine fertige, den Anforderungen entsprechende Implementierung des Billard 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"><li>• Folgende Funktionalitäten sollen im fertigen Programm vorhanden sein.</li><li>• HTML Dokument zur Darstellung</li><li>• Ein Canvas zur Darstellung</li><li>• Grundregeln müssen implementiert sein</li><li>• Mindestens ein Gegner muss implementiert werden</li><li>• 3 Unterschiedliche Items mit unterschiedlichen Punkten</li><li>• Zeitzähler</li><li>• Anzeige der aktuellen Punkte</li><li>• Begrenzte Leben</li></ul>

Projektergebnisse / Produkte:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Produkte: Das funktionsfähige Projekt</li><li>• Dokumentation des Projekts (Tagesbericht)</li><li>• Tägliche Quellenangaben</li><li>• Projektcode: 70 % Tagesberichte: 30 %</li></ul>
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>