

Projektauftrag

Projektbezeichnung:	JavaScript Conway's Game of Life
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 von Conway's Game of Life. Die Grundregeln sind in der Implementierung ausreichend. Ob das Spielfeld an den Seitenbegrenzungen endet oder ob das Spielfeld torusförmig aufgebaut wird, entscheidet der Teilnehmer</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• Die aktuelle Generation soll angezeigt werden• Veränderung der Zellenanzahl zur vorherigen Generation soll ebenfalls angezeigt werden• Verschiedene Modi müssen implementiert sein• Automatischer Modus

	<ul style="list-style-type: none"> • Berechnungsanzeige • Start und Stop Schritt für Schritt Modus(Eine neue Zellengeneration soll erst nach einem "Klick" neu berechnet und angezeigt werden) • Canvasgröße muss auswählbar sein • Zellengröße muss auswählbar sein • Zellenstatus muss änderbar sein • Zelle lebendig • Zelle nicht lebendig • Zelle unbestimmt
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>