

# Othello

---

## Inhaltsverzeichnis

1. [Ausgangssituation](#)
2. [Ressourcen- und Ablaufplanung](#)
3. [Durchführung- und Auftragsbearbeitung](#)
4. [Projektergebnisse](#)
5. [Verzeichnis der Arbeits-/Hilfsmittel](#)
6. [Anhang](#)

## Ausgangssituation

### Projektumfeld

Das Projektteam besteht aus Thomas Stark und Martin Plieske.

Thomas Stark und Martin Plieske sind beide Auszubildende Fachinformatiker in der Fachrichtung Anwendungsentwicklung.

### Projektziele

Die Firma TSE GmbH beauftragt ihre Softwareabteilung, ein Spiel für die Pausengestaltung der Mitarbeiter zu entwickeln. Das Spiel "Othello" soll programmatisch umgesetzt werden. Anforderungen sind unter anderem eine grafische Oberfläche. Auf dieser soll angezeigt werden, welcher Spieler an der Reihe ist. Damit das Programm nicht immer neu gestartet werden muss, soll es eine Schaltfläche für das starten neuer Spiele geben.

### Prozessschnittstellen (Ansprechpartner, Ein- Ausstieg, Arbeitsumgebung)

Als Ansprechpartner ist Der Berufsschullehrer Gregor Kompa vorgesehen.

Wegen der SARS-CoV-2-Pandemie befinden setzt jeder der Azubis das Spiel zuhause im Mobile Office um.

## Ressourcen- und Ablaufplanung

### Personalplanung

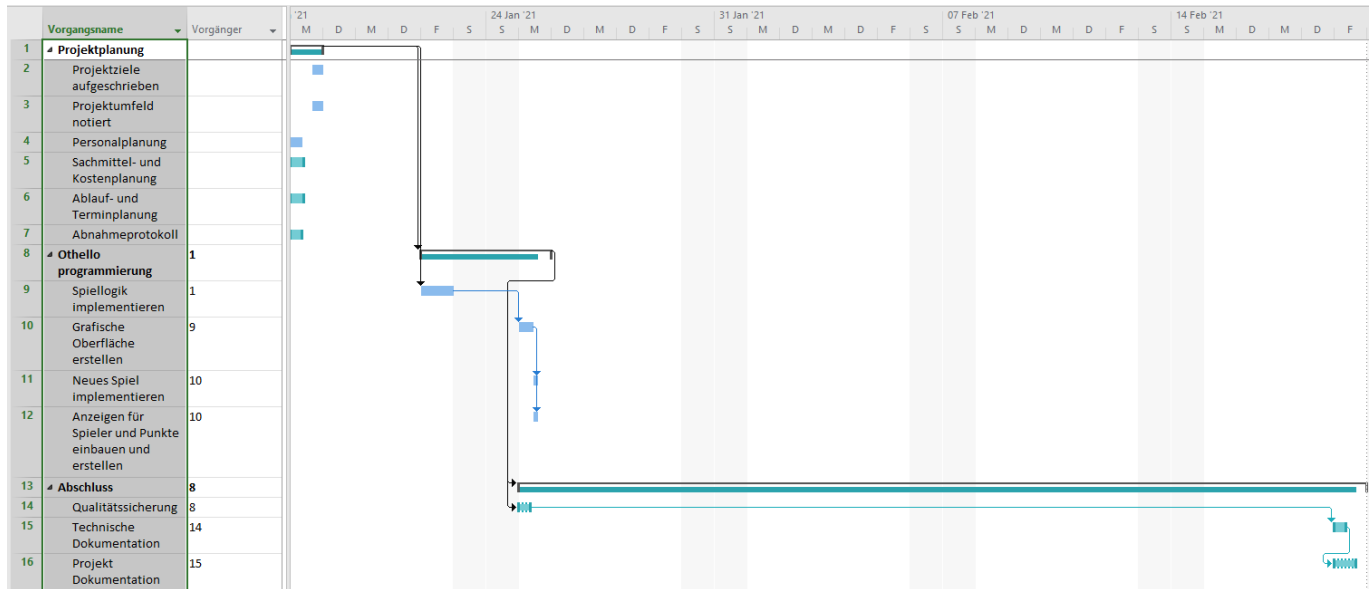
Person	Zuständigkeit
Thomas Stark	Das Projektteam ist zuständig für die Durchführung des Projekts
Martin Plieske	Fachlehrer unterstützen in Ausnahmesituationen das Projektteam und sind für Aufsicht über die Teams zuständig.

### Sachmittelplanung

Produkt	Anzahl
---------	--------

Produkt	Anzahl
Bildschirm	5
Displayport Kabel	5
Kaltgerätekabel	7
Computer	2
Tastatur	2
Computermaus	2
Tisch	2
Stuhl	2
Headset	2
CAT 6 Kabel	2
Visual Studio Code	2
IntelliJ IDEA Community Edition	1
JavaFx Scene Builder	1
Discord	2
Github	1
Git	1
JetBrains Raider	1
Adobe Photoshop	1
Windows	1
Manjaro Linux	1

## Ablaufplanung



## Terminplanung

<b>Projektplanung</b>	<b>8 Std.</b>	<b>Mon 18.01.21</b>	<b>Mon 18.01.21</b>	
Projektziele aufgeschrieben	1 Std.	Mon 18.01.21	Mon 18.01.21	Stark, Plieske
Projektumfeld notiert	1 Std.	Mon 18.01.21	Mon 18.01.21	Stark, Plieske
Personalplanung	1 Std.	Mon 18.01.21	Mon 18.01.21	Stark, Plieske
Sachmittel- und Kostenplanung	2 Std.	Mon 18.01.21	Mon 18.01.21	Stark, Plieske
Ablauf- und Terminplanung	2 Std.	Mon 18.01.21	Mon 18.01.21	Stark, Plieske
Abnahmeprotokoll	1 Std.	Mon 18.01.21	Mon 18.01.21	Stark, Plieske
<b>Othello programmierung</b>	<b>16 Std.</b>	<b>Fre 22.01.21</b>	<b>Mon 25.01.21</b>	
Spiellogik implementieren	8 Std.	Fre 22.01.21	Fre 22.01.21	Stark, Plieske
Grafische Oberfläche erstellen	3 Std.	Mon 25.01.21	Mon 25.01.21	Stark, Plieske
Neues Spiel implementieren	2 Std.	Mon 25.01.21	Mon 25.01.21	Stark, Plieske
Anzeigen für Spieler und Punkte einbauen und erstellen	2 Std.	Mon 25.01.21	Mon 25.01.21	Stark, Plieske
<b>Abschluss</b>	<b>160 Std.</b>	<b>Mon 25.01.21</b>	<b>Fre 19.02.21</b>	
Qualitätssicherung	1 Std.	Mon 25.01.21	Mon 25.01.21	Stark, Plieske
Technische Dokumentation	1 Std.	Fre 19.02.21	Fre 19.02.21	Stark, Plieske
Projekt Dokumentation	7 Std.	Fre 19.02.21	Fre 19.02.21	Stark, Plieske

## Kostenplanung

## Qualitätsplanung

## Durchführung- und Auftragsbearbeitung

- Prozessschritte, Vorgehensweise, Knackpunkte, Qualitätssicherung
- Abweichungen, Anpassungen, Entscheidungen

## Projektergebnisse

- Soll-Ist-Vergleich, Abnahme, Bewertung (Fazit, Ausblick)

## Verzeichnis der Arbeits-/Hilfsmittel

- Literatur, Internet-Quellen, Software, Tools

## Anhang

- Abnahmeprotokoll
- Quelltext, UML, STGs
- evtl. Spielanleitung
- Kostenrechnung