





Projektantrag Pong Game

Team A

Klaudrat Philipp
Hauswirth Tician
Pratljacic Dragan

Projektauftrag		 
Projekt	Pong Game	
Ersteller	Philipp Klaudrat	
Erstellt am	26.09.2017	
Version	2	
Hauptverantwortlicher	Philipp Klaudrat	
Qualitätssicherung	Tician Hauswirth	

1 Ausgangslage

Die Informatik Abteilung der HTL-Villach veranstaltet jedes Jahr im Februar einen Tag der offenen Tür, an dem sich Schüler und Eltern aus den verschiedensten Teilen Österreichs unsere und andere Abteilungen der Schule ansehen. Diese Veranstaltung ist für die HTL-Villach von großer Bedeutung, da dies die einzige Veranstaltung ist, um Schüler für die Abteilung zu gewinnen.

1.1 Auftraggeber

Der Auftraggeber des Projektes "Pong Game" ist die Abteilung Informatik der HTL-Villach, welche von Herrn Mag. Prof. Achim Karasek vertreten wird.

1.2 Projektziele

Das Ziel dieses Projektes ist es, den Besuchern zu präsentieren, wie das hier erlernte Wissen in der Praxis umgesetzt werden kann.

1.3 Pong Game

Das Spielprinzip von Pong ist simpel und ähnelt dem des Tischtennis: Ein Punkt („Ball“) bewegt sich auf dem Bildschirm hin und her. Jeder der beiden Spieler steuert einen senkrechten Strich („Schläger“), den er mit einem Drehknopf (Paddle) nach oben und unten verschieben kann. Lässt man den „Ball“ am „Schläger“ vorbei, erhält der Gegner einen Punkt.

1.4 Ergebnis

Das Ergebnis ist das Spiel "Pong Game", dass über einen C# Client dargestellt wird. Die Steuerung funktioniert mittels zwei Joysticks, welche in Verbindung mit einem Arduino-Mikrocontroller stehen. Die Auswertung von Einzelspielen und Turnieren erfolgt mittels Webservice und wird anschließend clientseitig visualisiert.

2 Technische Anforderungen und Rahmenbedingungen

Das zu entwickelnde Softwaresystem wird folgenden technischen Anforderungen und Rahmenbedingungen unterliegen:

- Frontend wird als C# Anwendung mittels WPF entwickelt
- Webservice zur Verarbeitung und Auswertung der Daten
- Arduino Mikrocontroller als Steuerung

3 Projektorganisation und -planung

Dieser Abschnitt beschreibt die Organisation und die Planungsvorgaben für das Projekt.

3.1 Ernennung der Projektteams

Person	Rolle/Aufgaben/Fähigkeiten
Hr. Klaudrat	Entwicklung
Hr. Hauswirth	Entwicklung
Hr. Pratljacic	Entwicklung
Hr. Karasek	Auftraggeber

3.2 Sprint Information

Sprint 1:

- Date: 14.11.2017
- PO: Dragan Pratljacic
- Scrum Master: Philipp Klaudrat

Sprint 2:

- 12.12.2017
- PO: Philipp Klaudrat
- Scrum Master: Tician Hauswirth

Sprint 3:

- 23.01.2018
- PO: Tician Hauswirth
- Scrum Master: Dragan Pratljacic

3.4 Zeitrahmen

- Projektstart: 26.09.2017
- Projektende: 23.01.2018

3.4 Risiken & eventuelle Lösungen

- Verfügbarkeit der Teammitglieder zur Präsentation des Projektes am Tag der offenen Tür
 - ordentliche Vorbereitung pro Teammitglied
- Präsentationsschwierigkeiten aufgrund mangelnder Erfahrung
 - Probepräsentationen halten
 - Situation ergreifen vor großen Gruppen zu sprechen
- Eventuelle Netzwerkprobleme
 - Sicherstellung des Netzwerks
 - eigener Router