

Projektantrag

Pong Game

Team A  
Klaudrat Philipp  
Hauswirth Tician

Pratljacic Dragan

Philipp Klaudrat, Tician Hauswirth, Dragan Pratljacic 1

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Projektauftrag** | |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  | **Projekt** | Pong Game | aputurelogo_12.jpg |  |
|  |  |  |  |  |
|  | **Ersteller** | Philipp Klaudrat |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  | **Erstellt am** | 26.09.2017 |  |  |
|  | **Version** | 2 |  |  |
|  |  |  | Bildergebnis für htl villach |  |
|  | **Hauptverantwortlicher**  **Qualitätssicherung** | Philipp Klaudrat |  |  |
|  | 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](https://de.wikipedia.org/wiki/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](https://de.wikipedia.org/wiki/Paddle_(Eingabeger%C3%A4t))) 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.

Philipp Klaudrat, Tician Hauswirth, Dragan Pratljacic 2

**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 |
|  |  |

* 1. **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

Philipp Klaudrat, Tician Hauswirth, Dragan Pratljacic 3

**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

Philipp Klaudrat, Tician Hauswirth, Dragan Pratljacic 4