Studie

|  |  |
| --- | --- |
| **Status** | In Arbeit / In Prüfung / Abgeschlossen |
| **Projektname** | PyJump |
| **Projektleiter** | Dominik Schütz |
| **Auftraggeber** | Daniel Sterchi |
| **Autoren** | Dominik Schütz, Raphael Schwob |
| **Verteiler** | Daniel Sterchi, Dominik Schütz, Raphael Schwob |

**Änderungskontrolle, Prüfung, Genehmigung**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Version | Datum | Beschreibung, Bemerkung | Name oder Rolle |
| 1.0 | 16.02.16 | Erstellung dieses Dokuments | Dominik Schütz |
| 2.0 | 29.02.16 | Weiterführung dieses Dokuments | Dominik Schütz |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Definitionen und Abkürzungen**

|  |  |
| --- | --- |
| Begriff / Abkürzung | Bedeutung |
| Platformer | Spielart, Ziel ist es über Plattformen einen Höhenunterschied zu passieren |

**Referenzen**

|  |  |
| --- | --- |
| Referenz | Titel, Quelle |
| [1] |  |
| [2] |  |
| [3] |  |

**Inhaltsverzeichnis**

[1 Situationsanalyse 3](#_Toc444592453)

[1.1 Ausgangslage 3](#_Toc444592454)

[1.2 Stärken 3](#_Toc444592455)

[1.3 Schwächen 3](#_Toc444592456)

[2 Ziele 3](#_Toc444592457)

[2.1 Rahmenbedingungen 4](#_Toc444592458)

[2.2 Abgrenzung 4](#_Toc444592459)

[3 Liste der Stakeholder 4](#_Toc444592460)

[4 Anforderungen 4](#_Toc444592461)

[5 Lösungsvarianten 5](#_Toc444592462)

[5.1 Variantenübersicht 5](#_Toc444592463)

[5.2 Beschreibung der Variante 1 5](#_Toc444592464)

[5.3 Beschreibung der Variante 2 6](#_Toc444592465)

[5.4 Beschreibung der Variante 3 6](#_Toc444592466)

[6 Bewertung der Varianten 7](#_Toc444592467)

[7 Lösungsbeschreibung 7](#_Toc444592468)

[8 Projektplanung 8](#_Toc444592469)

[9 Empfehlung 9](#_Toc444592470)

[10 Projektfreigabe 9](#_Toc444592471)

**Abbildungsverzeichnis**

Abbildung 1- Projektplanung 8

# Situationsanalyse

## Ausgangslage

Auf dem MacBook unseres Kunden ist derzeit kein einziges Spiel installiert. Unser Kunde ist mit dem Angebot des App Stores nicht zufrieden. Er wünscht sich ein ressourcenfreundliches Spiel, dass auch für seine Kinder geeignet ist. Da unser Kunde ein Fan von Platformern ist, wünscht er sich ein solches Endlosspiel auf seinem MacBook.

Als Vorbild sieht er das Smartphone-Spiel Doodle Jump. Unser Kunde hat bereits im Internet nach einer Doodle Jump Version für den Mac gesucht, konnte aber keine Version finden die seinen Ansprüchen genügten. Er fand eine Doodle Jump online Version, allerdings ist das auch keine Lösung, da sein Spiel auch offline verfügbar sein muss. Die bei der Internetrecherche gefundenen offline Versionen von Doodle Jump haben unseren Kunden auch nicht überzeugt, weil diese aus nicht transparenten Quellen stammen.

Nach der erfolgreichen Durchführung dieses Projekts hat der Kunde einen lang ersehnten, endlosen Platformer auf seinem MacBook, den er auch ohne Internetzugang verwenden kann.

## Stärken

Das MacBook ist bereits vorhanden und muss nicht noch angeschafft werden. Auf dem MacBook ist Python bereits vorinstalliert.

## Schwächen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Schwachpunkt | Beschreibung | Verbesserung |
| S1 | Es existiert keine transparente Quelle für ein vergleichbares Spiel. | Unser Spiel ist transparent und frei von Malware. |
| S2 | Es bestehen vergleichbare Online-Spiele. | Unser Spiel ist offline verfügbar. |

# Ziele

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ziel | Beschreibung | Schwachpunkte |
| Z1 | Das Spiel ist transparent und ohne Malware. | S1 |
| Z2 | Das Spiel ist offline verfügbar. | S2 |
| Z3 | Das Spiel ist ohne zusätzlich installierte Software lauffähig. |  |
| Z4 | Das Spiel läuft endlos weiter bis der Spieler einen Fehler macht. |  |
| Z5 | Dem Spieler wird der Punktestand laufend angezeigt. |  |

## Rahmenbedingungen

* Organisatorische Rahmenbedingungen
  + Anwendung der HERMES gibb Projektmethode
* Finanzielle Rahmenbedingungen
  + MacBook mit installierten Office-Anwendungen bereits vorhanden
  + MacBook mit installiertem Python bereits vorhanden
* Zeitliche Rahmenbedingungen
  + Projektinitialisierungsauftrag erteilt (09.02.2016)
  + Initialisierungsphase abgeschlossen (01.03.2016)
  + Konzeptphase abgeschlossen (15.03.2015)
  + Realisierungsphase abgeschlossen (26.04.2016)
  + Einführungsphase abgeschlossen (10.05.2016)
  + Schlussbericht fertig gestellt (24.05.2016)
  + Präsentation (24.05.2016 – 31.05.2016)
* Räumliche Rahmenbedingungen
  + Zimmer IE103

## Abgrenzung

* Es wird keine neue Hardware angeschafft.
* Auf Hardware und Betriebssystem wird kein Support geleistet.
* Das Spiel wird ausschliesslich mit Python 2.7 entwickelt und getestet
* Es wird nicht garantiert, dass unser PyJump Spiel auch mit anderen Python-Versionen kompatibel ist.

# Liste der Stakeholder

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Name | Funktion | Verantwortlichkeit | Kontaktdaten |
| Daniel Sterchi | Auftraggeber | Auftraggeber | daniel.sterchi@iet-gibb.ch |
| Dominik Schütz | Projektleiter | Projektleitung | dominikschuetz@hotmail.com |
| Raphael Schwob | Mitarbeiter | Head of Development | r.schwob@4teamwork.ch |

# Anforderungen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Anforderung | Beschreibung | Ziel |
| A1 | Das Spiel darf keine Malware enthalten. | Z1 |
| A2 | Das Spiel muss offline gespielt werden können. | Z2 |
| A3 | Das Spiel muss ohne zusätzlich installierte Software lauffähig sein. | Z3 |
| A4 | Das Spiel darf an keine Höchstpunktzahl gebunden sein. | Z4 |
| A5 | Der Punktestand muss laufend aktualisiert werden. | Z5 |

# Lösungsvarianten

## Variantenübersicht

* Variante 1
  + Das Spiel wird als Webapplikation realisiert und wird über einen Browser gespielt.
* Variante 2
  + Das Spiel wird mit Python realisiert.
* Variante 3
  + Das Spiel wird mit Java realisiert.

## Beschreibung der Variante 1

Bei der Variante 1 wird das Spiel als Webapplikation mittels JavaScript und PHP realisiert. Mit dieser Variante muss das Spiel nicht installiert werden. Man kann das Spiel einfach auf jedem Computer mit Internetverbindung und einem gängigen Browser spielen.

Bei dieser Variante wird zusätzlich noch ein Apache-Webserver benötigt, von dem aus das Spiel bereitgestellt wird. Als Betriebssystem für den Webserver wird ein Red Hat Enterprise Linux 7 verwendet. Auf dem Webserver wird PHP installiert.

Das Gameplay wird sich daraus auszeichnen, dass der Spieler die Spielfigur durch springen über mehrere Plattformen nach oben bringen muss. Der Spieler erhält dann je nach überwundener Höhe mehr Punkte. Sobald der Spieler eine Plattform verfehlt und hinunterfällt ist das Spiel vorbei. Während des Spiels wird dem Spieler die aktuelle Punktzahl laufend angezeigt.

Kosten für Sachaufwände:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Anzahl | Artikel | Preis in CHF |
| 1 | Hardwarekosten für Webserver | 1600 |
| 1 | Red Hat Standard Subscription | 800 |
| **Total** | | **2400** |

Kosten für Personalaufwände:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Stunden | Dienstleistung | Preis in CHF |
| 4 | Inbetriebnahme des Webservers | 400 |
| 40 | Programmierung des Spiels | 4000 |
| **Total** | | **4400** |

## Beschreibung der Variante 2

Bei der Variante 2 wird das Spiel mittels Python realisiert. Das Spiel wird auf dem Computer installiert und kann dann lokal gespielt werden. Mit dieser Variante wird lokal mehr Speicherplatz benötigt als mit Variante 1, dafür ist das Spiel auch Offline verfügbar. Da auf dem Zielgerät(MacBook) bereits Python installiert ist, muss keine zusätzliche Software installiert werden.

Das Gameplay wird sich daraus auszeichnen, dass der Spieler die Spielfigur durch springen über mehrere Plattformen nach oben bringen muss. Der Spieler erhält dann je nach überwundener Höhe mehr Punkte. Sobald der Spieler eine Plattform verfehlt und hinunterfällt ist das Spiel vorbei. Während des Spiels wird dem Spieler die aktuelle Punktzahl laufend angezeigt.

Kosten für Personalaufwände:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Stunden | Dienstleistung | Preis in CHF |
| 4 | Inbetriebnahme des Webservers | 400 |
| 40 | Programmierung des Spiels | 4000 |
| **Total** | | **4400** |

## Beschreibung der Variante 3

Bei der Variante 3 wird das Spiel mittels Java realisiert. Das Spiel wird auf dem Computer installiert und kann dann lokal gespielt werden. Mit dieser Variante wird lokal mehr Speicherplatz benötigt als mit Variante 1, dafür ist das Spiel auch Offline verfügbar.

Damit das Spiel mit dieser Variante realisiert werden kann, muss auf dem Zielgerät(MacBook) zusätzlich Java installiert werden.

Das Gameplay wird sich daraus auszeichnen, dass der Spieler die Spielfigur durch springen über mehrere Plattformen nach oben bringen muss. Der Spieler erhält dann je nach überwundener Höhe mehr Punkte. Sobald der Spieler eine Plattform verfehlt und hinunterfällt ist das Spiel vorbei. Während des Spiels wird dem Spieler die aktuelle Punktzahl laufend angezeigt.

Kosten für Personalaufwände:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Stunden | Dienstleistung | Preis in CHF |
| 4 | Inbetriebnahme des Webservers | 400 |
| 40 | Programmierung des Spiels | 4000 |
| **Total** | | **4400** |

# Bewertung der Varianten

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Anforderung | 1 | 2 | 2 | Bemerkung |
| Das Spiel ist Offline Verfügbar. |  |  |  |  |
| Das Spiel ist ohne zusätzliche Software lauffähig. |  |  |  | Python ist bereits installiert. |
| Es muss keine zusätzliche Hardware angeschafft werden |  |  |  | MacBook ist bereits vorhanden. |
| Das Spiel muss nicht installiert werden. |  |  |  |  |
| Das Spiel läuft endlos. |  |  |  |  |
| Der Punktestand wird fortlaufend angezeigt. |  |  |  |  |
| Verfehlt die Spielfigur eine Plattform so wird das Spiel beendet. |  |  |  |  |
| Das Spiel enthält keine Malware. | | |  |  | Bei Variante 1 besteht die Möglichkeit, dass sich über den Webserver Malware einschleichen könnte. |

# Lösungsbeschreibung

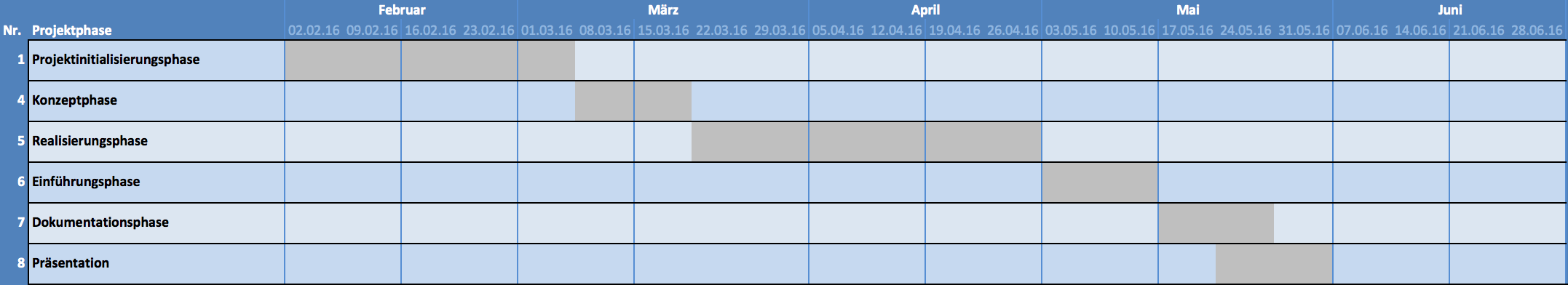
Als Lösung dient die Variante 2, weil mit ihr, wie bei Abschnitt 6 dargestellt wird, alle Muss-Anforderungen erfüllt werden. Somit wird das Spiel mit Python realisiert. Dadurch ist es Offline-Verfügbar und es wird keine zusätzliche Software benötigt, weil Python bereits installiert ist.

Das Gameplay wird sich daraus auszeichnen, dass der Spieler die Spielfigur durch springen über mehrere Plattformen nach oben bringen muss. Der Spieler erhält dann je nach überwundener Höhe mehr Punkte. Sobald der Spieler eine Plattform verfehlt und hinunterfällt ist das Spiel vorbei. Während des Spiels wird dem Spieler die aktuelle Punktzahl laufend angezeigt.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Anforderung | Beschreibung | Ergebnis |
| A1 | Das Spiel darf keine Malware enthalten. |  |
| A2 | Das Spiel muss offline gespielt werden können. |  |
| A3 | Das Spiel muss ohne zusätzlich installierte Software lauffähig sein. |  |
| A4 | Das Spiel darf an keine Höchstpunktzahl gebunden sein. |  |
| A5 | Der Punktestand muss laufend aktualisiert werden. |  |

# Projektplanung

Das ist die Grobplanung der einzelnen Projektphasen.



# Empfehlung

Wir empfehlen die Lösungsvariante 2 zu wählen, weil diese Variante bei Abschnitt 6, der Variantenbewertung klar hervorsticht. Zudem erfüllt sie wie bei der Lösungsbeschreibung in Abschnitt 7 gezeigt alle Anforderungen.

Mit Variante 2 ist es möglich das Spiel ohne Sicherheitsbedenken und ohne zusätzlich installierter Software offline zu spielen.

# Projektfreigabe

Hiermit bestätigt der Auftraggeber die Freigabe des Projekts:

­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Der Auftraggeber Der Projektleiter

(Ort, Datum, Unterschrift) (Ort, Datum, Unterschrift)