Multiplay-Projektbeschreibung

# Versionsverzeichnis

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Änderung | Autor |
| 13.11.2016 | Vorlage aus Diplomarbeitsantrag erstellt und unnötigste Punkte entfernt. | Gumhold |
| 14.11.2016 | Team-Hierarchie hinzugefügt, Punkte ausformuliert |  |

* Benötigte Technologien
  + Voraussetzungen (Browser, Server, Hosting Provider, usw.)
* Zielgruppe

# Inhaltsverzeichnis

[1 Projektidee 2](#_Toc466841587)

[1.1 Ausgangssituation 2](#_Toc466841588)

[1.2 Beschreibung der Idee 2](#_Toc466841589)

[2 Projektziele 3](#_Toc466841590)

[2.1 MUSS-Ziele 3](#_Toc466841591)

[2.2 Optionale Ziele (Soll, Kann-Ziele) 3](#_Toc466841592)

[2.3 NICHT-Ziele 4](#_Toc466841593)

[3 Projektorganisation 5](#_Toc466841594)

[3.1 Grafische Darstellung (Organigramm) 5](#_Toc466841595)

[3.2 Projektteam 5](#_Toc466841596)

[3.3 Beschreibung der Aufgabenbereiche 6](#_Toc466841597)

[4 Projektumweltanalyse 7](#_Toc466841598)

[4.2 Beschreibung der wichtigsten Umwelten 7](#_Toc466841599)

[5 Risikoanalyse 8](#_Toc466841600)

[5.1 Beschreibung der wichtigsten Risiken 8](#_Toc466841601)

[5.3 Risiko Gegenmassnahmen 8](#_Toc466841602)

[6 Meilensteinliste 8](#_Toc466841603)

[7 Projektstrukturplan 10](#_Toc466841604)

[10 Bemerkungen 11](#_Toc466841605)

# 1 Projektidee

## Kurzfassung der Beschreibung

**Erstellung einer Website mit integrierten Multiplayer Gesellschaftsspielen.**

Ziel des Projekts ist es eine Website für die Öffentlichkeit verfügbar zu machen auf der man beim Betreten der Website ein Team und ein Spiel wählt und dann im Team abstimmt welcher Spielzug als nächster vollzogen wird. Das Spiel ist demnach rundenbasiert und es gibt immer ein Sieger-Team.

In der ersten Version bis Semesterende sollen die Spiele 4-Gewinnt und Tic-Tac-Toe in die Website integriert werden und es soll die Möglichkeit bestehen die Website in Zukunft um weitere Spiele zu erweitern. Man soll innerhalb des Teams über einen Chat kommunizieren können, aber auch über einen Global-Chat mit allen Spielern kommunizieren können.

## Beschreibung der Idee

### 1.2.1 Basic Use-Case

### 1.2.2 Design

Farbpalette: Teamfarmen: Rot und Blau

### 1.2.3 Zielgruppe

Zielgruppe unserer Website sind all jene Personen, die gerne Gesellschaftsspiele spielen, jedoch auf die Schnelle keine Möglichkeit dazu haben. Unsere Website bietet genau den Spaß an den man mit Freunden haben kann, nur, dass man keine benötigt.

Unser Produkt ist somit für eine Vielzahl von Menschen interessant.   
Von Gelegenheits-Spielern, die gerne webbasierte Spiele spielen, bis hin zu Profi-Zockern, die die Herausforderung durch die Interaktion mit anderen Spielern im Team schätzen.   
Von Personen, die am PC Zuhause sitzen, bis hin zum mobilen Gamer, der seine Zeit in der S-Bahn durch Handyspielen schneller vergehen lassen will.  
Vom Kind, das sein erstes Smartphone bekommen hat bis zum Greis, der technologisch etwas aufgeschlossener ist.

# 2 Features

## 2.1 MUSS-features

Featurelist reinkopieren und bearbeiten!!!!

## 2.2 Optionale features

Textversion der nice-to-have Features !!!!!

# 3 Team

## 3.1 Daten & Kontakt

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Funktion | Name | E-Mail |
| Projektleiter | Thiago Gumhold | thiago.gumhold@technikum-wien.at |
| Stellv. Projektleiter | Alexander Dietrich | alexander.dietrich @technikum-wien.at |
| Projektmitarbeiter | Phillip Schermann | phillip.schermann@technikum-wien.at |
| Projektmitarbeiter | Selina Brinnich | selina.brinnich@technikum-wien.at |

## 3.2 Organigramm

1. Abbildung: Organigramm des Projektteams

## 3.3 Beschreibung der Aufgabenbereiche

### 3.3.1 Thiago Gumhold (Projektleiter)

* Allgemeine Projektleiteraufgaben
* Webserver, Domain, & Datenbank

### 3.3.2 Alexander Dietrich (Stellvertretender Projektleiter)

* Koordination des Programmierens / Stellvertretung des Projektleiters
* Chatfunktionen und Einbindung

### 3.3.3 Phillip Schermann

* Design-Management-Headquarter-Leader
* Design & Programmierung

### 3.3.4 Selina Brinnich

* Programmierung
* Schnittstellen

# 4 Projektumweltanalyse

hier Technologien usw einfügen!!!!!

## 4.1 Beschreibung der wichtigsten Umwelten

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| # | Bezeichnung | Beschreibung | Bewertung |
| 1 | HTML | Viel Erfahrung vorhanden, Inhalt der Website | positiv |
| 2 | CSS | Viel Erfahrung vorhanden, Design der Website | positiv |
| 3 | Bootstrap | Genügend Erfahrung vorhanden, Design der Website | positiv |
| 4 | Javascript | Ausreichend Erfahrung vorhanden, Funktion der Website - Browser | positiv |
| 5 | PHP | Keine Erfahrung vorhanden, Funktion der Website - Server | neutral |
| 6 | mySQL | Genügend Erfahrung vorhanden, Funktion der Website-Datenbank | positiv |
| 7 | phpFreeChat | Keine Erfahrung vorhanden – Plugin für Funktion der Website | negativ |
| 8 | Websockets | Keine Erfahrung vorhanden – Plugin für Funktion der Website | neutral |
| 9 | AJAX | Bald Erfahrung vorhanden – Plugin für Funktion der Website | neutral |
| 10 | Projektbetreuer | Treibender äußerer Umwelteinfluss, ist wie Kunde zu betrachten. | positiv |
| 11 | Spieler | Es muss immer vom DAU (Dümmsten anzunehmenden User) ausgegangen werden. | neutral |
| 12 | Browser | Es wird nur auf den neuesten Versionen der gängigen Browser getestet. | neutral |
| 13 | Hosting Provider | Hostet die Website, kann zu Problemen führen da Kostenlos | neutral |
| 14 | Domain Provider | Stellt die Domain zu Verfügung, Kosten entstehen | neutral |

Die daraus abgeleiteten Maßnahmen sind in die Risikoanalyse eingeflossen.

# 5 Risikoanalyse

## 5.1 Beschreibung der wichtigsten Risiken

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| # | Bezeichnung | Beschreibung des Risikos | P | A | RF |
| 1 | Produktivität | Das Team ist nicht produktiv, arbeitet also nicht effizient. | 30 | 30 | 900 |
| 2 | Ausfall | Ein Teammitglied fällt aus. | 10 | 90 | 900 |
| 3 | Domain | Domainkauf ist schwieriger wie erwartet/verzögert sich. | 10 | 100 | 1000 |
| 4 | Know-How | Fehlendes Know-How führt zu Projektverzögerungen. | 50 | 30 | 1500 |
| 5 | Technologie | Technologien sind für unseren Use-Case unpassend. | 20 | 40 | 800 |
| 6 | Website | Hosting Provider lässt bestimmte Features nicht zu oder limitiert Datenverkehr | 30 | 80 | 2400 |

P...Eintrittswahrscheinlichkeit des Risikos in %  
A...Schadensausmaß bei Eintritt des Risikos [1-100]  
RF...berechneter Risikofaktor [P\*A]

## 5.2 Risiko Gegenmassnahmen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| # | Bezeichnung | Gegenmaßnahme |
| 1 | Produktivität | Öfters als Team zusammensetzen und gemeinsam Arbeiten. |
| 2 | Ausfall | Arbeitspakete neu verteilen und/oder Features kürzen. |
| 3 | Domain | Über eine virtuelle Maschine arbeiten bis anderer Host gefunden. |
| 4 | Know-How | Pufferzeiten einplanen, AP intern tauschen, mehr Zusammenarbeit. |
| 5 | Technologie | Auf andere Methoden und Technologien ausweichen/besser Recherchieren. |
| 6 | Website | Auf gewisse Features verzichten / Datenverkehr limitieren / Provider wechseln |

# 6 Meilensteinplan

|  |  |
| --- | --- |
| Datum | Meilenstein |
| 25.11.2016 | Unsere Website ist online. |
| 27.11.2016 | HTML & CSS ist implementiert. |
| 01.12.2016 | Die Datenbank ist fertig modelliert und statische Werte sind eingetragen. |
| 18.12.2016 | Tic-Tac-Toe ist spielbar. |
| 23.12.2016 | 4-Gewinnt ist spielbar. |
| 05.01.2017 | Beide Chats sind eingebunden. |
| 07.01.2017 | Alles wurde nach den Testfällen getestet und Fehler wurden behoben. |
| 15.01.2017 | Projektpräsentation (auf Englisch) für den 16.01. erstellt und geübt. |
| 19.01.2017 | Projektdokumentation für den 20.01. ist verfasst, geprüft und abgegeben. |

# 7 Projektstrukturplan

# 10 Bemerkungen

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung weiblicher und männlicher Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichwohl für beiderlei Geschlecht.

Im Anhang:

* Feature-List
* Arbeitspaketplan
* Gantt-Diagramm v0.1
* Trello-Todo
* Designs

Seiten im Anhang: 5+