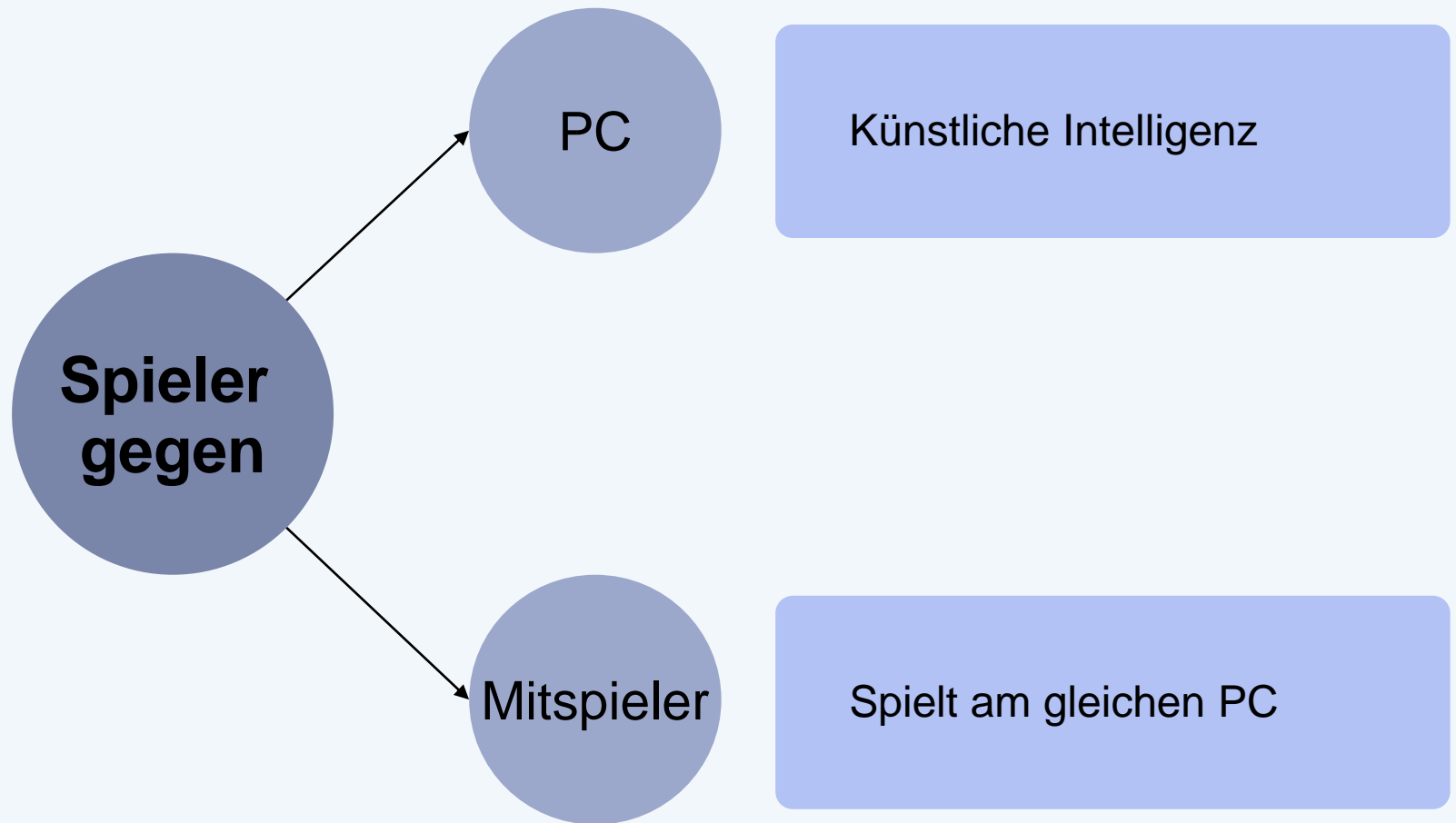


# NecaREx

Projektskizze

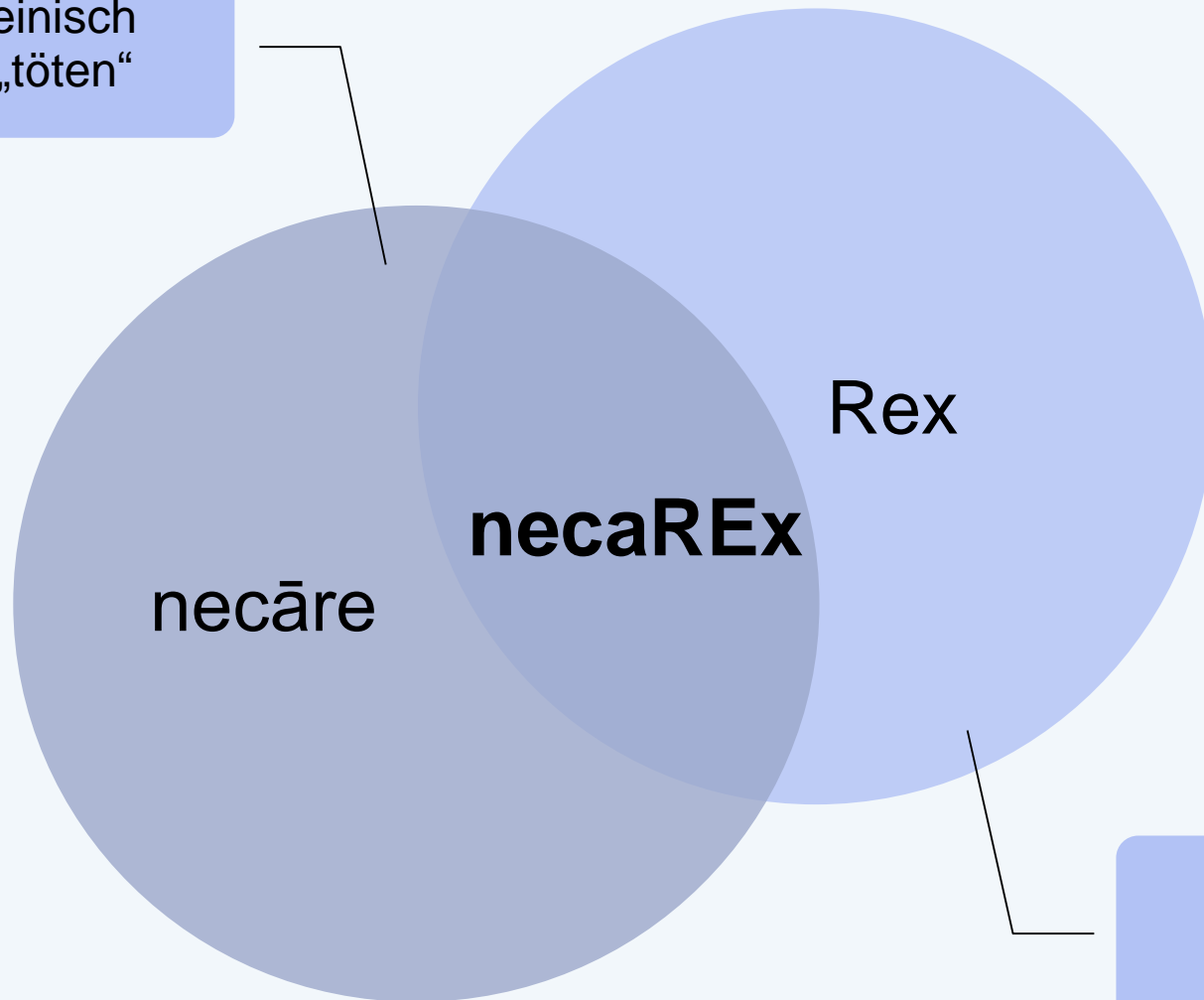


# Idee



# Idee

Lateinisch  
für „töten“



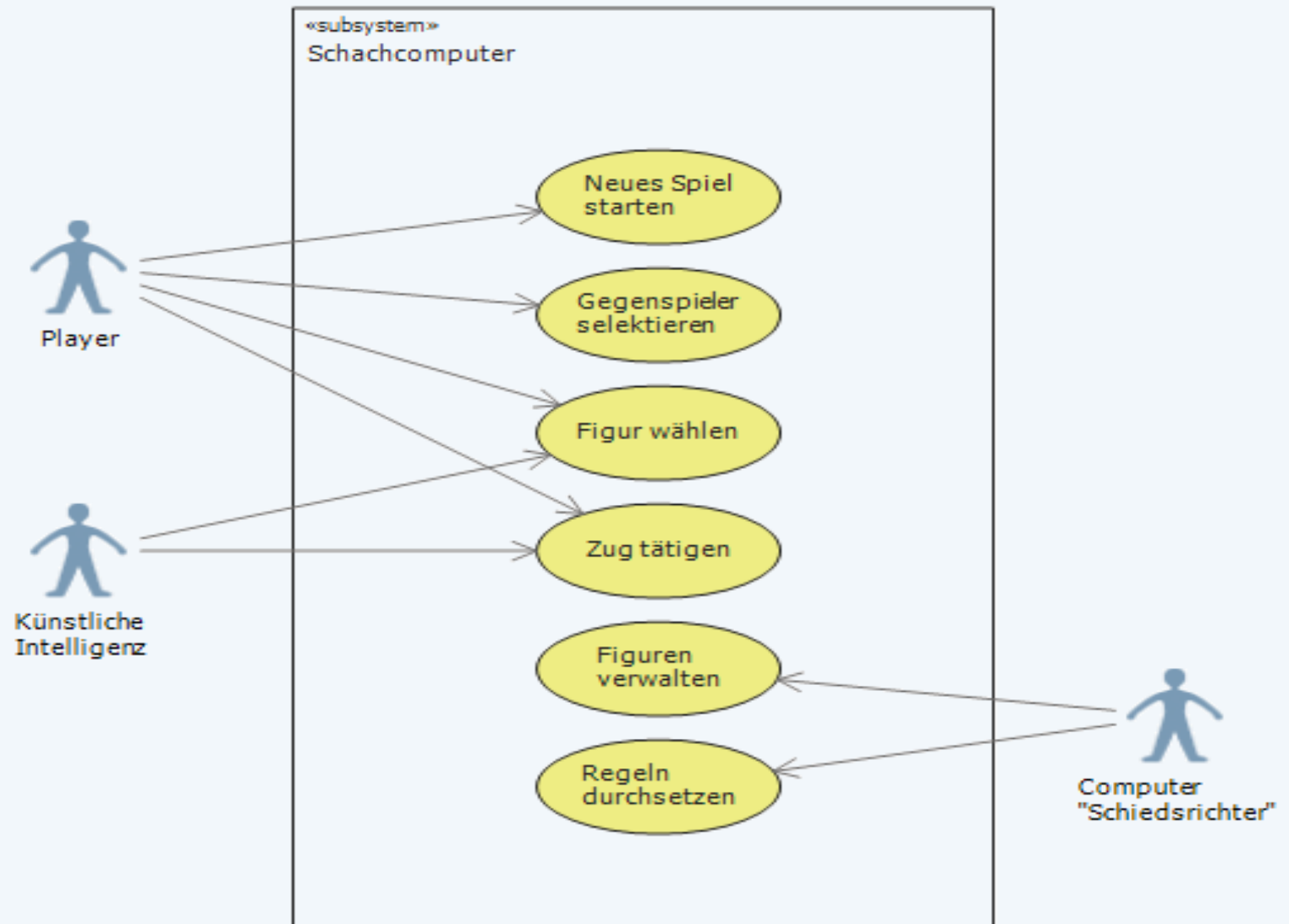
Rex

necāre

**necaREx**

Lateinisch  
für „König“

# Hauptanwendungsfall



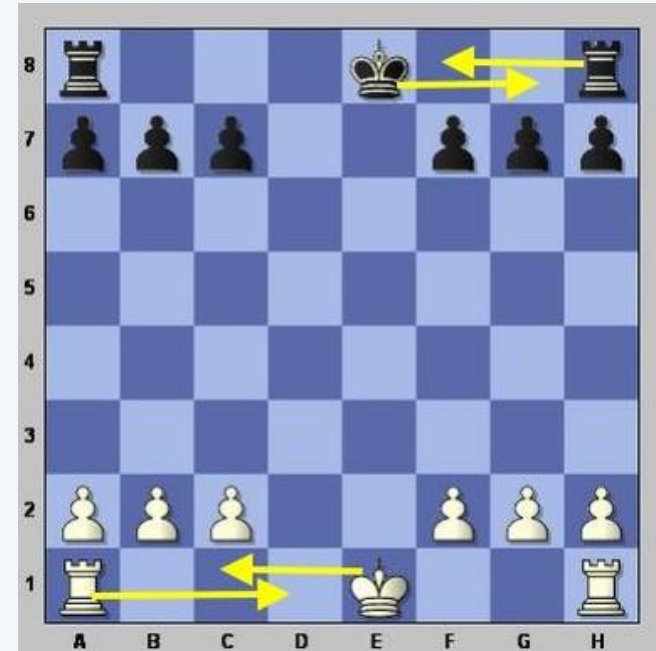
# Weitere Anforderungen

- Anzeige von Statistiken
- Usability
- Reaktionszeit des Programms unter 2 Sekunden
  - Computerspieler je nach künstlicher Intelligenz



# Mögliche Erweiterungen

- Schlagen en passant
- Rochade
- Umwandlung des Bauern



## Technische Erweiterungen

- Verschiedene Schwierigkeitsstufen
- Spiel über Netzwerk





# Ressourcen

- Team bestehend aus 4 Informatikingenieuren
- 1 Projektleiter
- Fähigkeiten
  - Systemarchitektur
  - Objektorientierte Programmierung
  - Objektorientiertes Design
- Wissen zur Entwicklung von Spielen aneignen
- Gesamtaufwand ca. 250 Personenstunden

# Risiken

- Fehlende Erfahrung in der Game-Programmierung
- Systemvoraussetzungen nicht gegeben

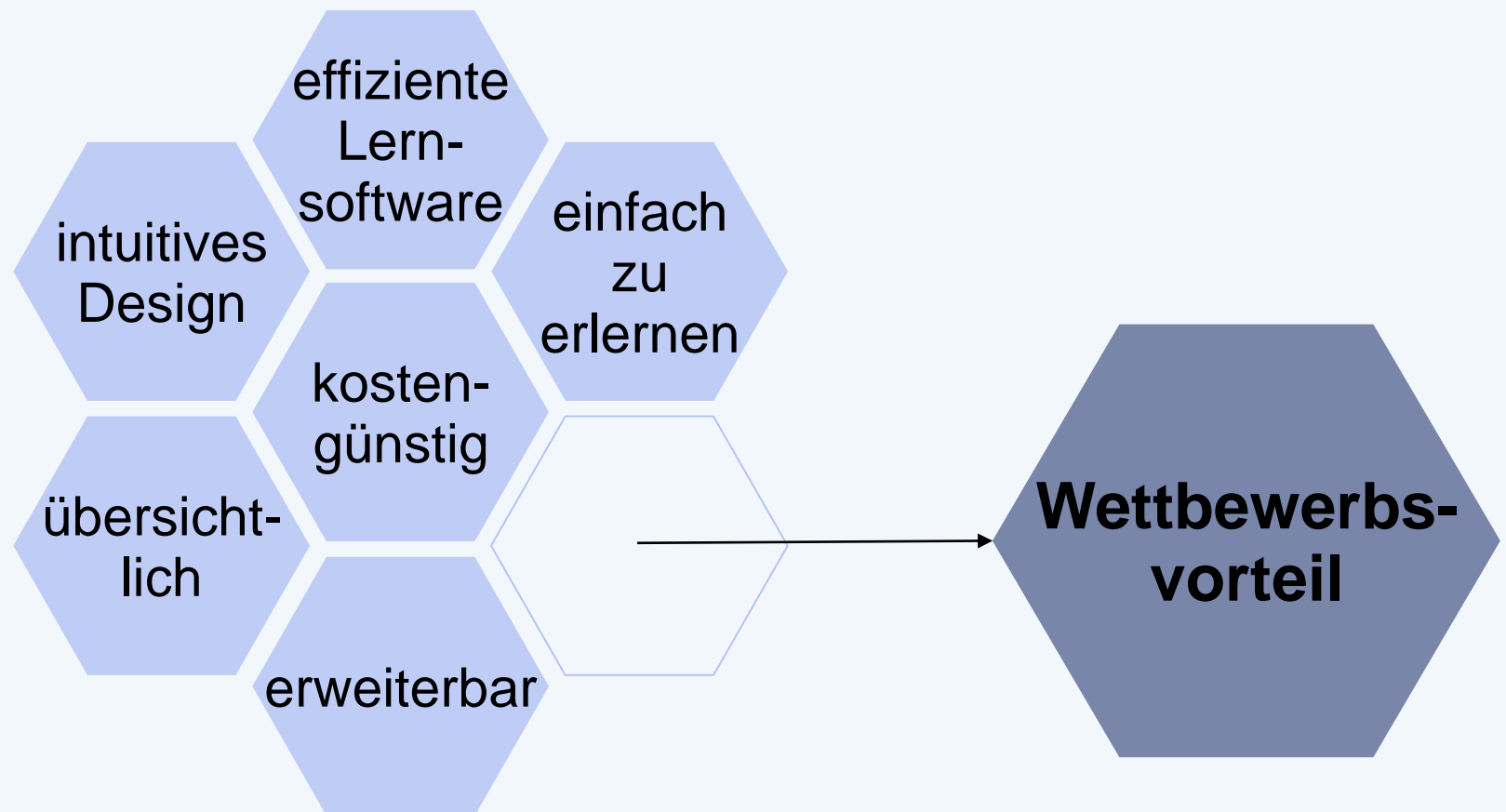




# Grobplanung

Phase	Iteration	Meilenstein	Ziel
Inception	1		Gruppenbildung, Themeneruierung, Wahl des PL
	2	02.10.2012	Projektskizze erstellt, Präsentation erstellt
Elaboration	3		50 % der Anwendungsfälle detailliert ausformuliert, Rest identifiziert und priorisiert
	4		80 % der Anwendungsfälle detailliert ausformuliert, eine erste Architektur wurde erstellt, Zusätzliche Spezifikationen definiert, Anwendungsfalldiagramm erstellt
	5	23.10.2012	System-Sequenzdiagramm und Systemverträge Domänenmodell und Glossar erstellt
Construction	6		20 % der UCs realisiert und getestet, UI Prototyp
	7		40 % der UCs realisiert und getestet
	8	13.11.2012	70 % der UCs realisiert und getestet
	9		85 % der UCs realisiert und getestet
	10		100 % der UCs realisiert und getestet, UI fertig
Transition	11		Systemtest und Dokumentation
	12	11.12.2012	Schlusspräsentation

# Kundennutzen



# Wirtschaftlichkeit

## Kosten

250 Mann-Stunden	200'000 CHF
externe Leistungen	+ 40'000 CHF
Aufwand Total	= 240'000 CHF

## zu erreichende Verkäufe

Erlös pro Spiel	20 CHF
Grundentwicklung ist gedeckt bei	20'000 verkauften Spielen
Investition lohnt sich nach	20'000 verkauften Spielen

**Danke für ihre  
Aufmerksamkeit**

