Projektskizze

# Idee (Beni)

Unser Ziel ist ein interessantes Projekt, bei dem jeder beteiligte dazu lernen kann. Wir entwickeln daher ein Schachspiel. In diesem werden zwei Spielmodi angeboten. Entweder wird gegen einen Menschen gespielt oder gegen den Computer. Dazu kreieren wir eine künstliche Intelligenz, welche die Regeln des Schachspiels kennt und einhält. Der Name des Spiels ist „necaREx“. Es setzt sich zusammen aus „necāre“ (lateinisch für „töten“) und „Rex“ (lateinisch für „König“).

# Hauptanwendungsfall



# Weitere Anforderungen

* Statistiken über Figurenverlust anzeigen
* Die Reaktionszeit des Programms, nicht des Computerspielers, muss unter zwei Sekunden liegen.

# Mögliche Erweiterungen

## Spezielle Schachzüge

* Erreicht ein Bauer das obere Spielfeldende, wählt der Spieler die einzusetzende Figur aus.
* Rochade
* Schlagen „en passant“

## Sonstiges

* Verschiedene Computer Schwierigkeitsstufen
* Spiel zweier Menschen über Netzwerk

# Ressourcen (Nad)

# Risiken

* Fehlende Erfahrung in Game-Programmierung
* Grosser Umfang für die zur Verfügung stehende Zeit

# Grobplanung (Nad)

# Kundennutzen (Nad)

# Wirtschaftlichkeit (Beni)

Wir streben ein Gleichgewicht der Faktoren Qualität, Kosten und Zeit an. Im Fach Software-Entwicklung erhalten wir das notwendige Wissen, um die Qualität garantieren zu können. Der geschätzte Aufwand beträgt insgesamt 250 Mann-Stunden zu insgesamt 200'000 CHF. Dazu kommen die externen Leistungen von 40'000 CHF. Wir rechnen daher mit einem Aufwand von ca. 240'000 CHF. Bei einem Deckungsbeitrag von 20 CHF pro verkauftem Spiel müssen demnach 12'000 Spiele verkauft werden, um die Auslagen der Grundentwicklung zu decken. Nach 20'000 verkauften hat sich die. Dieses Verkaufsvolumen sollte innerhalb von 4 Jahren zu erreichen sein. Am 10.12.2012 wird die finale Version freigegeben.