### Projektantrag

|  |  |
| --- | --- |
| **Projektname:** | **LaChess (3DSchach)** |
| **Ausgangssituation** |  |
| Es gibt schon viele Schachspiele die am Computer visualisiert wurden, jedoch gibt es nur wenige andere Arten von Schachspielen, die vom herkömmlichen Schach abweichen. Deshalb haben wir uns entschieden ein 3D Schach zu entwickeln. Außerdem bieten wir den Spieler die Möglichkeit gegen einen anderen Spieler zu spielen, aber auch gegen eine künstliche Intelligenz zu spielen. | |
| **Ziele** |
| Es sollen dabei alle notwendigen Funktionen korrekt implementiert werden.  Die Spielregeln werden lückenlos vordefiniert.  Die Software soll in jedem Browser darstellbar sein. | |
| **Projektbeschreibung** |
| 3D-Schach ist ein dreidimensionales Brettspiel, das auf mehreren Ebenen basiert. Es besteht aus 32 Spielfiguren (16 weiße Figuren und 16 schwarze Figuren). Es gibt 6 Arten von Spielfiguren (Bauer, Turm, Pferd, Läufer, Dame und König). Jede Spielfigur hat bestimmte Regel, wie man sie bewegen darf. Die Art des 3D-Schachs heißt Star-Track-Schach. Das ist eine besondere Variante des klassischen Schachspiels, die immer wieder in populären Medien auftaucht. Die Regeln beim 3D-Schach sind ähnlich, wie beim 2D-Schach, werden aber ergänzt, da es mehrere Ebenen gibt. | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kritische Erfolgsfaktoren** **Nutzendefinition** | | | |  | | | | | |
| Die Visualisierung der verschiedenen Ebenen könnte zu einen erhöhten Zeitaufwand führen.  Jeder Zug für jedes Feld auf jeder Ebene muss kontrolliert werden ob dieser Zug überhaupt möglich ist, die Abdeckung dafür könnte problematisch werden. | | | | | | | | | |
| **Termine** | | | |  | | | | | |
| *Projektstart (Ereignis):* | *z.B. Projektpräsentation, Kick-Off-Meeting* | | | | | *Datum:* | | *2014-09-15* | |
| *Projektende (Ereignis):* | *z.B. Abnahme, Reflexion und ausgewertetes Feedback* | | | | | *Datum:* | | *2015-01-16* | |
| *Meilenstein / Ecktermin* | | | | *Termin:* | *Meilenstein / Ecktermin* | | | *Termin:* | |
| *M0: Projektstart* | | | | *Vorraussichtlich am*  *2014-09-15* | *M3: Projektesting abgeschlossen* | | | *Vorraussichtlich am*  *2015-01-09* | |
| *M1: Spiellogik implementierung abgeschlossen* | | | | *Vorraussichtilich am*  *2014-11-23* | *M4:Projektabschluss* | | | *2015-01-16* | |
| *M2: Visualisierung programmieren abgeschlossen* | | | | *Vorraussichtilich am*  *2014-12-21* | *M5: Projektvalidierung* | | | *2015-01-19* | |
| **Kosten/Ressourcen** | | | |  | | | | | |
| *Investitionen / Sachkosten:* | | *externe Kosten:* | | | *interne Kosten:* | | *interne Stunden:*  *105h 35h/Person* | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Projektorganisation** |  | | |
| **Rolle** | **Name** | **Bemerkung** | |
| Projektauftraggeber | **Martinides Michael** |  | |
| Projektleiter | **Stokic Stefan** |  | |
| Projektteammitglied | **Jevtic Boban** | |  |
| Projektteammitglied | **El-Far** | |  |
| Projektteammitglied | **Kodras Dominik** | |  |