11. November 2022

Cindy Hinze

Scythe Calculator

Individualprojekt

Inhaltsverzeichnis

[Kapitel 1: Einleitung 2](#_Toc119671982)

[1.1: Projektumfeld 2](#_Toc119671983)

[1.2: Projektziel 2](#_Toc119671984)

[1.3: Projektbegründung 2](#_Toc119671985)

[1.4: Projektschnittstellen 2](#_Toc119671986)

[1.5: Projektabgrenzung 2](#_Toc119671987)

[Kapitel 2: Projektplanung 2](#_Toc119671988)

[2.1 Projektphasen: 2](#_Toc119671989)

[2.2 Abweichungen von der Projektkarte: 2](#_Toc119671990)

[2.3 Ressourcenplanung: 2](#_Toc119671991)

[2.4 Entwicklungsprozess: 2](#_Toc119671992)

[Kapitel 3: Analysephase 2](#_Toc119671993)

[3.1 IST-Analyse: 2](#_Toc119671994)

[3.2 Projektkosten: 2](#_Toc119671995)

[3.3 Nutzwertanalyse: 3](#_Toc119671996)

[3.4 Anwendungsfälle: 3](#_Toc119671997)

[3.5 Qualitätsanforderungen: 3](#_Toc119671998)

[3.6 Lastenheft: 3](#_Toc119671999)

[Kapitel 4: Entwurfsphase 3](#_Toc119672000)

[4.1 SOLL-Konzept: 3](#_Toc119672001)

[4.2 Maßnahmen zur Qualitätssicherung: 3](#_Toc119672002)

[4.3 Pflichtenheft: 3](#_Toc119672003)

[Kapitel 5: Implementationsphase 3](#_Toc119672004)

[5.1 Implementierungsschritte 3](#_Toc119672005)

[Kapitel 6: Abnahmephase 3](#_Toc119672006)

[6.1 Abnahmephase: 3](#_Toc119672007)

[Kapitel 7: Fazit 3](#_Toc119672008)

[7.1 SOLL/IST-Vergleich: 3](#_Toc119672009)

[7.2 Lesson learned: 3](#_Toc119672010)

[7.3 Ausblick: 3](#_Toc119672011)

# Kapitel 1: Einleitung

## 1.1: Projektumfeld

Das Projekt wurde von mir in der Annedore-Leber-Oberschule in Berlin durchgeführt. Die Annedore-Leber-Oberschule befindet sich im Annedore-Leber-Berufsbildungswerk und wurde im Jahre 1979 gegründet. Hier werden junge Menschen mit Behinderungen und besonderem Förderbedarf in über 35 Berufen ausgebildet.

Im Rahmen der Berufsschule, im Lernfeld 12a, erhielten wir den Auftrag ein Individualprojekt durchzuführen. Ein direkter Kunde existiert daher nicht. In meinem Individualprojekt erstellte ich einen Rechner für ein Brettspiel in Form einer Webbrowser-Anwendung.

## 1.2: Projektziel

## 1.3: Projektbegründung

## 1.4: Projektschnittstellen

## 1.5: Projektabgrenzung

# Kapitel 2: Projektplanung

## 2.1 Projektphasen:

## 2.2 Abweichungen von der Projektkarte:

## 2.3 Ressourcenplanung:

## 2.4 Entwicklungsprozess:

Da es sich um ein Projekt mit einem kleineren Umfang handelt, habe ich mich für das Wasserfallmodell als Entwicklungsprozess entschieden.

# Kapitel 3: Analysephase

## 3.1 IST-Analyse:

Um den Gewinner einer Scythe-Runde ermitteln zu können, werden die erlangten Punktzahlen benötigt. Dieses Spielprinzip ist im Bereich der Brettspiele überwiegend standardisiert.

Aktuell ist es so, dass man zu jeder Runde Scythe einen Stift und einen Zettel zur Verfügung hat, auf welchem am Ende eines Spieldurchlaufs die Punkte der jeweiligen Spieler ausgerechnet und notiert werden.

Da dieser Vorgang zeitaufwendig ist und Papierressourcen verbraucht, wurde sich eine Digitalisierung der Berechnung gewünscht.

## 3.2 Projektkosten (Überarbeiten):

|  |  |
| --- | --- |
| Art der Kosten | Betrag |
| Azubi Lohn für 70h | 700€ |
| Webhoster? |  |

## 3.3 Nutzwertanalyse:

## 3.4 Anwendungsfälle:

Use case?

## 3.5 Qualitätsanforderungen:

# Kapitel 4: Entwurfsphase

## 4.1 SOLL-Konzept:

## 4.2 Maßnahmen zur Qualitätssicherung:

## 4.3 Pflichtenheft:

# Kapitel 5: Implementationsphase

## 5.1 Implementierungsschritte

# Kapitel 6: Abnahmephase

## 6.1 Abnahmephase:

# Kapitel 7: Fazit

## 7.1 SOLL/IST-Vergleich:

## 7.2 Lesson learned:

## 7.3 Ausblick: