

Projektantrag	
<u>Name, Klassenbezeichnung Antragsteller 1:</u> Marco Gaus	<u>Name, Klassenbezeichnung Antragsteller 2:</u> Maximilian Wunderlich
<u>Berufsbezeichnung/Fachrichtung:</u> Fachinformatiker für Anwendungsentwicklung	<u>Berufsbezeichnung/Fachrichtung:</u> Fachinformatiker für Anwendungsentwicklung
<u>Projektbezeichnung:</u> Javalsland	
<u>Kurze Projektbeschreibung:</u> <p>Im Rahmen des Projektes „Javalsland“ soll ein interaktives Lernspiel entwickelt werden, welches Beginners den Einstieg in die Programmiersprache Java erleichtern soll.</p> <p>Das Projekt orientiert sich konzeptionell an spielerischen Lernansätzen und verbindet fachliche Inhalte mit einer narrativen Umgebung. Die Lerninhalte werden in Form einer Inselwelt vermittelt, in der die Nutzerinnen und Nutzer verschiedene Aufgaben lösen müssen. Jede Aufgabe ist an ein konkretes Java-Grundkonzept angelehnt, wie zum Beispiel Variablen, Schleifen, oder objektorientiertes programmieren. Fortschritt im Spiel ist nur möglich, wenn die vorliegende Programmieraufgabe korrekt gelöst wurde.</p> <p>Das Projekt richtet sich primär an Programmieranfänger, die erste Erfahrungen mit Java sammeln möchten.</p>	
<u>Projektfeld:</u> <p>Das Projekt wird im Rahmen eines Schulprojekts durchgeführt. Die Umsetzung erfolgt als Gruppenarbeit mit zwei Projektmitgliedern.</p> <p>Die Entwicklung der Anwendung erfolgt in der Programmiersprache Java.</p>	
<u>Projektphasen mit Zeitplanung in Stunden:</u> Planung [22std] - UML-Diagramme - User Stories Entwicklung [69std] Qualitätssicherung [22std] - Tests Dokumentation [22std] - Benutzerdokumentation	
<u>Geplante Dokumentation zur Projektarbeit:</u> Benutzerdokumentation	