**Inhaltsverzeichnis**

[Abkürzungsverzeichnis 1](#_Toc208320465)

[1. Einleitung 2](#_Toc208320466)

[1.1. Ausgangssituation und Problemstellung 2](#_Toc208320467)

[1.2. Zielsetzung des Projekts 2](#_Toc208320468)

[1.3. Rahmenbedingungen 2](#_Toc208320469)

[1.4. Anforderungen und Kundenwünsche 2](#_Toc208320470)

[2. Projektplanung 3](#_Toc208320471)

[2.1. Projektauftrag 3](#_Toc208320472)

[2.2. Vorgehensmodell 3](#_Toc208320473)

[2.3. Ressourcen- und Ablaufplanung 3](#_Toc208320474)

[2.3.1. Zeitplanung 3](#_Toc208320475)

[2.3.2. Personelle Ressourcen 3](#_Toc208320476)

[2.3.3. Sachmittel 3](#_Toc208320477)

[3. Technische Umsetzung 4](#_Toc208320478)

[3.1. Architektur und Design 4](#_Toc208320479)

[3.2. Auswahl der Technologien und Programmiersprache 4](#_Toc208320480)

[3.3. Implementierung der Simulation 4](#_Toc208320481)

[3.3.1. Implementierung der Zufallselemente 4](#_Toc208320482)

[3.4. GUI-Planung und Umsetzung 4](#_Toc208320483)

[4. Qualitätssicherung 5](#_Toc208320484)

[4.1. Testplanung 5](#_Toc208320485)

[4.2. Testdurchführung 5](#_Toc208320486)

[4.3. Soll-Ist-Vergleich 5](#_Toc208320487)

[5. Zusammenfassung und Ausblick 6](#_Toc208320488)

[5.1. Reflexion 6](#_Toc208320489)

[5.2. Fazit 6](#_Toc208320490)

[5.3. Ausblick 6](#_Toc208320491)

[Literaturverzeichnis 7](#_Toc208320492)

[Anhang i](#_Toc208320493)

# Abkürzungsverzeichnis

# Einleitung

## Ausgangssituation und Problemstellung

Diese Projektdokumentation behandelt die eigenständige Entwicklung einer Softwareanwendung im Rahmen der Anforderungen des „Projektauftrags im 3. Lehrjahr“ der Beruflichen Schule der Hansestadt Rostock – Technik. Ziel dieses Projektes ist die Wissensabfrage und Prüfungsvorbereitung des Auszubildenen zu prüfen. Um dies sicherzustellen, umfasst das Projekt folgendes Ziel:

Das komplexe zusammenleben einer fiktiven Spezies und dessen Sub-Spezies wird visuell dargestellt und ausgewertet.

Das Projekt soll als Windows-Anwendung mit einer grafischen Benutzeroberfläche umgesetzt werden, die Ausführung des Projektes soll auf den, von der Schule bereitgestellten, PCs umgesetzt werden.

## Zielsetzung des Projekts

In Projekt Astras umfassen die Primären Projektziele unter anderem die Entwicklung einer intuitiven, modernen und benutzerfreundlichen GUI nach ISO 9241-110, sowie die Darstellung der Arachfara

## Rahmenbedingungen

## Anforderungen und Kundenwünsche

# Projektplanung

## Projektauftrag

## Vorgehensmodell

## Ressourcen- und Ablaufplanung

### Zeitplanung

### Personelle Ressourcen

### Sachmittel

# Technische Umsetzung

## Architektur und Design

## Auswahl der Technologien und Programmiersprache

## Implementierung der Simulation

### Implementierung der Zufallselemente

## GUI-Planung und Umsetzung

# Qualitätssicherung

## Testplanung

## Testdurchführung

## Soll-Ist-Vergleich

# Zusammenfassung und Ausblick

## Reflexion

Die größte Herausforderung dieses Projektes entsteht durch den fiktiven Aspekt und dessen fehlende realistische Verbindung zu Kreaturen auf unserer Erde.

## Fazit

## Ausblick

# Literaturverzeichnis

# Anhang