



<TITEL DES PRAKTIKUMS>

<TITEL DES TEILPROJEKTES>

Software-Entwicklungspraktikum (SEP)
Sommersemester 2016

Angebot

Auftraggeber
Technische Universität Braunschweig
<Name des Instituts>
<Name des Institutsleiters>
<Straße und Hausnummer>
<Postleitzahl und Ort>

Betreuer: <Name>

Auftragnehmer:

Name	E-Mail-Adresse
<Name des Teilnehmers>	<E-Mail-Adresse>
<Name des Teilnehmers>	<E-Mail-Adresse>
<Name des Teilnehmers>	<E-Mail-Adresse>
...	...

Braunschweig, 28. März 2017

Bearbeiterübersicht

Kapitel	Autoren	Kommentare
1
1.1
1.2
2
3
3.1
3.2
4
4.1
4.2
4.3
5
5.1
5.2
5.3
6
6.1
6.2
6.3
7

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	4
1.1	Ziel	4
1.2	Motivation	4
2	Formale Grundlagen	5
3	Projektablauf	6
3.1	Meilensteine	6
3.2	Geplanter Ablauf	6
4	Projektumfang	9
4.1	Lieferumfang	9
4.2	Kostenplan	9
4.3	Funktionaler Umfang	9
5	Entwicklungsrichtlinien	10
5.1	Konfigurationsmanagement	10
5.2	Design- und Programmierrichtlinien	10
5.3	Verwendete Software	10
6	Projektorganisation	11
6.1	Schnittstelle zum Auftraggeber	11
6.2	Schnittstelle zu anderen Projekten	11
6.3	Interne Kommunikation	11
7	Glossar	12

Abbildungsverzeichnis

3.1	Beispielhaftes Gantt-Diagramm	8
-----	---	---

1 Einleitung

Dieses Dokument dient dazu ein Angebot für den Kunden zu erstellen. Es sollen die grundlegenden Randbedingungen festgelegt werden. Dieses Dokument soll für euch gleichzeitig eine Hilfe für den Projekteinstieg darstellen, indem ihr die Rahmenbedingungen für euer Team festlegt und euch über euer generelles Vorgehen Gedanken macht. In der Einleitung solltet ihr kurz euer Projekt vorstellen.

Hinweis zu den Templates:

Dieses Template enthält Hinweise und Beispiele, die selbstverständlich zu entfernen sind. Angaben in <...> sind mit dem entsprechenden Text zu füllen.

1.1 Ziel

Hier sollt ihr beschreiben, was das Ziel des Projektes ist. Dies dient dazu, dass euer Kunde sichergehen kann, dass ihr seine Ziele verstanden habt und diese umsetzt.

1.2 Motivation

Dieser Abschnitt dient dazu, die Motivation des Projektes darzulegen. Es ist völlig legitim hier auch aufzuführen, dass ihr es im Rahmen des SEP anfertigt.

2 Formale Grundlagen

In diesem Kapitel sollen die formalen Grundlagen der zu entwickelnden Software aufgeführt werden. Welche Programmiersprache wird benutzt, in welcher Produktumgebung wird entwickelt, in welcher Sprache wird die Anwendung ausgeliefert usw.

3 Projektablauf

Dieser Abschnitt dient dazu, den Projektablauf zu beschreiben.

3.1 Meilensteine

Hier sollten die Meilensteine genannt werden. Welche terminlichen Fristen gibt es für die Abgaben der Dokumente. Es sollte auch aufgeführt werden, ob es interne Abgaben an den Betreuer/Hiwi gibt. Ebenfalls sollten andere Meilensteine genannt werden, beispielsweise der erste Prototyp etc.

Benutzt dafür bitte die vorgefertigte Tabelle.

Nummer	Meilenstein	Dokumente	Abgabetermin
1	Projektstart	-	13.04.15
2	Angebot	Angebot	24.04.15
<NR>	<Name des Meilensteins>	<Dokumentenname>	<Abgabetermin>

3.2 Geplanter Ablauf

Der in dem Kapitel *Meilensteine* geplante Ablauf soll in diesem Kapitel in einem Gantt-Diagramm dargestellt werden. Beachtet, dass Meilensteine normalerweise nur den Abgabetermin haben. Im Gantt-Diagramm soll dargestellt werden, in welchem Zeitraum ihr Dokumente, den Prototypen usw. für den Meilenstein bearbeitet. Ihr müsst euch also hier Gedanken machen, wann ihr anfangt zu bearbeiten.

Um ein Gantt-Diagramm zu erstellen, sollt ihr das Redmine benutzen. Folgend erhaltet ihr eine Erklärung wie das geht.

Anleitung:

1. Legt ein neues Ticket an.
2. Als Tracker wählt ihr „Milestone“ aus.

3. Der Titel ist der Name der jeweiligen Phase.
4. Status und Priorität dürft ihr frei wählen.
5. Als Beginn gebt ihr das Datum an, an welchem ihr mit der Aufgabe anfangen wollt.
6. Das Abgabedatum ist das Datum, an welchem ihr mit dem Meilenstein fertig sein wollt.
7. Unter „Gantt-Diagramm“ findet ihr das erstellte Diagramm.
8. Dort findet ihr unten rechts den Punkt „Auch abrufbar als: PDF“.
9. Klickt ihr dort drauf, bekommt ihr eine PDF-Version des Gantt-Diagramms, mit wöchentlicher Einteilung.

Das generierte Diagramm soll dann hier eingefügt werden. Möchtet ihr einen Meilenstein wieder entfernen oder bearbeiten, könnt ihr das tun, indem ihr das Ticket selber löscht oder bearbeitet.

In Abbildung 3.1 seht ihr ein beispielhaftes Gantt-Diagramm. Dieses soll jedoch von euch noch erweitert und bearbeitet werden.

SEP im Sommersemester 2015

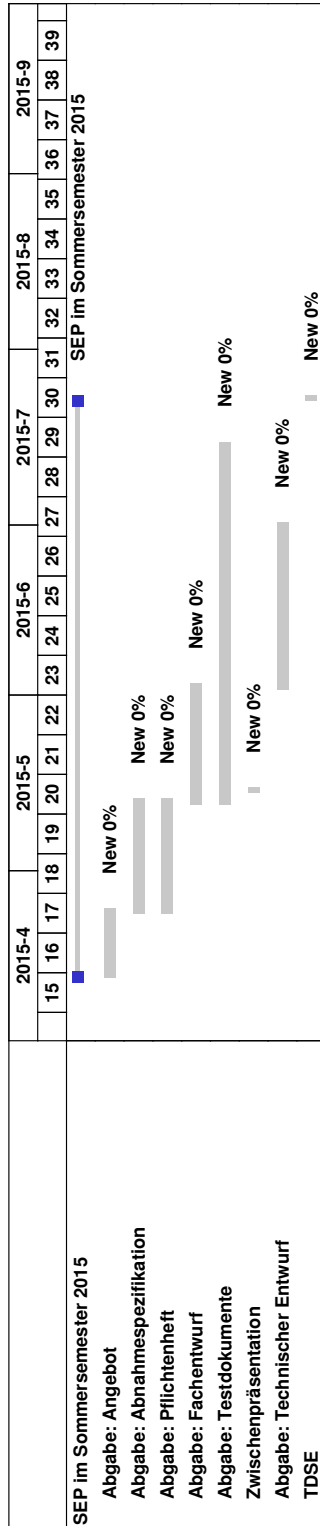


Abbildung 3.1: Beispielhaftes Gantt-Diagramm

4 Projektumfang

Dieses Kapitel dient dazu, den Projektumfang zu definieren.

4.1 Lieferumfang

In diesem Abschnitt soll kurz aufgezählt werden, was ihr am Ende des Projektes dem Kunden übergibt. Beispielsweise die ausführbare Anwendung, den Quellcode, die einzelnen Dokumente etc.

4.2 Kostenplan

Macht hier bitte eine kurze Schätzung welchen Aufwand ihr für dieses Projekt seht. Geht davon aus, dass der Arbeitslohn für einen Entwickler bei 100 Euro pro Stunden liegt.

4.3 Funktionaler Umfang

Beschreibt hier bitte kurz die wichtigsten Funktionen eures Projekts. Ihr braucht in diesem Dokument dafür noch kein Use-Case Diagramm zu machen.

5 Entwicklungsrichtlinien

In diesem Kapitel sollt ihr kurz ein paar Details zu der Entwicklung der Software festhalten.

5.1 Konfigurationsmanagement

Dieser Abschnitt soll das Thema Konfigurationsmanagement näher erklären. Gibt es ein zentrales Repository und wie ist die Ordnerstruktur? Gibt es Regeln für das Einstellen von Dateien in das Repository? Beispielsweise: Es muss immer ein Kommentar dazu abgegeben werden oder es dürfen nur ausführbare (also keine fehlerhaften) Dateien eingestellt werden.

5.2 Design- und Programmierrichtlinien

Hier soll kurz beschrieben werden, ob es solche Richtlinien in eurem Projekt gibt. Wird ein bestimmter Styleguide benutzt oder haben eure Kommentare im Code einen bestimmten Syntax (z.B. für die Dokumentation mit Doxygen, Javadoc etc.).

5.3 Verwendete Software

In diesem Abschnitt soll die verwendete Software für das Projekt erläutert werden. Welche Entwicklungsumgebung wird benutzt? Gibt es ein Framework mit dem gearbeitet wird? Mit welcher Software werden die Diagramme erstellt? Es gibt hier sicherlich noch einiges mehr.

6 Projektorganisation

In diesem Kapitel soll die Kommunikation des Teams festgehalten werden.

6.1 Schnittstelle zum Auftraggeber

Hier soll beschrieben werden, wie ihr euren Auftraggeber (Betreuer) erreichen könnt.

6.2 Schnittstelle zu anderen Projekten

In diesem Abschnitt sollen Schnittstellen zu anderen Projekten erwähnt werden. Das können Schnittstellen von bereits vorhandenen Anwendungen sein oder die Schnittstelle zum anderen Team in eurem Institut, wenn ein Team beispielsweise das Frontend macht und das andere Team das Backend.

6.3 Interne Kommunikation

Hier soll die interne Kommunikation im Team beschrieben werden. Gibt es regelmäßige wöchentliche Treffen? Wie werden Probleme etc. kommuniziert?

7 Glossar

Hier werden Fachbegriffe erklärt.