Praktische Informatik 3 WS 06/07

Bonusübungsblatt

Ausgabe: 16.01.07
Abgabe: 06.02.07

Christoph Lüth <cxl>
Matthias Berger <tokio>
Klaus Hartke <hartke>
Cui Jian <ken>
Friederike Jolk <rikej>
Christian Maeder <maeder>
Diedrich Wolter <dwolter>

X2 *Der Haskell Project Manager*

15 Bonuspunkte

Nach dem Ende des Studiums stürzen Sie sich ins Berufsleben, aber es ist eine große Enttäuschung: das Projektgeschäft ist ein einziges Durcheinander, keiner weiß so richtig, wo es längs gehen soll, und die Vorgesetzten rauben einem den letzten Nerv.

In dieser Aufgabe soll ein *realistisches* Projektsimulationstool entwickelt werden, welches diese Situation durchspielt. Der Entwickler läuft durch verschlungenene Irrwege, in denen Arbeitspakete und Meilensteine verteilt sind (siehe Abb. 1). Ziel des Projektes ist es, alle Arbeitspakete und Meilensteine einzusammeln, dann gibt es eine Bonuszahlung und es kommt das nächste Projekt.

Als Zusatzschwierigkeit irren jedoch der Projektleiter, der Systemadministrator, der Vertriebsbeauftragte und der Chef selbst (CEO in Business Deutsch) durch das Projektlabyrinth. Begegnungen mit diesen kosten Nerven — und davon haben Sie nur begrenzt viele.

Manchmal gibt es aber kleine Erfolgserlebnisse, nämlich wenn Sie einen Meilenstein erfolgreich bewältigt haben. Danach schwimmen Sie für eine begrenzte Zeit auf einer Euphoriewelle, in der Sie sogar Ihre Plagegeister in ihre Schranken weisen können.

Während des Projektes sammeln Sie Punkte für jedes Arbeitspaket (10), jeden Meilenstein (50) und jedes Erfolgserlebnis über Ihre Plagegeister (je nach Geist 200 – 500).

Abb. 1 zeigt, wie der Projektsimulator aussehen könnte. Ihre Implementation muss nicht genauso aussehen, sollte aber die oben beschriebene Funktionalität haben.

Hinweis: Auf der Webseite finden Sie ein Grundgerüst einer Implementierung, welche die Modellierung des Labyrinths und die Bewegung des Entwicklers zeigt, und die Sie zu einer Vollversion ausbauen können.

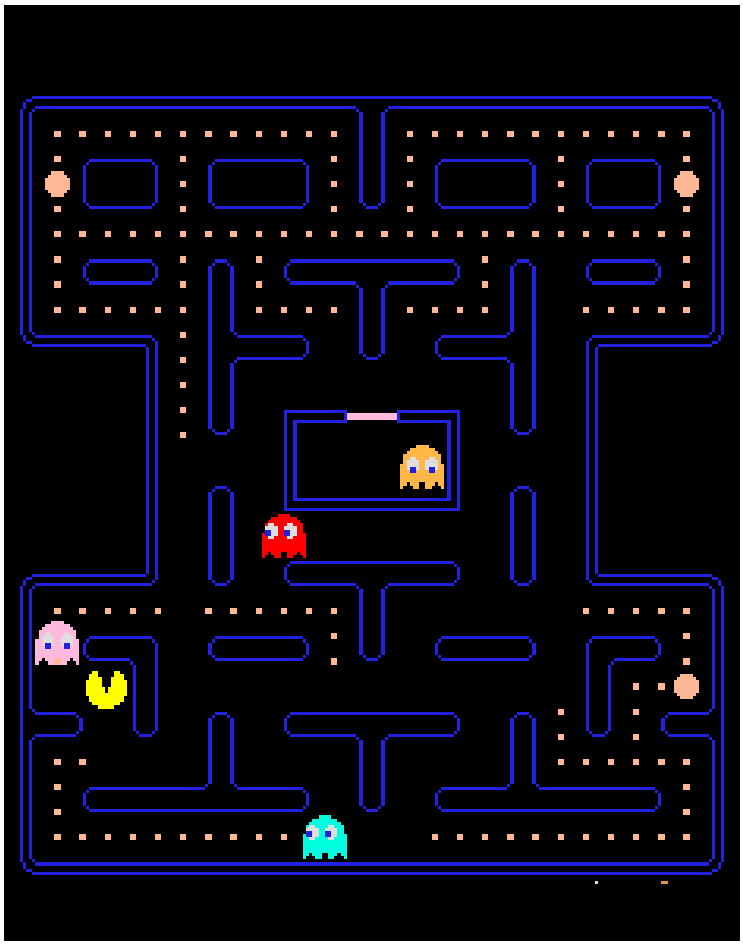

Abbildung 1: Ein mögliche Implementation des Projektsimulators. Wir erkennen den Entwickler (gelb); seine Plagegeister: Projektleiter (orange), Systemadministrator (cyan), Vertriebsleiter (rosa) und CEO (rot); und ferner die kleinen Arbeitspakete und die großen Meilensteine.

Dies ist Version 1.0 vom 2007/01/16 14:53:40.