

WASP – Enterprises



Projekt Carcassonne

Marcel Hahn (CEO), Tobias George (CTO)



Agenda

- **Wer wir sind**
- **Organisatorisches**
- **Projekt Carcassonne**





Wer wir sind

- Marcel Hahn, Chief Executive Officer, ceo@wasp-enterprises.de
- Tobias George, Chief Technical Officer, cto@wasp-enterprises.de

WASP-Enterprises:

- Gegründet 2005 als Software- und Systemhaus
- Mitte 2009 auf Entwicklung von Individualsoftware spezialisiert
- Seit 2011 auf über 40 Mitarbeiter angewachsen



Organisatorisches

- **Terminreservierungen per Doodle Poll:**
 - Besprechungen vor jeder Version: ProjectOwner & ein Developer
<http://tinyurl.com/SE1-Besprechungstermine>
 - Release-Präsentationen der Versionen: ProjectOwner & ScrumMaster
<http://tinyurl.com/SE1-Releasepraesentationen>
- **Teamname, Namen und Grund für das Treffen als <Ihr Name>**
- **Dokumentation einreichen bis Fr., 18 Uhr vor der Präsentationswoche als PDF an**
cto@wasp-enterprises.de

Blog:

<http://www.wasp-enterprises.de/>



Projekt Carcassonne



- **Kundenkreis ausweiten -
Computerspiele-Messe
gamescom 2014:**
 - 13.-17.08.2014
 - www.gamescom.de



- **Spiel Carcassonne: Rundenbasiertes Multiplayer-Strategiespiel**
- **Gameserver ist bereits entwickelt**
- **Wir suchen: Den**
innovativsten
Client von 7 Teams



Projekt Carcassonne



- **Zeitplan:**
 - 05.2014 bis 08.2014
 - 4 Releases á 4 Wochen
- **R1 - Lobby**
 - bis 03.06.2014
- **R2 - Visualisierung & Feld-Editor**
 - bis 01.07.2014
- **R3 - Interaktion & Achievement-Editor**
 - bis 29.07.2014
- **R4 - Künstliche Intelligenz & Achievement-Export und -Upload**
 - bis 29.08.2014



Projekt Carcassonne



- **Release 1 - Lobby:**
 - Anmelden am Gameserver
 - Anzeigen der Lobby
 - Spiele, Spieler
 - Chat
 - Aktionen
 - Spiele erzeugen
 - Spielen beitreten
 - Chatten mit diversen Modi (z.B. an alle/einzelne Spieler)
 - Ausloggen