

Tron Licht-Motorräder Computerspiel

Lösungsarchitektur

ZHAW School of Engineering

Akca, Deniz
akcaden1@students.zhaw.ch

Holenstein, Christian
holenchr@students.zhaw.ch

Huber, Patrick
huberpa4@students.zhaw.ch

Iten, Mike
itenmik1@students.zhaw.ch

3. April 2020

Inhaltsverzeichnis

1	Use-Case-Modell	3
1.1	Use-Case-1	3
1.2	Use-Case-2	3
2	Zusätzliche Anforderungen	3
2.1	Funktionalität	3
2.2	Benutzbarkeit	4
2.3	Zuverlässigkeit	4
2.4	Effizienz	4
2.5	Änderbarkeit (Wartbarkeit)	4
2.6	Internationalisierung	4
2.7	Einschränkungen	4
2.7.1	Designeinschränkungen	4
2.7.2	Implementierungseinschränkungen	4
2.7.3	Schnittstelleneinschränkungen	4
3	Domänenmodell	4
4	Softwarearchitektur	4
5	Design-Artefakte	4
6	Implementation	4
7	Projektmanagement	4
8	Appendix	5

Tabellenverzeichnis

Abbildungsverzeichnis

1 Use-Case-Modell

1.1 Use-Case-1

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

1.2 Use-Case-2

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

2 Zusätzliche Anforderungen

2.1 Funktionalität

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

- 2.2 Benutzbarkeit
- 2.3 Zuverlässigkeit
- 2.4 Effizienz
- 2.5 Änderbarkeit (Wartbarkeit)
- 2.6 Internationalisierung
- 2.7 Einschränkungen
 - 2.7.1 Designeinschränkungen
 - 2.7.2 Implementierungseinschränkungen
 - 2.7.3 Schnittstelleneinschränkungen
- 3 Domänenmodell
- 4 Softwarearchitektur
- 5 Design-Artefakte
- 6 Implementation
- 7 Projektmanagement

8 Appendix

Hinweis: Glossar-Referenznummern sind Seitennummern

Glossar

Multiplayer Der Begriff Mehrspieler (englisch multiplayer, multi-player) beschreibt im Bereich der Computerspiele eine Spielart (im Computerspieler-Jargon auch Modus), bei der man mit oder gegen andere Menschen spielt. Sie ist das Gegenstück zur Einzelspieler-Spielweise, bei der ein einzelner Spieler alleine mit bzw. gegen den Computer spielt. 3