

# Tron Licht-Motorräder Computerspiel

## Anforderungsanalyse

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

24. März 2020

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Vision</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Funktionale Anforderungen</b>	<b>3</b>
2.1	Genre . . . . .	3
2.2	Story . . . . .	3
2.3	Setting . . . . .	3
2.4	Charaktere . . . . .	3
2.5	Spielmechanik . . . . .	3
2.6	Physik . . . . .	3
2.7	Künstliche Intelligenz . . . . .	3
2.8	Unterstützte Plattformen . . . . .	3
2.9	Spielmodi . . . . .	3
2.10	Benutzeroberfläche . . . . .	3
2.11	Grafikstil . . . . .	3
2.12	Grafik Engine . . . . .	3
2.13	Soundeffekte . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Nichtfunktionale Anforderungen</b>	<b>3</b>
3.1	Performanz . . . . .	3
3.2	Funktionalität . . . . .	3
3.3	Usability . . . . .	3
3.4	Portabilität . . . . .	3
3.5	Sicherheit . . . . .	3
3.6	Wartbarkeit . . . . .	3
3.7	Skalierbarkeit . . . . .	3
3.8	Lizenz . . . . .	3
<b>4</b>	<b>Anwendungsfälle</b>	<b>3</b>
4.1	Anwendungsfalldiagramm . . . . .	3
<b>5</b>	<b>System-Sequenzdiagramm</b>	<b>3</b>
5.1	subl . . . . .	3
<b>6</b>	<b>Literatur</b>	<b>4</b>
<b>7</b>	<b>Appendix</b>	<b>5</b>

# 1 Vision

## 2 Funktionale Anforderungen

### 2.1 Genre

### 2.2 Story

### 2.3 Setting

### 2.4 Charaktere

### 2.5 Spielmechanik

### 2.6 Physik

### 2.7 Künstliche Intelligenz

### 2.8 Unterstützte Plattformen

### 2.9 Spielmodi

### 2.10 Benutzeroberfläche

### 2.11 Grafikstil

### 2.12 Grafik Engine

### 2.13 Soundeffekte

## 3 Nichtfunktionale Anforderungen

### 3.1 Performanz

### 3.2 Funktionalität

### 3.3 Benutzerfreundlichkeit

### 3.4 Portabilität

### 3.5 Sicherheit

### 3.6 Wartbarkeit

### 3.7 Skalierbarkeit

### 3.8 Lizenz

## 4 Anwendungsfälle

### 4.1 Hauptanwendungsfälle

### 4.2 Anwendungsfalldiagramm

## 5 System-Sequenzdiagramm

### 5.1 sub1

## 6 Literatur

## 7 Appendix

*Hinweis: Glossar-Referenznummern sind Seitennummern*