

# Pflichtenheft

---

SpeedRun

Projekt: SpeedRun

Autoren: Popovic Dejan,

Perfler David,

Schmid Alexander

## Contents

1. Zielbestimmung .....	3
1.1) Musskriterien .....	3
1.2) Wunschkriterien .....	3
1.3) Abgrenzungskriterien .....	3
2. Produkteinsatz .....	3
2.1) Anwendungsbereiche .....	3
2.2) Zielgruppen .....	3
3. Produktumgebung .....	4
3.1) Hardware .....	4
3.2) Software .....	4
3.3) Orgware .....	4
4. Produktfunktionen .....	4
4.1) Nutzerfunktionen .....	4
4.1.1 Benutzerangaben .....	4
4.2) Spielfunktionen .....	4

## 1. Zielbestimmung

SpeedRun ist ein Zweidimensionales JumpNRun-Spiel (vergleichbar mit Super Mario Bros), bei dem zwei Spieler gleichzeitig um die Bestzeit in einem Level spielen.

### 1.1) Musskriterien

- Der Spieler kann sich einen eigenen Account erstellen.
- Die Highscores der Spieler werden in einem eigenen File gespeichert.
- Das Spiel muss synchron starten.
- Der Spieler kann die Highscores mit den anderen Spielern vergleichen.
- Es wird ein eigenes Textdokument bereitgestellt, die die Spielregeln sowie Steuerung erklären.
- Die Oberfläche des Spiels wird in deutscher Sprache bereitgestellt.

### 1.2) Wunschkriterien

- Die Spieler können sich untereinander Textnachrichten zuschicken lassen.
- Es kann ein Cup gestartet werden, bei dem 3 zufällige Level ausgewählt werden. Der Sieger ist derjenige, der 2 gewonnen hat.

### 1.3) Abgrenzungskriterien

- Das Spiel ist für zwei Spieler vorgesehen
- Die Spieler können sich während des Spielens nicht sehen, es wird lediglich eine Nachricht geschickt sobald ein Spieler das Level beendet hat.
- Das Spiel basiert auf eine Netzwerkverbindung.

## 2. Produkteinsatz

### 2.1) Anwendungsbereiche

Das Spiel orientiert sich in Richtung E-Sports. Es soll die Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen von Core-Gamern (Profispielern) herausfordern.

### 2.2) Zielgruppen

SpeedRun richtet sich an alle Spieler, die Spaß an PC-Spielen finden. Die Spieler müssen gute Deutschkenntnisse haben, da das Spiel auf Deutsch erscheint. Es werden Grundkenntnisse bei Internetverbindungen vorausgesetzt (IP-Adresse herausfinden und eingeben, Portnummer herausfinden)

### **3. Produktumgebung**

#### **3.1) Hardware**

Da es keinen eigenen Server gibt, werden die Dokumente auf einem PC (Admin) gespeichert. Es werden 2 Rechner mit ausreichender Leistung zum Spielen benötigt.

#### **3.2) Software**

Es wird eine Datenbank mit SQLite erstellt, da bei MySQL eine eigene Installation notwendig wäre. Sonst wird nur Java Runtime Environment zum Spielen benötigt.

#### **3.3) Orgware**

Eine durchgehende Verbindung zwischen den 2 PC's wird benötigt, um eine korrekte Zeitmessung und somit die Entscheidung um den Sieg zu gewährleisten.

### **4. Produktfunktionen**

Das Produkt dient zum reinen Zeitvertreib und besitzt keine höhere Daseinsberechtigung.

#### **4.1) Nutzerfunktionen**

Der Benutzer muss einen eigenen Benutzer erstellen können, um sich persönlich in die Highscoreliste eintragen zu können. Hierbei kann beim Erstellen des Benutzers ein Passwort zugeordnet werden.

##### **4.1.1 Benutzerangaben**

- Beste Zeit
- Siege
- Spiele
- Highscoreplatzierung

#### **4.2) Spielfunktionen**

Das Spiel lädt immer ein Level bzw. bei einem Cup 3 zufällige Level nacheinander und muss die Zeit synchron stoppen. Wenn ein Spieler das Ziel erreicht hat, muss das Spiel die Zeit stoppen und speichern. Der andere Spieler kann trotzdem das Spiel noch beenden.

#### **4.3) Admin-Funktionen**

Der Admin kann Benutzer löschen, Highscores ändern oder zurücksetzen.

## 5. Produktdaten

Das Produkt speichert nur Highscores, Benutzernamen und Passwörter. Empfindliche Daten werden nicht gespeichert.

Folgende Daten werden gespeichert:

- Benutzername
- Passwort
- Highscore
- Registrierungsdatum
- Geschlecht des Charakters
- Anzahl der Spiele
- Siege

## 6. Produktleistungen

- Bei der Registrierung muss das Passwort 2 mal eingegeben werden damit keine Fehler auftreten können.
- Wenn Eingaben falsch getätigt werden, kann man sie erneut eingeben

## 7. Benutzungsoberfläche

