**Projekt X**

**Sommersemester 2021**

Diagram

Description automatically generated**Auftraggeber**

**Pflichtenheft**

**Bezpalko, Nguyen Van, Irlenbusch**

Inhaltsverzeichnis

1. [Zielbestimmung 4](#_bookmark0)
   1. [Musskriterien 4](#_bookmark1)
   2. [Wunschkriterien 4](#_bookmark2)
   3. [Abgrenzungskriterien 4](#_bookmark3)
2. [Produkteinsatz 5](#_bookmark4)
   1. [Anwendungsbereich 5](#_bookmark5)
   2. [Zielgruppen 5](#_bookmark6)
   3. [Betriebsbedingungen 5](#_bookmark7)
3. [Produktumgebung 6](#_bookmark8)
   1. [Software 6](#_bookmark9)
   2. [Hardware 6](#_bookmark10)
   3. [Orgware 6](#_bookmark11)
4. [Produktfunktion 7](#_bookmark12)
   1. [Benutzerfunktion 7](#_bookmark13)
      1. [Benutzer-Kennung 7](#_bookmark14)
      2. [Persönliche Daten 7](#_bookmark15)
   2. [Administratorfunktionen 8](#_bookmark16)
      1. [Systemverwaltung 8](#_bookmark17)
      2. [Aktivitätsdiagramme 8](#_bookmark18)
      3. [Klassendiagramme 8](#_bookmark19)
5. [Produktdaten 9](#_bookmark20)
6. [Produktleistungen 10](#_bookmark21)
7. [Benutzeroberfläche 11](#_bookmark22)
   1. [Dialogstruktur 11](#_bookmark23)
   2. [Layout 11](#_bookmark24)
      1. [Startseite 11](#_bookmark25)
      2. [Hauptseite 11](#_bookmark26)
8. [Qualitätsbestimmungen 12](#_bookmark27)
9. [Globale Testszenarien und Testfälle 13](#_bookmark28)
10. [Entwicklungsumgebung 14](#_bookmark29)
    1. [Software 14](#_bookmark30)
    2. [Hardware 14](#_bookmark31)
    3. [Orgware 14](#_bookmark32)
11. [Ergänzung 14](#_bookmark33)
12. [Glossar 14](#_bookmark34)

# Zielbestimmung

Welches Ziel hat die Software? Hier sollte eine allgemeine Kurzbeschreibung folgen, die erklärt was das Ziel der Software ist.

## Musskriterien

Die Software ermöglicht das Einstellen der Spieleranzahl.

* Der Gamemaster kann den Spielmodus und die Spieleranzahl bestimmen.
* Der Gamemaster kann zwischen KI und echten Spielern auswählen.
* Der Gamemaster kann alle Spieler beliebig benennen.

Die Software erstellt das Spielfeld und bewegt die Spielfiguren.

## Wunschkriterien

Die Software soll das Spielfeld zufällig generieren können.

Die Software soll die gebrauchte Zeit nach jeder Partie anzeigen.

## Abgrenzungskriterien

Unter Abgrenzungskriterien werden Merkmale ausgeführt, die die Grenzen darstellen sollen. Somit können Sachen aufgeführt werden, die nicht in der Software umgesetzt werden sollen, sowie Merkmale die das Projekt eingrenzen.

Beispiel:

Mit der Software können Kunden des Reisebüros keine direkte Buchung durchführen.

# Produkteinsatz

Allgemeine Informationen zum Produkteinsatz.

## Anwendungsbereich

Das Spiel ist eine Unterhaltungssoftware und dient somit der Unterhaltung.

## Zielgruppen

Die Zielgruppe ist breit gefächert, da es sich um die Digitalisierung eines bereits bekannten und weit verbreiteten Brettspiels handelt.

## Betriebsbedingungen

Das Spiel soll sich, nach dem alle Spieler das Ziel erreicht haben, beenden.

# Produktumgebung

## Software

- Client

o Java Version auf min 8

## Hardware

Computer

# Produktfunktion

/LF10/ Spiel initialisieren

* Ein Spieler kann das Spiel intialisieren und wird damit zum Gamemaster

/LF20/ Spielmodus auswählen

* Der Gamemaster kann den Spielmodus auswählen

/LF30/ Spieler hinzufügen

* Es können weitere Spieler hinzugefügt werden
* Bedingung: Mehrspielermodus

/LF40/ Spiel starten

* Der Gamemaster kann das Spiel starten

/LF50/ Würfeln

* Die Spieler können nacheinander Würfeln

## UML Diagramme

### Aktivitätsdiagramme

### 

### Klassendiagramme

Diagram

Description automatically generated

# Produktdaten

/LD10/ Spielerdaten

* Spielername
* Aktuelles Feld

# Produktleistungen

/LL10/ Grafische Oberfläche

* Das Spiel erhält eine grafische Oberfläche mit:
  + Spielfeld
  + Aktuelle Positionen aller Spieler
  + Würfel Button

# Benutzeroberfläche

### Startseite

### Diagram Description automatically generated

### Hauptseite

A picture containing text, wall, indoor, bathroom

Description automatically generated

# Qualitätsbestimmungen

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Produktqualität | sehr relevant | relevant | eher nicht relevant | nicht relevant |
| Funktionalität  Zuverlässigkeit  Benutzbarkeit  Effizienz  Änderbarkeit  Übertragbarkeit | X X | X | X X | X |

# Globale Testszenarien und Testfälle

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Testszenario | Soll | Ist |
| /T0010/ Spielmodus Auswahl | Der Gamemaster kann sich zwischen Einzelspieler und Mehrspieler entscheiden |  |
| /T0020/ Spielernamen eintragen | Der Gamemaster kann die Spielernamen aller Spieler eintragen. |  |

# Entwicklungsumgebung

In diesem Kapitel wird festgehalten welche Software/ Hardware und Orgware für die Umsetzung des Projekts benötigt wird.

## Software

* Eclipse IDE
  + Java 8
  + Windows 10

## Hardware

* Computer

## Orgware

* Microsoft Teams
* GitHub

# Glossar

Gamemaster -> Der Spieler, welcher das Spiel initialisiert und das Hinzufügen weiterer Spieler verwaltet