**Real-Time Strategy Game**

**Pflichtenheft**

Pflichtenheft

**Version 0.1**

* **Inhaltsverzeichnis**

a)Zielbestimmungen 3

a.1.Musskriterien 3

a.2.Wunschkriterien 3

a.3.Abgrenzungskriterien 3

b)Produkteinsatz 3

b.1.Anwendungsbereiche 4

b.2.Zielgruppen 4

b.3.Betriebsbedingungen 4

c)Produktübersicht 4

d)Produktfunktionen 4

e)Produktdaten 4

f)Produktleistungen 4

g)Qualitätsanforderungen 4

h)Bedienoberflächen 4

i)Nichtfunktionale Anforderungen 4

j)Technische Produktumgebung 4

j.1.Software 4

j.2.Hardware 4

j.3.Orgware 4

k)Spezielle Anforderungen an die Entwicklungsumgebung 4

k.1.Software 5

k.2.Hardware 5

k.3.Orgware 5

k.4.Entwicklungsschnittstellen 5

l)Gliederung in Teilprodukte 5

m)Ergänzungen 5

* **Zielbestimmungen**

Es soll eine Desktop-Anwendung entwickelt werden, worin der Nutzer strategische Gefechte mit unterschiedlichen Einheiten in Echtzeit ausfechten kann.

* **Musskriterien**
* Aus dem Hauptmenü soll man zu den folgenden Menüs kommen:
* Einzelspielermenü
* Hier wählt man ein Spiel aus verschiedenen Szenarien und anderen Spezifikationen(Welche?) und kommt so zu Start eines neuem Spiels.
* Spiel Laden
* Eine Spielstand mittels Namen laden //Verbesserungswürdig
* Highscore(Wie stellt die sich zusammen)
* Achievements
* Es soll Erfolge geben, die man beim Spielen erreichen kann
* Einstellungen
* Sound Einstellungen
* Tastenbelegung sollen geändert werden können
* Spiel Beenden
* Im Spiel
* Im Spiel soll es möglich sein, ein Spiel pausierendes Menü zu öffnen.
* Nach dem Beenden oder Abbrechen eines Spiels soll eine Statistik(Wie sieht die aus?) angezeigt werden
* Das laden eines Szenarios oder eines Spielstandes soll aus einer Datei erfolgen, die ein entsprechend selbst entwickelt Format besitzt
* Highscores und Achievements sollen jeweils in einem eigenen Format abgespeichert werden
* Einstellungen vom Spieler sollen in einer CSV (Comma-separated values) Datei abgespeichert werden
* **Wunschkriterien**
* **Abgrenzungskriterien**
* **Produkteinsatz**
* **Anwendungsbereiche**
* **Zielgruppen**
* **Betriebsbedingungen**
* **Produktübersicht**
* **Produktfunktionen**
* **Produktdaten**
* **Produktleistungen**
* **Qualitätsanforderungen**
* **Bedienoberflächen**
* **Nichtfunktionale Anforderungen**
* **Technische Produktumgebung**
* **Software**
* **Hardware**
* **Orgware**
* **Spezielle Anforderungen an die Entwicklungsumgebung**
* **Software**
* **Hardware**
* **Orgware**
* **Entwicklungsschnittstellen**
* **Gliederung in Teilprodukte**
* **Ergänzungen**