**Real-Time-Strategy Game**

**Pflichtenheft**

Pflichtenheft

**Version 0.1**

Inhaltsverzeichnis

[Inhaltsverzeichnis 0](#_Toc432803755)

[1. Zielbestimmungen 1](#_Toc432803756)

[1.1. Musskriterien 1](#_Toc432803757)

[1.2. Wunschkriterien 2](#_Toc432803758)

[1.3. Abgrenzungskriterien 2](#_Toc432803759)

[2. Produkteinsatz 2](#_Toc432803760)

[2.1. Anwendungsbereiche 2](#_Toc432803761)

[2.2. Zielgruppen 2](#_Toc432803762)

[2.3. Betriebsbedingungen 2](#_Toc432803763)

[3. Produktübersicht 2](#_Toc432803764)

[4. Produktfunktionen 2](#_Toc432803765)

[5. Produktdaten 2](#_Toc432803766)

[6. Produktleistungen 2](#_Toc432803767)

[7. Qualitätsanforderungen 2](#_Toc432803768)

[8. Bedienoberflächen 2](#_Toc432803769)

[9. Nichtfunktionale Anforderungen 2](#_Toc432803770)

[10. Technische Produktumgebung 2](#_Toc432803771)

[10.1. Software 2](#_Toc432803772)

[10.2. Hardware 2](#_Toc432803773)

[10.3. Orgware 3](#_Toc432803774)

[11. Spezielle Anforderungen an die Entwicklungsumgebung 3](#_Toc432803775)

[11.1. Software 3](#_Toc432803776)

[11.2. Hardware 3](#_Toc432803777)

[11.3. Orgware 3](#_Toc432803778)

[12. Entwicklungsschnittstellen 3](#_Toc432803779)

[13. Gliederung in Teilprodukte 3](#_Toc432803780)

[14. Ergänzungen 3](#_Toc432803781)

# Zielbestimmungen

Es soll eine Desktop-Anwendung entwickelt werden, worin der Nutzer strategische Gefechte mit unterschiedlichen Einheiten gegen einer oder mehreren KI’s 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.
    - Es wird 3 verschiedene Spielmoden existieren
      * Belagerung
      * Last-Man-Standing
      * King of the Hill
  + 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
  + Der Spieler und die KI müssen im Spiel Gebäude errichten, Einheiten erstellen und anderen Einheiten angreifen können.
  + Für das Errichten von Gebäuden und Erstellen von Einheiten werden die Rohstoffe Holz, Stein, Eisen und Gold benötigt.
  + 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
* Kampf-System
  + Einheiten besitzen sogenannte Strukturpunkte, wenn diese unter 1 fallen stirbt eine Einheit
  + Was sind Intervalle von Angriffspunkten???
  + Einheiten können verschiedene Angriffstypen besitzen die wie folgt heißen:
    - Stumpf, Spitz, Klinge
    - Magie
      * Feuer, Luft, Wasser, Erde, Licht, Leere
  + Einheiten besitzen ebenfalls unterschiedliche Verteidigungstypen die z.B.
    - Unverteidigt, Leicht, Schwer
    - Magie
      * Feuer, Luft, Wasser, Erde, Licht, Leere
  + Entsprechend zum Angriffs- und Verteidigungstyp haben die Einheiten einen Wert den deren Angriff bzw. deren Verteidigung wiederspiegelt
* 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

Das Produkt wird nur im privaten Bereich ein Nutzen finden.

## Zielgruppen

Menschen/Spieler ab 12 Jahren.

## Betriebsbedingungen

Eine Windows Betriebssystem ab XP oder ein Linux Betriebssystem mit einer installierten Java Version.

# Produktübersicht

# Produktfunktionen

# Produktdaten

# Produktleistungen

# Qualitätsanforderungen

Das RTS-Game soll den Anforderungen eines Echtzeit Spiels erfüllen.

Entsprechend müssen Befehle die der Spieler ausführt mit keiner Verzögerung stattfinden.

Weitere Spielmoden sollten mit wenig Aufwand implementier bar sein,

# Bedienoberflächen

# Nichtfunktionale Anforderungen

# Technische Produktumgebung

## Software

## Hardware

## Orgware

# Spezielle Anforderungen an die Entwicklungsumgebung

## Software

## Hardware

## Orgware

# Entwicklungsschnittstellen

# Gliederung in Teilprodukte

# Ergänzungen