**Real-Time Strategy Game**

**Pflichtenheft**

Pflichtenheft

**Version 0.1**

Inhaltsverzeichnis

[Inhaltsverzeichnis 0](#_Toc383589850)

[1. Zielbestimmungen 1](#_Toc383589851)

[1.1. Musskriterien 1](#_Toc383589852)

[1.2. Wunschkriterien 1](#_Toc383589853)

[1.3. Abgrenzungskriterien 1](#_Toc383589854)

[2. Produkteinsatz 1](#_Toc383589855)

[2.1. Anwendungsbereiche 1](#_Toc383589856)

[2.2. Zielgruppen 1](#_Toc383589857)

[2.3. Betriebsbedingungen 1](#_Toc383589858)

[3. Produktumgebung 2](#_Toc383589859)

[3.1. Software 2](#_Toc383589860)

[3.2. Hardware 2](#_Toc383589861)

[3.3. Orgware 2](#_Toc383589862)

[4. 4 Produktfunktionen 2](#_Toc383589863)

[4.1. Benutzerfunktionen 2](#_Toc383589864)

[4.1.1. Benutzer-Kennung 2](#_Toc383589865)

[4.1.2. Persönliche Daten 2](#_Toc383589866)

[4.2. Programmfunktionen 3](#_Toc383589867)

[4.2.1. Server 3](#_Toc383589868)

[4.2.2. Windows-Client 3](#_Toc383589869)

[4.2.3. Android-Client 4](#_Toc383589870)

[5. Produktdaten 4](#_Toc383589871)

[6. Produktleistungen 5](#_Toc383589872)

# 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 Spiel 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