**Real-Time Strategy Game**

**Pflichtenheft**

Pflichtenheft

**Version 0.1**

Inhaltsverzeichnis

[a)Zielbestimmungen 3](#__RefHeading__384_1576209036)

[a.1.Musskriterien 3](#__RefHeading__386_1576209036)

[a.2.Wunschkriterien 3](#__RefHeading__388_1576209036)

[a.3.Abgrenzungskriterien 3](#__RefHeading__390_1576209036)

[b)Produkteinsatz 3](#__RefHeading__392_1576209036)

[b.1.Anwendungsbereiche 4](#__RefHeading__394_1576209036)

[b.2.Zielgruppen 4](#__RefHeading__396_1576209036)

[b.3.Betriebsbedingungen 4](#__RefHeading__398_1576209036)

[c)Produktübersicht 4](#__RefHeading__400_1576209036)

[d)Produktfunktionen 4](#__RefHeading__402_1576209036)

[e)Produktdaten 4](#__RefHeading__404_1576209036)

[f)Produktleistungen 4](#__RefHeading__406_1576209036)

[g)Qualitätsanforderungen 4](#__RefHeading__408_1576209036)

[h)Bedienoberflächen 4](#__RefHeading__410_1576209036)

[i)Nichtfunktionale Anforderungen 4](#__RefHeading__412_1576209036)

[j)Technische Produktumgebung 4](#__RefHeading__414_1576209036)

[j.1.Software 4](#__RefHeading__416_1576209036)

[j.2.Hardware 4](#__RefHeading__418_1576209036)

[j.3.Orgware 4](#__RefHeading__420_1576209036)

[k)Spezielle Anforderungen an die Entwicklungsumgebung 4](#__RefHeading__422_1576209036)

[k.1.Software 5](#__RefHeading__424_1576209036)

[k.2.Hardware 5](#__RefHeading__426_1576209036)

[k.3.Orgware 5](#__RefHeading__428_1576209036)

[k.4.Entwicklungsschnittstellen 5](#__RefHeading__430_1576209036)

[l)Gliederung in Teilprodukte 5](#__RefHeading__432_1576209036)

[m)Ergänzungen 5](#__RefHeading__434_1576209036)

1. Zielbestimmungen

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

* 1. 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
  1. Wunschkriterien
  2. Abgrenzungskriterien

1. Produkteinsatz
   1. Anwendungsbereiche
   2. Zielgruppen
   3. Betriebsbedingungen
2. Produktübersicht
3. Produktfunktionen
4. Produktdaten
5. Produktleistungen
6. Qualitätsanforderungen
7. Bedienoberflächen
8. Nichtfunktionale Anforderungen
9. Technische Produktumgebung
   1. Software
   2. Hardware
   3. Orgware
10. Spezielle Anforderungen an die Entwicklungsumgebung
    1. Software
    2. Hardware
    3. Orgware
    4. Entwicklungsschnittstellen
11. Gliederung in Teilprodukte
12. Ergänzungen