

PSE Pflichtenheft

Rukiye Devran, Tim Groß, Daniel Helmig, Orkhan Aliev, Florian Weber

17. November 2018

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	3
2	Zielbestimmung	3
2.1	Musskriterien	3
2.2	Wunschkriterien	3
2.3	Abgrenzkriterien	4
3	Produkteinsatz	4
3.1	Anwendungsbereich	4
3.2	Zielgruppe	4
3.3	Betriebsbedingungen	4
4	Produktumgebung	4
5	Funktionelle Anforderungen	5
5.1	Benutzerfunktionen	5
5.2	Initialisierung	6
5.3	Spielverlauf	7
6	Produktdaten	7
6.1	Userdaten	7
6.2	Spieldaten	7
7	Nichtfunktionale Anforderungen	8
8	Globale Testfälle	8
9	Systemmodelle	9
9.1	Szenarien	9
9.2	Anwendungsfälle	10
9.3	Anwendungsfalldiagramme	13
	Glossar	13

1 Einleitung

2 Zielbestimmung

Es soll ein Produkt namens als eine App angeboten werden mit der Personen gegeneinander Schach spielen können. Spieler sollen durch eine Spielsuche andere Gegner finden und können sich in einer Rangliste vergleichen.

2.1 Musskriterien

KM1010 Alle Schachregeln müssen implementiert werden.

KM1020 Der Spieler muss gemäß den Schachregeln spielen.

KM1030 Es muss eine Spielsuche geben.

KM1040 Es muss eine GUI existieren.

KM1050 Es müssen die Schachfiguren angetippt und bewegt werden.

2.2 Wunschkriterien

KW1010 Es soll einen Account/Gastzugang geben.

KW1020 Der Spieler kann ein Spiel nach dem beenden speichern.

KW1030 Der Spieler kann eine Bedenkzeit einstellen.

KW1040 Spieler können einen Chat mit dem entsprechenden Gegner führen.

KW1050 Es soll ein Leaderboard oder ein Elosystem geben.

KW1060 Die Anmeldung kann mit Facebook oder Google getätigt werden.

KW1070 Es können zwei Spieler auf einem Gerät gleichzeitig spielen.

KW1080 Es soll einen Revanche-Button geben.

KW1090 Es soll verschiedene Spielvarianten geben.

2.3 Abgrenzkriterien

KA1010 Es soll keine selbstspielende Schach-Engine implementiert werden.

KA1020 Die Spieler können Züge nicht zurücknehmen.

KA1030 Bei der Spielsuche soll es keine Möglichkeit zur Modifikation des Spielmodus geben.

KA1040 Spiele von anderen Spielern können nicht live verfolgt werden.

3 Produkteinsatz

3.1 Anwendungsbereich

Privatpersonen sollen in der Lage sein mit anderen Personen Schach zu spielen. Die Anwendung soll dies schnell und einfach ermöglichen.

3.2 Zielgruppe

Die Anwendung richtet sich an Personen, die unterwegs eine Partie Schach spielen möchten.

3.3 Betriebsbedingungen

Die Anwendung soll täglich 24 Stunden verfügbar sein.

Es sollen alle Versionen ab Android 4.4 unterstützt werden.

Der Server soll Wartungsfrei laufen.

4 Produktumgebung

Eine App für Mobilgeräte mit Android Betriebssystem.

Ein Server zur Verwaltung von Partien und Spielsuche.

5 Funktionelle Anforderungen

5.1 Benutzerfunktionen

F1010 *Registrieren:* Ein beliebiger Android Nutzer kann sich über die Start Seite der App registrieren lassen. Für die Registrierung im System sind folgende Angaben erforderlich:

- eindeutige Benutzername
- gewünschtes Passwort (muss mindestens 5 Zeichen haben und davon 1 Sonderzeichen)
- eigene eMail-Adresse

Der Registriervorgang wird nur dann erfolgreich abgeschlossen falls eMail-Adresse und der Benutzername im System jeweils eindeutig sind. Nach der erfolgreichen Registriervorgang bekommt der Benutzer per eMail seine Benutzername und Passwort.

F1020 *Anmelden:* Nur nach dem bereits erfolgreichem Registrieren kann sich der Benutzer über die Start Seite anmelden. Dafür braucht der Nutzer:

- sein Benutzername
- sein Passwort

F1030 *Abmelden:* Der Benutzer, der bereits angemeldet ist, kann sich wieder vom System abmelden.

F1040 *Gast:* Der Benutzer, der sich nicht anmelden würde kann als Gastspieler den Spiel beitreten. Dafür muss er über die Start Seite Gast Knopfe drücken. Dann bekommt er vom System einen eindeutigen Benutzername.

F1050 *Passwort anfordern:* Falls der registrierte Benutzer sein Passwort oder Benutzernamen vergessen hat, so kann er dies über die Start-Seite anfordern. Dafür muss er in entsprechendem Feld seine eMail-Adresse angeben. Dann bekommt er seinen Benutzernamen und sein Passwort per eMail automatisch zugeschickt.

F1060 *Passwort ändern:* Der angemeldete Benutzer kann sein Passwort ändern. Dafür muss er sein aktuelles Passwort angeben und dann zweimal das neue Passwort, wobei sich diese Angaben nicht unterscheiden dürfen. Nach erfolgreicher Änderung des Passworts bekommt der Benutzer sein neues Passwort per eMail.

5.2 Initialisierung

F2010 Der Benutzer kann neue Spiele erzeugen ohne dabei einen anderen Spieler als Gegner angeben zu müssen. Ein anderer Spieler kann von diesem Spieler erzeugte Spiel unter dem Menüpunkt **Spiele** annehmen.

F2020 *Aufnahme eines Spieles:* Der Benutzer kann schon eröffnete Spiele aufnehmen.

F2030 *Herausforderung:* Der Benutzer kann unter Angabe eines gültigen Benutzernamens einen anderen Benutzer zum Spiel herausfordern oder nach dem ein Spiel zu Ende gekommen ist, können beide Spielern den anderen Spieler wieder auf dem selben Bildschirm herausfordern.

F2040 *Akzeptieren einer Herausforderung:* Der Benutzer kann Herausforderung zum Spiel **F0130** annehmen.

F2050 *Ablehnung einer Herausforderung:* Der Benutzer kann Herausforderung zum Spiel **F0130** ablehnen.

F2060 *Statistiken:* Jeder Benutzer, der im System angemeldet ist, kann sich seine Statistiken :

- Wie viele Spiele gespielt wurden
- Wie viele mal gewonnen wurde
- Wie viele mal verloren wurde
- Wie viele Spiele Unentschieden geblieben sind

F2070 *Freundschaftsanfragen senden:* Ein bereits angemeldete Benutzer kann Freundschaftsanfragen senden indem er nur den Benutzernamen der jeweiligen Person angeben muss.

F2080 *Freundschaftsanfrage annehmen* Ein bereits angemeldete Benutzer kann Freundschaftsanfragen annehmen.

F2090 *Freundschaftsanfrage ablehnen* Ein bereits angemeldete Benutzer kann Freundschaftsanfragen ablehnen.

5.3 Spielverlauf

F3010 *Bewegungsmöglichkeiten:* Der Benutzer kann während des Spiels falls er dran ist, einen Zug seiner Wahl unter Beibehaltung der Schach Spielregeln ziehen.

F3020 *Unentschieden(Remis) bieten:* Der Benutzer, der gerade am Zug ist, kann gemäß der Spielregeln Unentschieden bieten.

F3030 *Unentschieden annehmen:* Der Benutzer kann, wenn ihm Unentschieden angeboten wurde **F0220**, das Angebot akzeptieren.

F3040 *Unentschieden ablehnen:* Der Benutzer kann, wenn ihm Unentschieden angeboten wurde **F0220**, das Angebot ablehnen.

F3050 *Nachrichtenaustausch:* Die Benutzer können dazwischen Nachrichten austauschen.

6 Produktdaten

6.1 Userdaten

PD1010 Von jedem Nutzer ist ein eindeutiger Nutzernamen zu speichern.

PD1020 Zusätzlich kann von jedem Nutzer die Email-Adresse, ein Passwort und weitere Daten von Authentifikations Providern gespeichert werden.

PD1030 Für jeden Nutzer werden Statistiken über Siege/Niederlagen gespeichert.

6.2 Spieldaten

PD2010 Für jedes Spiel werden die Nutzernamen der beiden Spieler gespeichert.

PD2020 Der Spielverlauf wird eindeutig abgespeichert.

PD2030 Gegebenenfalls wird die Start Uhrzeit und die Dauer des Spiels gespeichert.

7 Nichtfunktionale Anforderungen

NF10 Der Erstellungsprozess einer neuen Partie darf nicht länger als 20 Sekunden dauern.

NF20 Die Überprüfung auf Gültigkeit eines Zuges darf nicht länger als 2 Sekunden dauern.

NF30 Die Übermittlung einzelner Züge darf nicht länger als 2 Sekunden dauern.

8 Globale Testfälle

T1010 Ein Android Nutzer laden die Applikation und registriert sich im System **F1010**

T1020 Ein bereits registrierter Nutzer meldet sich mit seinen Benutzernamen und seiner Passwort in der Applikation an **F1020**

T1030 Ein bereits registrierter Nutzer meldet sich vom System ab **F1030**

T1040 Ein Gastspieler bekommt vom System einen eindeutigen Benutzernamen **F1040**

T1050 Ein bereits registrierter Benutzer fordert seine Passwort **F1050**

T1060 Ein bereits registrierter Benutzer ändert seine Passwort **F1060**

T2010 Der Benutzer erzeugt ein neues Spiel **F2010**

T2020 Der Benutzer führt ein schon eröffnetes Spiel fort **F2020**

T2030 Der Benutzer fordert unter Angabe eines gültigen Benutzernamens einen anderen Benutzer heraus **F2030**

T2040 Der Benutzer nimmt die Herausforderung an **F2040**

T2050 Der Benutzer lehnt die Herausforderung ab **F2050**

T2060 Der Benutzer schaut seine Statistiken an **F2060**

T2070 Der Benutzer sendet eine Freundschaftsanfrage **F2070**

T2080 Der Benutzer akzeptiert die Freundschaftsanfrage **F2080**

T2090 Der Benutzer lehnt die Freundschaftsanfrage ab **F2090**

T3010 Der Benutzer macht irgendeinen Zug seiner Wahl, wobei die Schachregeln eingehalten werden müssen **F3010**

T3020 Der Benutzer bietet ein Remis an, vorausgesetzt er ist am Zug **F3020**

T3030 Der Benutzer akzeptiert ein Remis **F3030**

T3040 Der Benutzer lehnt ein Remis ab **F3040**

T3050 Der Benutzer tauschen Nachrichten aus **F3050**

9 Systemmodelle

9.1 Szenarien

Szenario 1: „Spiele gegen zufälligen Spieler“

Max Mustermann möchte eine Runde Schach in seiner Mittagspause spielen. Er holt sein Smartphone aus der Tasche und klickt auf das Appsymbol. Die App öffnet sich und er befindet sich im Hauptmenü. Nun klickt er auf „Spiel suchen“ und bekommt die Meldung, dass er nun der Spielsuche hinzugefügt wurde. Nach kurzer Zeit bekommt er einen Gegner zugewiesen und die Partie beginnt. Vor ihm erscheint das Schachbrett in seiner Ausgangsposition.

Herr Mustermann hat die Farbe Weiß zugewiesen bekommen und sein Gegner Schwarz. Er wählt einen Bauern an und bekommt seine möglichen Züge mit dieser Schachfigur angezeigt. Max Mustermann macht seinen Zug. Als nächstes zieht sein Gegner. Nun

ist er wieder am Zug. Beide ziehen nun immer abwechselnd. Nach 35 Zügen hat Herr Mustermann seinen Gegner Schachmatt gesetzt. Die Partie ist somit beendet und Max Mustermann bekommt die Meldung, dass er gewonnen hat.

Szenario 2: „Spiele gegen einen Freund“

Magnus und Fabiano wollen in ihrer Freizeit gegeneinander Schach spielen, haben aber gerade kein Schachbrett zur Hand. Beide öffnen auf ihren Android-Gerät ihre Schach-App, und Magnus klickt auf den Button „Spieler suchen“. Es öffnet sich eine Spielerübersicht mit einer Suchleiste, in welcher er den Spielernamen von Fabiano eingibt. In der Spielerübersicht erscheint Fabianos Profil, welches Magnus anklickt. Daraufhin öffnet sich Fabianos Profilübersicht mit seinen Statistiken. Auf Fabianos Profil betätigt Magnus den Button „Herausfordern“. Fabiano erhält daraufhin eine Mitteilung, dass er von Magnus herausgefordert wurde, und hat die Möglichkeit, diese anzunehmen oder abzulehnen. Er klickt auf „Annehmen“ und beiden Spielern öffnet sich ein Schachbrett in Ausgangsposition.

Magnus erhält die schwarzen Figuren, Fabiano die weißen. Nach 115 Zügen ist die Stellung immer noch ausgeglichen und Fabiano bietet deshalb ein Remis an. Magnus erhält eine Benachrichtigung mit der Möglichkeit, das Remis anzunehmen oder abzulehnen. Auch er sieht in der Stellung keine Gewinnmöglichkeit und klickt deshalb auf „Akzeptieren“. Das Spiel wird beendet und abgespeichert, beide Spieler erhalten eine Mitteilung und ihre Statistiken werden aktualisiert.

Szenario 3: „Statistiken einsehen“

Magnus behauptet, er wäre ein besserer Spieler als Fabiano. Dieser zweifelt das an, und bittet Magnus, dessen Statistiken mit seinen zu vergleichen. Beide klicken im Hauptmenü ihrer Schach-App auf „Statistiken“. Sie können nun jeweils ihre Anzahl an gespielten, gewonnenen, remisierten und verlorenen Spielen, sowie ihre Elozahl einsehen. Beide kommen zu dem Schluss, dass Magnus bessere Werte vorzuweisen hat.

9.2 Anwendungsfälle

1. **Zustand:** Die App ist geschlossen.

Aktion: Die App wird erstmalig geöffnet.

Reaktion: Es erscheint ein Fenster zur Eingabe eines Spielernamens.

2. **Zustand:** Die App ist geschlossen.

Aktion: Die App wird zum wiederholten Mal geöffnet.

- Reaktion:** Es erscheint das Hauptmenü und der Benutzer ist unter seinem Spielernamen eingeloggt.
3. **Zustand:** Die App befindet sich im Hauptmenü.
- Aktion:** Der Benutzer klickt auf den Button „Statistiken“.
- Reaktion:** Es öffnet sich eine Accountübersicht mit allen gespeicherten Statistiken.
4. **Zustand:** Die App befindet sich im Hauptmenü.
- Aktion:** Der Benutzer klickt auf den Button „Spiel suchen“.
- Reaktion:** Der Benutzer kommt in eine Warteschlange für suchende Spieler.
5. **Zustand:** Die App befindet sich im Hauptmenü.
- Aktion:** Der Benutzer klickt auf den Button „Spieler suchen“.
- Reaktion:** Es erscheint eine Spielerübersicht mit Suchmöglichkeit.
6. **Zustand:** Die App befindet sich im Hauptmenü.
- Aktion:** Der Benutzer klickt auf den Button „Rangliste“.
- Reaktion:** Die Top 10 Spieler werden nach Elozahl sortiert aufgelistet.
7. **Zustand:** Die App befindet sich im Spielersuchmenü.
- Aktion:** Der Benutzer klickt auf einen anderen Spieler.
- Reaktion:** Es erscheint eine Accountübersicht des Spielers mit Möglichkeit zur Herausforderung.
8. **Zustand:** Ein Spiel ist am laufen.
- Aktion:** Der Benutzer klickt auf eine eigene Figur.

Reaktion: Es werden alle möglichen Zugfelder markiert.

9. **Zustand:** Ein Spiel ist am laufen.

Aktion: Der Benutzer klickt auf eine gegnerische Figur oder ein leeres Feld.

Reaktion: Nichts passiert.

10. **Zustand:** Eine Schachfigur wurde angeklickt.

Aktion: Der Benutzer klickt auf ein markiertes Feld.

Reaktion: Die Figur wird gezogen und die Daten an den Server gesendet.

11. **Zustand:** Ein Spiel ist am laufen.

Aktion: Es wird ein Zug ausgeführt, welcher einen Spieler Matt oder Patt setzt.

Reaktion: Es erscheint eine Benachrichtigung, die Elozahlen und Statistiken der Spieler werden aktualisiert, das Spiel wird beendet und abgespeichert.

12. **Zustand:** Ein Spiel ist am laufen.

Aktion: Ein Spieler klickt auf den Button „Aufgeben“.

Reaktion: Es erscheint eine Benachrichtigung, die Elozahlen und Statistiken der Spieler werden aktualisiert, das Spiel wird beendet und abgespeichert.

13. **Zustand:** Ein Spiel ist am laufen.

Aktion: Ein Spieler bietet Remis an.

Reaktion: Der andere Spieler erhält eine Benachrichtigung mit Auswahlmöglichkeit.

14. **Zustand:** Remis wurde angeboten.

Aktion: Der Spieler klickt auf den Button „Annehmen“.

Reaktion: Es erscheint eine Benachrichtigung, die Elozahlen und Statistiken der Spieler werden aktualisiert, das Spiel wird beendet und abgespeichert.

15. **Zustand:** Remis wurde angeboten.

Aktion: Der Spieler klickt auf den Button „Ablehnen“.

Reaktion: Die Benachrichtigung schließt sich, der andere Spieler erhält eine Mitteilung.

9.3 Anwendungsfalldiagramme

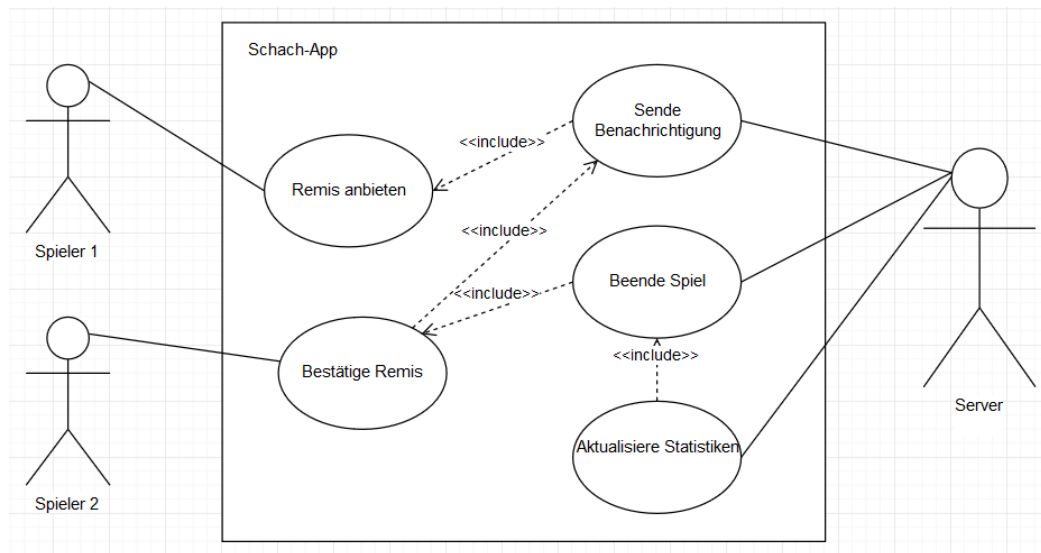


Abbildung 1: Remis anbieten

Glossar

Android Ein Betriebssystem für mobile Geräte. 4, 5, 9, 13

Ausgangsposition Vorgeschriebene Startposition aller Spielfiguren zu Beginn jeder Schachpartie. 9, 13

Elo Wertung, die die Spielstärke beschreibt. <https://de.wikipedia.org/wiki/Elo-Zahl>. 3, 10, 13

Remis Der unentschiedene Ausgang einer Schachpartie, entweder durch Einigung beider Spieler oder durch Erreichen einer Stellung oder Zugfolge, welche ein Unentschieden erzwingt.. 10, 13

Schach Das Brettspiel Schach. 3, 4, 13

Schachbrett Das Spielbrett. Es ist quadratisch, zweifarbig und besteht aus 64 quadratischen Kacheln. Diese besitzen alle dieselbe Größe und sind in waagrechter und senkrechter Richtung abwechselnd eingefärbt.. 9, 13

Schachfigur Die Spielsteine auf einem Schachbrett. 3, 9, 12, 13

Schachmatt Der König steht im Schach und es gibt keinen regelkonformen Zug der das Schachgebot aufhebt. <https://de.wikipedia.org/wiki/Schachmatt>. 9, 13

Schachregeln Schachregeln die gültige Züge und das Ende des Spiels definieren. <https://de.wikipedia.org/wiki/Schach#Spielregeln> . 3, 13

Spieler Ein Nutzer der App.. 3, 6, 13