

PSE Pflichtenheft

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

12. November 2018

Inhaltsverzeichnis

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

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 Spielersuche andere Gegner finden und können sich in einer Rangliste vergleichen.

2.1 Musskriterien

- Alle Spieleregeln müssen implementiert werden.
- Der Spieler muss gemäß den Spielregeln spielen.
- Es muss eine Spielersuche geben.
- Es muss eine GUI existieren.
- Es müssen die Schachfiguren angetippt und bewegt werden.

2.2 Wunschkriterien

- Es soll einen Account/Gastzugang geben.
- Der Spieler kann ein Spiel nach dem beenden speichern.
- Der Spieler kann eine Bedenkzeit einstellen.
- Spieler können einen Chat mit dem entsprechenden Gegner führen.
- Es soll ein Leaderboard oder ein Elo-System geben.
- Die Anmeldung kann mit Facebook oder Google getätigt werden.
- Es können zwei Spieler auf einem Gerät gleichzeitig spielen.
- Es soll einen Revanche-Button geben.
- Es soll verschiedene Spielvarianten geben.

2.3 Abgrenzkriterien

- Sprache: Java/Kotlin und XML
- Umgebung: Android-Studio

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 benutzer kann sich über die Start Seite des Applications registrieren lassen. Für die Registrierung im System sind folgende Angaben erforderlich:

- eindeutige Benutzername
- gewünschte 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 Knöpfe drücken. Dann bekommt er vom System einen eindeutigen Benutzername.

F1050 *Passwort anfordern:* Falls der registrierte Benutzer sein Passwort oder Benutzername vergessen hat ,so kann er die über die Start Seite anfordern. Dafür muss er in entsprechendem Feld seine eMail Adresse angeben. Dann bekommt er seiner Benutzername und seine 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 erfolgreiche Änderung des Passworts bekommt der Benutzer sein neues Pass per eMail.

5.2 Initialisierung

F2010 Der Benutzer kann neue Spiele erzeugen ohne dabei einen anderen Spieler als Gegner angeben zu müssen. Ein anderen 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 Benutzername **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

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 Figur 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.

9.2 Anwendungsfälle