

Pflichtenheft - NET-WizHearts

Alina Meixl - Team 8

31. Dezember 2013

Inhaltsverzeichnis

1 NET-WizHearts

Inhaltsverzeichnis

- 1 NET-WizHearts
- 2 Pflicht-, Wunsch- und Abgrenzungskriterien

Inhaltsverzeichnis

- 1 NET-WizHearts
- 2 Pflicht-, Wunsch- und Abgrenzungskriterien
- 3 Beschreibung der GUI

Inhaltsverzeichnis

- 1 NET-WizHearts
- 2 Pflicht-, Wunsch- und Abgrenzungskriterien
- 3 Beschreibung der GUI
- 4 Systemarchitektur

Inhaltsverzeichnis

- 1 NET-WizHearts
- 2 Pflicht-, Wunsch- und Abgrenzungskriterien
- 3 Beschreibung der GUI
- 4 Systemarchitektur
- 5 Testszenarien

Inhaltsverzeichnis

- 1 NET-WizHearts
- 2 Pflicht-, Wunsch- und Abgrenzungskriterien
- 3 Beschreibung der GUI
- 4 Systemarchitektur
- 5 Testszenarien
- 6 Qualitätssicherung

Das ist NET-WizHearts

- Multiplayer-Online-Kartenspielsystem
- Basis für mehrere Kartenspiele
- zu Beginn werden bereits Hearts und Wizard als Regelwerke zur Verfügung gestellt
- über das lokale Netzwerk oder das Internet mehrere verschiedene Regelwerke spielbar
- Kommunikation über Chat

Pflichtkriterien

- der Spieler wählt einen eindeutigen Benutzernamen und verbindet sich anschließend mit dem Server
- ein Spieler kann in der Lobby Spiele erstellen oder offenen Spielen beitreten
- mehrere parallel laufende Spiele auf einem Server werden unterstützt
- Regelauswertung durch den Server
- Schutz vor Cheats
- Chats für die Lobby, das Wartefenster und während des Spiels
- Model-View-Controller:
 - View: Darstellung des laufenden Spiels (siehe GUI)
 - Model: Verwaltung und Verbindung mit dem Server, Verwaltung des aktuellen Spielszustandes, Vorab-Regelauswertung

Pflichtkriterien

- Darstellung und Spiel laufen flüssig
- GUI bietet mehrere verschiedene Komponenten an - mehrere neue Regelwerke spielbar

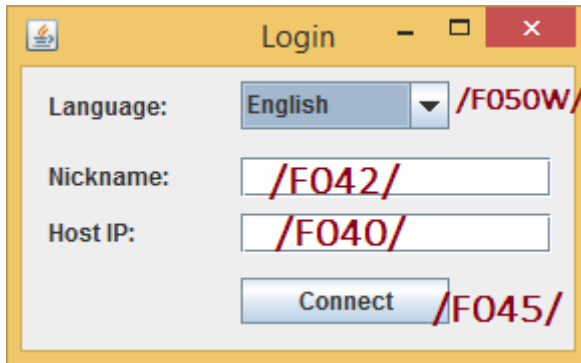
Wunschkriterien

- Statistiken, die nach dem Spiel angezeigt werden. Sie zeigen die Plazierung pro Runde.
- mehrere Sprachen werden unterstützt (Deutsch, Englisch, Bayerisch)
- Anpassung der GUI durch Spieler ist möglich (Änderung von Hintergrundbild, Kartenrückseite)
- es gibt die Möglichkeit seinem neu erstellten Spiel einen Namen zu geben
- Passwortauswahl um Beitritt zu offenen Spielen einzuschränken ist möglich
- nach jedem Spiel kann entschieden werden, ob eine weitere Runde gestartet werden soll

Abgrenzungskriterien

- Beitreten eines bereits laufenden Spiels nicht möglich
- keine Persistenz der Daten über mehrere Sessions, keine Registrierung
- keine KI
- Spiel wird nicht fortgesetzt, sobald ein Spieler es verlässt
- es werden nur 3-6 Spieler unterstützt
- es gibt keinen Schimpfwortfilter

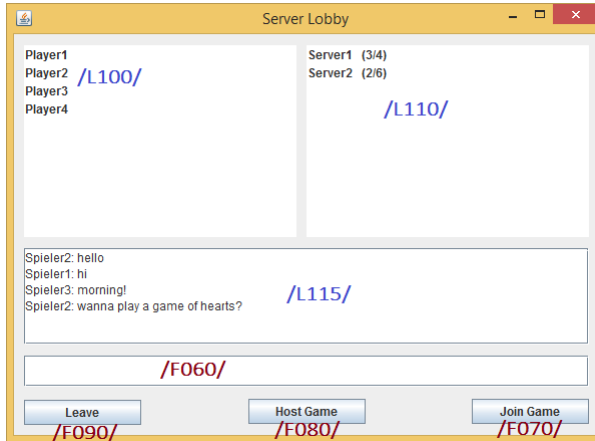
Login



The screenshot shows a 'Login' dialog box with a yellow title bar and standard window controls. It contains three input fields and a button, each with a red handwritten identifier:

- Language:** A dropdown menu showing 'English' with a downward arrow. To its right is the red text **/F050W/**.
- Nickname:** A text input field containing the red text **/F042/**.
- Host IP:** A text input field containing the red text **/F040/**.
- Connect:** A blue button with the text 'Connect'. To its right is the red text **/F045/**.

Lobby



Erstellungsfenster

Game Creation

Select Game **/F120/**

Wizard

Game Name:


/F122W/

☐ Set Password:

/F130W/

Leave **/F124/**

Create **/F126/**

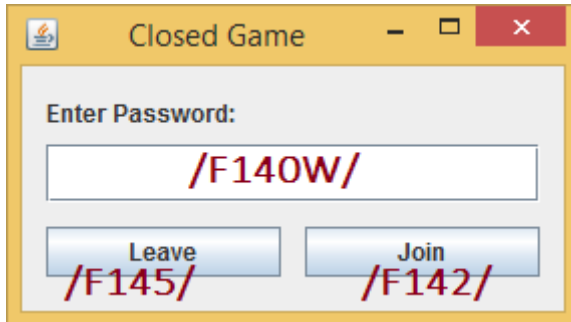


/L120/ und /L122/

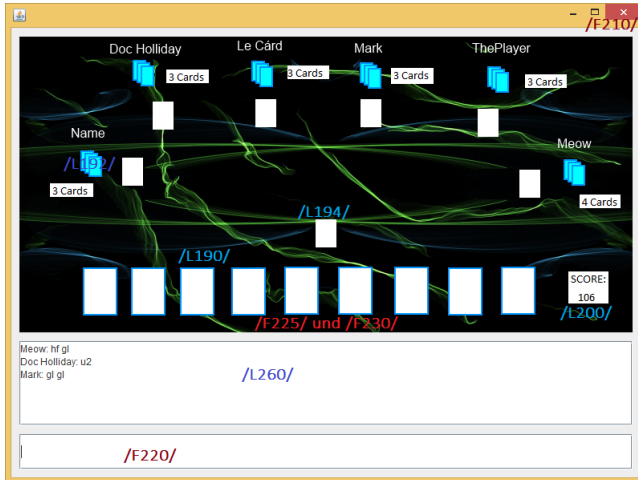
Wartefenster



Passwortabfrage

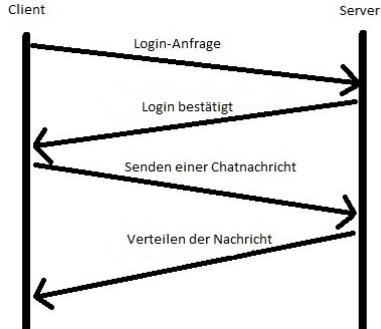


Spiel



Server - Client - Kommunikation

Kommunikation durch Nachrichten



MVC - Observer Pattern

Das MVC wird umgesetzt. Dies ermöglicht eine hohe Unabhängigkeit der einzelnen Komponenten voneinander. Durch das Observer-Pattern können Model und View kommunizieren und Änderungen weitergeben.

Testszenarien

- positive Tests: Führt eine korrekte Eingabe zu einem korrektem Ergebnis?
- negative Tests: Führen falsche Eingaben oder Nutzeraktionen zu richtiger Fehlermeldung und nicht zum Programmabsturz?

Qualitätssicherung

- Benutzerfreundlichkeit
- Performanz
- Erweiterbarkeit/Evolution
- Korrektheit
- Sicherheit
- Stabilität
- Übertragbarkeit