

Pflichtenheft

3. Oktober 2013



Hier kann ein Bild hin

einfügen

Hier Logo

Phase	Verantwortlicher	E-Mail
Pflichtenheft	Alina Meixl	alina@meixl.de
Entwurf	Viktoria Witka	witkaviktoria@freenet.de
Spezifikation	Daniel Riedl	dariedl14@yahoo.de
Implementation	Andreas Altenbuchner	a.andi007@gmail.com
Verifikation	Patrick Kubin	kubin@fim.uni-passau.de
Praesentation	w	w

Inhaltsverzeichnis

1 Zielbestimmung	2
1.1 Musskriterien	2
1.1.1 Server	2
1.1.2 Client	2
1.2 Wunschkriterien	3
1.3 Abgrenzungskriterien	3
2 Produkteinsatz	3
2.1 Anwendungsbereich	3
2.2 Zielgruppe	3
2.3 Betriebsbedingungen	3
3 Produktumgebung	4
3.1 Software	4
3.2 Hardware	4
3.3 Orgware	4
4 Produktfunktionen	4
4.1 Startseite	4
4.2 Lobby	4
4.3 Erstellungsfenster	5
4.4 Wartefenster	5
4.5 Spiel	5
5 Produktdaten	5
6 Produktleistungen	6
7 Benutzungsoberflaeche	6
8 Testszenarien	7
9 Entwicklungsumgebung	7
9.1 Software	7
9.2 Hardware	7
9.3 Orgware	7
10 Ergaenzung	7
11 Glossar	7

1 Zielbestimmung

Ein Online-Multiplayer Kartenspiel.

1.1 Musskriterien

Es gibt einen Server der das Spiel verwaltet und Clients die spielen.

1.1.1 Server

- Clients koennen sich verbinden und eindeutigen Benutzernamen auswaehlen
- Lobby mit der Moeglichkeit, Spiele zu erstellen und offenen Spielen beizutreten
- Unterstuetzung mehrere parallel laufender Spiele
- Regelauswertung mit Ueberpruefung erlaubter Aktionen, Punktezaehlung, Kartenausgabe
- Unterstuetzung der Spiele Hearts und Wizard
- Chat in der Lobby
- Chat mit Mitspielern waehrend eines Spiels
- Schutz vor Cheats (Mehrfachanmeldung?)

1.1.2 Client

- GUI
 - Darstellungsfenster, das mindestens bei der Auflöserung von 1024x768 Bildpunkten benutzt werden kann
 - Darstellung des laufenden Spiels (eigene Hand, verdeckte Hand der anderen Spieler, Ablage- und Aufnahmestapel, Punktestand, evtl. Zusatzinformationen)
 - Eingabemöglichkeiten fuer erlaubte Aktionen waehrend des Spiels (Karte ablegen, Ansagen, etc.)
 - Die GUI muss den Benutzer sinnvoll unterstuetzen und benutzerfreundliche Eingabeelemente anbieten
 - Fluessige Darstellung
 - Unabhaengigkeit vom Regelwerk
 - Beim Start Auswahl des Servers und des Benutzernamens
 - Anzeige von offenen Spielen in der Lobby mit Moeglichkeit zum Erstellen und Beitreten

- Chat in der Lobby und waehrend des Spiels
- Modell
 - Verwaltung der Verbindung mit dem Server
 - Verwaltung des aktuellen Spielzustands (soweit Client bekannt)
 - Vorab-Regelauswertung zur Unterstuetzung des Nutzers (ungueltige Spielaktionen sind nicht durchfuehrbar in der GUI)

1.2 Wunschkriterien

- Weitere Regelwerke (Uno, Mau-Mau, Black Jack)
- Scoresystem
- Statistiken
- Mehrsprachen
- Veraenderbare GUI (Farben etc)

1.3 Abgrenzungskriterien

- Beitreten eines bereits laufenden Spieles nicht moeglich.
- keine Persistenz ueber mehrere Sessions, keine Registrierung
- keine KI

2 Produkteinsatz

2.1 Anwendungsbereich

Internetspiel im Freundeskreis.

2.2 Zielgruppe

Personen, die gemeinsam ueber ein lokals Netzwerkoder das Internet spielen moechten.

2.3 Betriebsbedingungen

Betriebsdauer ?

3 Produktumgebung

3.1 Software

- Client
 - ...
- Server
 - ...
 - ...

3.2 Hardware

- Client
 - Internetfähiger Rechner
- Server
 - Internetfähiger Rechner
 - Speicherplatz
 - Rechenleistung

3.3 Orgware

Internetverbindung.

4 Produktfunktionen

4.1 Startseite

- /F040/ Auswahl vom gewünschten Server und Namen, danach Weiterleitung zur Lobby
- /F050W/ Auswahl der Sprache

4.2 Lobby

- /F060/ Anzeige von eingeloggten Spielern
- /F070/ Chatten mit anderen eingeloggten Spielern auf dem Server
- /F080/ Anzeige offener Spiele mit Spielart und Spieleranzahl sowie die Option den Spielen beizutreten (Weiterleitung zum Wartefenster)
- /F090/ Option ein eigenes Spiel zu erstellen (Weiterleitung zum Erstellungsfenster)
- /F100/ Hilfe zu den Spielarten

4.3 Erstellungsfenster

- /F120/ Auswahl vom Regelwerk und Namen des Spiels
- /F130W/ Möglichkeit eingeloggte Spieler einzuladen

4.4 Wartefenster

- /F150/ Anzeigen des Spieltyps, der Spieler und Spielerzahl
- /F160/ Ab Mindestanzahl der Spieler kann der Spielersteller des Spiel starten
- /F170/ Wartefenster wird nur aufgelöst wenn der Spielersteller selbst das Spiel verlässt

4.5 Spiel

- /F190/ Anzeige des Spiels, der eigenen Karten, der verdeckten Karten der Mitspieler sowie Ablage- und Aufnahmestapel
- /F200/ Anzeige von Punktestand oder anderen Zusatzinformationen
- /F210/ Eingabemöglichkeit für regelkonforme Aktionen
- /F220/ Chatten mit anderen Mitspielern
- /F230/ Wenn einer das Spiel verlässt wird das Spiel beendet und die anderen Mitspieler werden zur Lobby zurückgeleitet
- /F240/ Hilfe zu dem Spiel
- /F250/ Auswertung bei Ende des Spiels

5 Produktdaten

- /D010/ Lobbydaten
 - Spielerdaten
 - * Spielernamen(eindeutig)
 - Spieldaten
 - * Spielnamen(eindeutig)
 - * Spieltyp
 - * Anzahl an Spielen und maximale Anzahl an Spielern
- /D020/ Erstellungsdaten
 - Spielleiter(eindeutig)
 - Spielernamen(eindeutig)

- Spieleranzahl und maximale Spieleranzahl
- Spieltyp
- Mindestanzahl an Spielern erreicht
- /D030/ Spieldaten
 - Spielname(eindeutig)
 - Spieltyp
 - Anzahl an Spielern
 - Kartenstapel
 - * Anzahl verbliebener Karten
 - * Karten
 - * Ausgabe von Karten
 - Zugreihenfolge
 - Spieler
 - * Name(eindeutig)
 - * Kartenhand
 - Karten
 - Anzahl
 - Spielbar
 - * Bedenkzeit(X minuten)
 - Punktestand und Siegbedingung

6 Produktleistungen

- /L040/ Einhaltung der Spielregeln gewaehrleisten
- /L050/ Fehlermeldungen akkumuliert ausgeben
- /L060/ Verwaltung mehrerer parallel laufender Spiele
- /L070/ Chat und Spiel sollen fluessig laufen
- /L080/ Einfache und hilfreiche Bedienbarkeit
- /L090/ Schutz vor Cheats
- /L100/ Verhinderung langer Wartezeiten
- /L110W/ Mehrsprachigkeit unterstuetzen

7 Benutzungsoberflaeche

Hier Bild einfuegen.

8 Testszzenarien

- Benutzername, Server aussuchen
- Spiel erstellen (Lobby)
- Spiel beitreten (Lobby)
- mehrere Spiele parallel starten (Lobby)
- Spiel spielen

9 Entwicklungsumgebung

9.1 Software

- LaTeX
- Eclipse 3.8
- IBM Rational Software Architect 8.0
-

9.2 Hardware

- Rechner im CIP Pool
- Private Rechner

9.3 Orgware

Keine.

10 Ergaenzung

.....

11 Glossar

- Client: ...
- Server: ...
- Regelwerk: ...
- Lobby: ...
- ...