

# Gesellschaftsspieleanalyzer

Schriftliche Ausarbeitung

von Can Cetin, Niclas Gugel und Patrick Furtwängler  
03.04.2022

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Vorwort</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>MUST-HAVE-Anforderungen</b>	<b>2</b>
2.1	Importmodus . . . . .	2
2.2	Verwaltungsmodus . . . . .	2
2.3	Anwendungsmodus . . . . .	2
2.4	Exportmodus . . . . .	3
<b>3</b>	<b>NICE-TO-HAVE-Anforderungen</b>	<b>3</b>
3.1	Alle Modi . . . . .	3
3.2	Importmodus . . . . .	3
3.3	Verwaltungsmodus . . . . .	4
3.4	Anwendungsmodus . . . . .	4
3.5	Exportmodus . . . . .	4

# 1 Vorwort

Der Gesellschaftsspieleanalyzer beschäftigt sich mit Spielern, die an einem Spielabend ein Gesellschaftsspiel aussuchen möchten. Um dies tun zu können, muss jeder Spieler die zur Verfügung stehenden Gesellschaftsspiele bewerten. Anschließend kommt es durch ein Matchmaking zu einer Entscheidung welches Spiel ausgewählt wird.

Beim Ausführen des Projektes löst verwendete Terminal-Kit willkürlich, nicht reproduzierbare Bugs aus wie z.B. eine doppelte Buchstabenanzeige bei der Eingabe eines Exportnamens oder einer fälschlichen Ausgabe der Menüs. Diese Bugs sind rein visueller Natur und konnten von unserer Seite nicht behoben werden.

Das Projekt wurde mit der IDE in Visual Studio Code entwickelt. Dadurch haben wir den Gesellschaftsspieleanalyzer nicht in Replit sondern direkt mit node.js/VSCode getestet. Wir empfehlen daher das Projekt mit VSCode/node.js direkt zu testen und nicht mit Replit.

## 2 MUST-HAVE-Anforderungen

### 2.1 Importmodus

- Das Importdateiformat sind CSV-Dateien (Comma-separated values) und beinhaltet die Spieler und jedem Spieler werden Gesellschaftsspiele zugewiesen, die er selber besitzt.
- Die importierten Daten werden als JSON-String in einer Key/Value-Database gespeichert

### 2.2 Verwaltungsmodus

- Es können Spiele gelöscht werden. Falls ein Spiel z.B. nicht auffindbar sein sollte, obwohl ein Spieler es besitzt, dann kann man dieses im Verwaltungsmodus aus der globalen Spielliste löschen.
- Es können Spieler mit seinen entsprechenden Spielen hinzugefügt werden. Falls ein Spieler z.B. das erste mal mitmacht oder ein anderer Spieler einen Gast mitbringt.
- Nachdem die Spieler und Spiele nicht mehr angepasst werden müssen, wird eine globale Spielliste mit den aktuell verfügbaren Spielen erstellt.
- Anschließend wird eine Konstellation von Spielern für einen Spielabend ausgesucht oder es werden alle Spieler aus der Liste der Spieler ausgewählt.

### 2.3 Anwendungsmodus

- Jeder Spieler bewertet nacheinander die Spiele, die gerade zur Verfügung stehen (aus der globalen Spielliste), mit 1 bis 5 Sternen (1=schlecht, 2=nicht so gut, 3=nicht schlecht, 4=gut, 5=sehr gut). Spiele werden bei jedem Durchlauf neu bewertet, weil manche Spiele beim wiederholten Spielen mehr Spaß machen oder nicht an Spaß verlieren und andere Spiele sind nicht dafür designet sie mehrfach zu spielen und verlieren dadurch an Spielspaß.

- Nun werden die Bewertungen der Spiele angezeigt
- Anschließend darf jeder Spieler ein Veto einlegen, falls dieser Spieler ein Spiel nicht spielen möchte
- Jetzt muss ein Spiel ausgewählt werden und dabei entstehen folgende Fälle:
  - Fall 1: Das am höchsten gewertete Spiel hat kein Veto bekommen  
Dann wird dieses Spiel ausgewählt.
  - Fall 2: Das am höchsten gewertete Spiel hat mindestens ein Veto bekommen  
Dann wird analog zum höchst gewerteten Spiel diese Fallunterscheidung für das am zweithöchsten Bewertete Spiel durchgeführt. Wenn aber nach 5 Entscheidungsdurchläufen kein Spiel ausgesucht wurde, dann kommt es zu einer weiteren Fallunterscheidung:
    - \* Fall 1: Es gibt ein Spiel in der Spielliste ohne Veto  
Es wird das am höchsten gewertete Spiel ohne Veto ausgesucht.
    - \* Fall 2: Es gibt kein Spiel in der Spielliste ohne Veto  
Es wird das am höchsten gewertete Spiel ausgesucht.

## 2.4 Exportmodus

- Die Spielbewertung muss einmal pro Spieler gespeichert werden, weil man durch diesen Export dann zukünftig Aussagen treffen kann wie gut ein Spiel ist (egal ob initial oder bei wiederholten Spieldurchläufen).
- Die Spielbewertung muss einmal global (mit den beteiligten Spielern) gespeichert werden, weil man durch diesen Export dann zukünftig Aussagen treffen kann wie gut ein Spiel in einer Gruppenkonstellation abschneidet (z.B. sinnvoll als Referenzwert für Spieler, die ein Spiel noch nicht gespielt haben).

## 3 NICE-TO-HAVE-Anforderungen

### 3.1 Alle Modi

- Menüführung mit Pfeiltasten
- Nutzung von Hashmaps für eine saubere und effiziente Speicherung und Verwaltung der Bewertungen
- Sprachauswahl für deutsch, englisch, italienisch und türkisch möglich
- Beim Zurückgehen im Menü gelangt man auf das zuletzt ausgewählte Menüfeld

### 3.2 Importmodus

- Es darf ausgewählt werden welche CSV-Datei importiert werden soll

### **3.3    Verwaltungsmodus**

- Nach dem Import existiert eine Liste von Spielern, von der nun ausgewählt werden kann, wer alles an einem Spielabend teilnimmt
- Namen von Spielern können bearbeitet werden

### **3.4    Anwendungsmodus**

- Falls beim Verwaltungsmodus nicht ausgewählt wurde welche Spieler an einem Spielabend teilnehmen, dann wird man beim Start des Anwendungsmodus gefragt wer alles teilnehmen soll
- Korrekturmöglichkeit bei falscher Bewertungsangabe eines Gesellschaftsspiels
- Veto ist direkt nach der Gesellschaftsspielbewertung setzbar und auch korrigierbar, falls man aus versehen ein Veto gesetzt hat

### **3.5    Exportmodus**

- Beim Export kann der Name der Datei frei gewählt werden
- Man kann entscheiden ob das aktuelle Datum als Suffix an den Namen angehängt wird oder nicht