

# Gesellschaftsspieleanalyzer

Schriftliche Ausarbeitung

von Can Cetin, Niclas Gugel und Patrick Furtwängler  
15.02.2022

## 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

# 1 Vorwort

Der Gesellschaftsspielanalyzer 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.

## 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 wird eine zufällige Konstellation von Spielern 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=sehr schlecht, 2=schlecht, 3=neutral, 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).