**Inhaltsverzeichnis**

1. Einleitung 2

1.1 Zweck des Dokuments 2

1. Aufstellung 2

2.1 Produktposition 2

1. Stakeholder und Benutzerbeschreibung 2

3.1 Stakeholder 3

1. Benutzerumgebung 4
2. Alternativen und Konkurrenz 4
3. Produktüberblick 4

6.1 Ausführungsumgebung 4

6.2 Vorrausetzungen und Abhängigkeiten 5

1. Produktmerkmale 5

7.1 Spiel konfigurieren 5

7.3 Spiel starten 5

7.4 Spieldaten ansehen 5

7.5 Zeitbegrenzung 5

7.6 Einsatz von Joker 5

1. Weitere Produktanforderungen 6

**Vision**

1. **Einleitung**

**1.1 Zweck des Dokuments**

Der Zweck dieses Dokuments ist, wichtige High Level Anforderungen an die Spiele Software zu sammeln. Es richtet seinen Fokus an die Bedürfnisse der Entwickler.

Es werden Verantwortlichkeiten und Erfolgskriterien des Projekts aufgelistet.

Des Weiteren werden die Produktfunktionen kurz beschrieben. Auf eine detaillierte Beschreibung der Produktfunktionen wird in den Use-Cases des „Software Requirements Specification“ Dokuments eingegangen.

1. **Aufstellung**

**2.1 Produktposition**

Für Menschen,die gerne Quize spielen, ist unser Spiel eine Software, die Hauptmerkmale eines Quizes haben, wie z.B. eine Antwort auf eine Frage zu geben. Jedoch auch einige gesonderte Funktionen wie spezielle Joker und einen Highscore. Ebenso wird das Thema anderes sein, und zwar Flaggen. Es soll eine Computer Applikation sein

1. **Stakeholder und Benutzerbeschreibung**

**3.1 Stakeholder**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Name | Beschreibung | Verantwortlichkeiten | Bedürfnisse/Ziele |
| ???? | Auftraggeber des Projekts | Anforderungsbesprechung  Genehmigt Finanzierung  Qualitätsüberprüfung | Zeitnahe Fertigstellung  Kosteneinhaltung  Berücksichtigen der Anforderungen  Wirtschaftlichkeit des Projekts  Möglichkeit von Einnahmen durch Werbung  Kundenzufriedenheit |
| Administrator | Leiter des gesamten Projekts | Einbringen und Testen der typischen Admin Anforderungen | Software ist einfach zu installieren  Einfache Bedienung  Keine Große Verschwendung von Ressourcen  (Speicher) |
| Spieler | Spieler des Quizes | Einbringen und Testen der typischen Spieler Anforderungen | Einfache Handhabung der Benutzeroberfläche  Langzeit Motivation des Spiels  Fehlerfreiheit des Spiels  Verständliche Erklärungen zu den Funktionen des Spiels  Gewohnter Ablauf und Funktionalitäten wie bei normalen Quiz |

1. **Benutzerumgebung**

Deutschsprachige Menschen mit einem Computer und Interesse an Quizspielen.Erwachsene bis zu einem bestimmten Alter haben in ihrer Kindheit die ersten Quiz gespielt. Mit besserem Gerät und besserer Software können sie auch jetzt diesen Spielspaß von früher erfahren und ein nostalgisches Gefühl bekommen.

Jugendliche + Kinder

Kinder die einen Computer benutzen können und Jugendliche die einen Computer besitzen und Spaß an Videospielen haben.

Vor allem für die jüngeren ist das Quiz Spiel interessant, da sie es z.B. mit Freunden spielen oder eine Rangliste hochsteigen wollen.

1. **Alternativen und Konkurrenz**

Unserer App ist einem starken Wettbewerb. Der Spiele-App Markt ist riesig und man hat mit viel Konkurrenz zu kämpfen. Ebenso ist es im Bereich der Quiz. Unser Spiel muss sich gegen Giganten wie z.B. Quizduell und Logo Quiz. Deshalb versuchen wir unser Spiel von anderen abzuheben z.B. mit besonderen Merkmalen. Wir wollen es so erstellen dass es aus der riesigen Masse heraussticht. Deshalb muss es den Spieler Langzeitspaß und Motivation bieten.

1. **Produktüberblick**
   1. **Ausführungsumgebung**

Die Applikation soll plattformunabhängig sein und wird für einen Java-fähigen Computer. Man wird die Möglichkeit haben einen lokalen Highscore zu erzielen.

**6.2 Voraussetzungen und Abhängigkeiten**

Alles, was für das Spiel benötigt wird, ist ein Computer. Desweiteren muss man die Länder mit den Deutschen Namen kennen, da das Spiel mit der deutschen Sprache angeboten wird.

1. **Produktmerkmale**

Dieser Abschnitt beschreibt und definiert die Anforderungen an die Software auf einem hohen Abstraktionsniveau in Form einer Liste von Merkmalen.

**7.1 Spiel konfigurieren**

Man wählt zwischen verschiedene Spielmodi bzw. Schwierigkeitsgrade, die man vor Spielbeginn einstellen kann.

**7.2 Spiel starten**

Nachdem man sich beim Hauptmenü einen Spielmodus und ein Schwierigkeitsgrad ausgewählt hat, kann man über den Start Button das Spiel beginnen lassen.

**7.3 Spieldaten ansehen**

Im Hauptmenü wird es einen Knopf geben, durch den man in seine lokalen Spielerstatistiken bzw. Spieldaten kommt. Dort stehen Informationen wie: Name, Highscore und Spieldauer.

**7.4 Antwort auswählen**

Nach dem Starten bekommt man jeweils eine Flagge und die dabei vier möglichen Antwortmöglichkeiten (Ländernamen) zugeteilt. Klickt man auf eine der vier Antwortmöglichkeiten, dann wird diese ausgewählt.

**7.5 Zeitbegrenzung**

Für jede Frage erhält der Benutzer eine begrenzte Menge Zeit um diese richtig zu beantworten. Verstreicht diese Zeit gilt die Frage als falsch beantwortet.

Das Einsetzen von Jokern verkürzt dieses Zeitlimit.

**7.6 Einsatz von Joker**

Der Spieler hat während des Spiels die Möglichkeit, einen Joker anzuwenden, der ihnen bei den Antwortmöglichkeiten hilft. Diese sind unbegrenzt einsetzbar aber verkürzen das Zeitlimit. Wie genau die Zeit reduziert ist abhängig von dem verwendeten Joker und wird im späteren Verlauf der Entwicklung bestimmt.  
Die Möglichkeiten beschränken sich jedoch auf Reduzieren der verbleibenden Zeit um einen bestimmten Wert oder Teilung der verbleibenden Zeit durch einen Faktor.

Es gibt einen 50/50 Joker. Wenn man diesen einsetzt werden 2 falsche der 4 Antwortmöglichkeiten gestrichen.

Des Weiteren bietet das Spiel einen Hauptstadtjoker an. Wenn man nicht weiterkommt, kann man sich Hauptstadt des Landes geben lassen als Hilfe.

Als 3. Joker kann man den Skip-Button verwenden. Dieser ersetzt die Frage mit einer neuen Frage aus der gleichen Schwierigkeitsklasse. Hierbei wird der Timer für die Frage nicht zurückgesetzt.

**7.7 Highscore**

Der Highscore ist eine Wertung des Spiels welche der Spieler für einen Durchlauf erhält. Nach dem Spielen wird die Wertung angezeigt. Sie errechnet sich aus der Summe der Einzelwertungen der beantworteten Fragen. Eine Wertung für eine Frage ergibt sich aus der verbleibenden Zeit und ihrerer Schwierigkeit

1. **Weitere Produktanforderungen**

Die lokalen Spieldateien beinhalten die Highscores und die gespeicherten Namen.