

Lastenheft – Wordle mit Multiplayer-Funktion

1. Einleitung

Ziel: Entwicklung einer browserbasierten Wordle-Website, auf der Nutzer*innen gegeneinander in Echtzeit antreten können.

Zweck: Die Anwendung soll das beliebte Worträtsel-Spiel um einen unterhaltsamen, kompetitiven Multiplayer-Modus erweitern. Spieler*innen können in privaten oder öffentlichen Lobbys gegeneinander antreten und versuchen, das Tageswort möglichst schnell korrekt zu erraten.

Worum geht es: Das Spielprinzip bleibt erhalten (Erraten eines 5-Buchstaben-Worts in max. 6 Versuchen), wird aber durch ein Live-Duell gegen andere ergänzt

2. Anforderungen

ID	Anforderung	Priorität
A-1	Nutzer*innen können das klassische Wordle-Spiel im Einzelspieler-Modus nutzen.	Hoch
A-2	Es gibt die Möglichkeit, Echtzeit-Multiplayer-Lobbys zu erstellen.	Hoch
A-3	Die Eingaben der Spieler*innen werden synchronisiert und farblich angezeigt.	Mittel
A-4	Ein einfaches Punktesystem oder Rangliste für Multiplayer-Runden ist integriert.	Niedrig

3. Abnahmekriterien / Erfolgskriterien

- Das System ermöglicht das Erstellen und Beitreten von Multiplayer-Lobbys.
- Mehrere Spieler*innen können gleichzeitig ein Spiel spielen.
- Das Wort wird korrekt ausgewertet und Hinweise werden farblich zurückgegeben (wie im Original).
- Die Synchronisation erfolgt ohne merkliche Verzögerung.
- Die Webanwendung funktioniert auf gängigen Browsern (Chrome, Firefox, Safari).

4. Rahmenbedingungen

- **Technologie:** Umsetzung als Webanwendung mit HTML, CSS, JavaScript , Backend in Node.js und Spring Boot.
- **Hosting:** Muss lokal gehostet werden können
- **Zeitraumen:** 2 Monate.
- **Geräte:** Optimiert für Desktop und mobile Endgeräte.