

# 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.
- Zwei oder mehr 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 (unter 500 ms).
- Die Webanwendung funktioniert auf gängigen Browsern (Chrome, Firefox, Safari).

## 4. Rahmenbedingungen

- **Technologie:** Umsetzung als Webanwendung mit HTML, CSS, JavaScript (z. B. React), Backend in Node.js oder vergleichbar.
- **Hosting:** Deployment auf einer DSGVO-konformen Hosting-Plattform (z. B. Vercel oder europäische Cloud-Anbieter).
- **Zeitraumen:** 2 Monate.
- **Geräte:** Optimiert für Desktop und mobile Endgeräte.