|  |
| --- |
| Europaschule SZ Utbremen |
| Cheftrainer Football Manager |
| Pflichtenheft |

|  |
| --- |
| Robin Bley & Alexander Brennecke  1.6.2015 |

Inhalt

[1 Einleitung 2](#_Toc422846032)

[1.1 Spielablauf 2](#_Toc422846033)

[1.2 Musskriterien 2](#_Toc422846034)

[1.3 Wunschkriterien 2](#_Toc422846035)

[2 Produkteinsatz 3](#_Toc422846036)

[2.1 Anwendungsbereiche 3](#_Toc422846037)

[2.2 Zielgruppen 3](#_Toc422846038)

[3 Produktumgebung 3](#_Toc422846039)

[3.1 Software 3](#_Toc422846040)

[3.2 Hardware 3](#_Toc422846041)

[3.3 Orgware 3](#_Toc422846042)

[4 Produktfunktionen 5](#_Toc422846043)

[4.1 Benutzerfunktionen 5](#_Toc422846044)

[4.2 Administratorfunktionen 7](#_Toc422846045)

[5 Produktdaten 8](#_Toc422846046)

[6 Produktleistungen 8](#_Toc422846047)

[7 Benutzeroberfläche 10](#_Toc422846048)

[8 Qualitätszielbestimmungen 11](#_Toc422846049)

[9 Testszenarien und Testfälle 11](#_Toc422846050)

[10 Glossar 11](#_Toc422846051)

[11 Meilensteine 11](#_Toc422846052)

[12 Layout Design 12](#_Toc422846053)

# Einleitung

## Spielablauf

Das Spiel „Cheftrainer Football Manager“ ist ein Spiel, welches von mehreren Nutzern gleichzeitig gespielt wird. Jeder Nutzer baut sich seine eigene Mannschaft aus virtuellen Spielern auf, welche reale Fußballspieler (im Nachfolgenden auch Spieler genannt) repräsentieren. Mehrere Nutzer bilden eine Liga, in der die Nutzer gegeneinander spielen.

Das Ziel des Spiels ist es, Punkte zu erzielen. Jeder Spieler sammelt an jedem Spieltag eigene Punkte. Diese Punkte berechnen sich anhand der Leistungen, die der Spieler an dem Spieltag leistet. Die Punkte, aller aufgestellten Spieler eines Teams, werden aufaddiert und dem Nutzer, dem das Team gehört, gutgeschrieben. Am Ende der Saison gewinnt der Nutzer, dessen Team über die gesamte Saison die meisten Punkte erzielt hat.

## Musskriterien

* Nutzer muss…
  + … sich mit den unter **/F0011/** festgelegten Daten registrieren können
  + … sich mit den unter **/F0020/** festgelegten Daten anmelden könne
  + … sich jederzeit abmelden können
  + … jederzeit, mit den unter **/F0012/** festgelegten Daten, eine Liga gründen können
  + … jederzeit, mit den unter **/F0040/** festgelegten Daten, einer Liga beitreten können
  + … jederzeit in der, unter **/F0060/** definierten, Ligaübersicht, zwischen den Ligen, in denen er spielt, wechseln können
  + … jederzeit seine Aufstellung, wie unter **/F0100/** verwalten können
  + … sich jederzeit den, unter **/F0310/** definierten, Spielstand anschauen können
* Administrator muss…
  + … jederzeit die Ligadaten, wie unter **/F1140/** definiert, ändern können
  + … jederzeit Gutschriften/Strafen, wie unter **/F1110/** definiert, verteilen können
  + … jederzeit seine Liga, wie unter **/F1150/** definiert, löschen können
* Spiel muss…
  + … jederzeit die Punkte der Spieler, wie in **/L0030/** definiert, berechnen können
  + … jederzeit die Punkte der Nutzer, wie in **/L0040/** definiert, berechnen können
* Sonstiges:
  + Die komplette Anwendung hat eine leicht verständliche deutschsprachige Oberfläche

## Wunschkriterien

* Nutzer kann…
  + … jederzeit Spieler, wie unter **/F0150/** definiert, auf den Transfermarkt setze können
  + … jederzeit auf Spielern des Transfermarktes, wie unter **/F0230/** definiert, bieten können
  + … jederzeit die Angebote anderer Nutzer auf seine Spieler, wie unter **/F0260/** definiert, annehmen können
  + … sich alle, unter **/F0300/** definierten, Statistiken anschauen können
* Administrator kann…
  + … jederzeit Nutzer aus der Liga, wie unter **F/1010/** definiert, entfernen
  + … jederzeit Punkte, wie unter **/F1120/** und **/F1130/** definiert, anpassen
* System kann…
  + … dynamisch auf Spielerwechsel in der Bundesliga reagieren
  + … kann die Marktwerte der Spieler, wie in **/L0020/** definiert, dynamisch berechnen

# Produkteinsatz

## Anwendungsbereiche

Das Managerspiel ermöglicht es Einzelpersonen ihr eigenes Fußballteam zusammen zu stellen. Dieses Team ist immer so gut, wie die Spieler es in der realen Fußball Bundesliga auch sind.

## Zielgruppen

Die Zielgruppe dieses Produktes setzt sich aus Personen, dessen Alter zwischen 15 und 50 Jahren liegt und interessiert an Sport und Computerspielen sind, zusammen. Zusätzlich sollten die Nutzer einen gewissen Ehrgeiz im Spiel gegen andere Nutzer aufweisen. Ganz speziell richtet sich das Spiel an Freundeskreise, Amateurfußballer und Fußballbegeisterte, die sich mit ihren Freunden messen wollen.

# Produktumgebung

Das Produkt ist weitgehend unabhängig, sofern die folgende Produktumgebung gegeben ist.

## Software

* Client:
  + Mindestens Java 8
  + Die „Cheftrainer Football Manager“ Client Anwendung
* Server:
* Mindestens Java 8
* Die „Cheftrainer Football Manager“ Server Anwendung

## Hardware

* Client:
* Internetfähiger Rechner
* Mindestens 10 MB freien Festplattenspeicher
* Server:
  + Internetfähiger Server
  + Mindestens 100 MB freien Festplattenspeicher für die Anwendung und gespeicherte Daten

## Orgware

* Client:
* Benötigt keine dauerhafte Internetanbindung. Um die „Cheftrainer Football Manager“ Applikation zu nutzen muss diese jedoch bestehen.
* Server:
  + Gewährleistung der permanenten Internetanbindung
  + Die Struktur der ran.de Website, sowie der Unterseiten für die einzelnen Fußballteams muss erhalten bleiben, um die realen Bundesligaspieler in das System übernehmen zu können.

<http://www.ran.de/datenbank/fussball/bundesliga/mannschaften/>

* + Die Struktur der Seite und der URL zum Auslesen der Noten der realen Bundesligaspieler muss in ihrer Struktur erhalten bleiben. Eine Beispiel-URL sieht wie folgt aus:

<http://www.sportal.de/includes/kompaktformat/index_frame_full.php?league=1bundesliga&page=spielinfo&gameday=34&season=1415&matchid=93224>

# Produktfunktionen

## Benutzerfunktionen

**/F0010/ Registration**

**/F0011/ Nutzer Registration**

Eine beliebige Person kann sich im System registrieren. Dazu muss er seinen Vor- und Nachnamen, seinen Nutzernamen, seine E-Mail Adresse sowie sein Password eingeben. Danach kann er sich jederzeit mit seinem Nutzernamen und seinem Passwort anmelden.

**/F0012/ Liga Registration**

Ein registrierter Nutzer kann eine Liga erstellen. Dazu muss ein Name, sowie ein Passwort für die Liga festgelegt werden.

**/F0020/ Anmeldung**

Registrierte Nutzer können sich jederzeit durch das Eingeben ihres Nutzernamens, sowie ihres Passwortes im System anmelden.

**/F0030/ Abmeldung**

Ein Nutzer, welcher angemeldet ist, soll sich jederzeit ausloggen können.

**/F0040/ Liga beitreten**

Ein angemeldeter Nutzer kann jederzeit einer neuen Liga beitreten. Er erhält in dieser Liga ein neues Team und ein neues Budget.

**/F0050/ Liga verlassen**

Ein Nutzer kann jederzeit eine Liga wieder verlassen. Alle Spieler, die er in dieser Liga besessen hat werden nach 14 Tagen wieder auf dem Transfermarkt zur Verfügung stehen.

**/F0060/ Ligaübersicht**

Die Ligaübersicht zeigt alle Ligen, in denen ein Nutzer spielt. Zudem zeigt sie die Platzierung und das Budget des Nutzers in der Liga.

**F/0061/ Liga auswählen**

Der Nutzer kann in der Ligaübersicht eine Liga wählen, in der er agieren möchte.

**/F0100/ Aufstellung verwalten**

**/F0110/ Spielerübersicht**

Die Spielerübersicht zeigt alle Spieler, welche der Nutzer besitzt. Dazu zählen sowohl die Spieler, die aktuell aufgestellt sind, als auch die Spieler, welche nicht aufgestellt sind.

**/F0120/ Spieler zur Aufstellung hinzufügen**

Der Nutzer kann jederzeit Spieler zu seiner Aufstellung hinzufügen. Dazu muss jedoch ein Platz in seiner Aufstellung frei sein und der Spieler auf der entsprechenden Position spielen können.

**/F0130/ Spieler aus der Aufstellung entfernen**

Der Nutzer kann jederzeit Spieler aus seiner Aufstellung entfernen.

**/F0140/ Formation der Aufstellung ändern**

Der Nutzer kann die Formation seiner Aufstellung beliebig anpassen. Es müssen jedoch mindestens ein Torwart, zwei Abwehrspieler, zwei Mittelfeldspieler und ein Stürmer vorhanden sein. Insgesamt muss die Formation aus elf Spielern bestehen.

**/F0150/ Spieler verkaufen**

Der Nutzer kann Spieler verkaufen indem er sie mit einem Mindestpreis auf den Transfermarkt stellt.

**/F0200/ Transfermarkt**

**/F0210/ Transfermarktübersicht**

Die Transfermarktübersicht zeigt alle Spieler, welche sich aktuell auf dem Transfermarkt befinden.

**/F0220/ Transferhistorie**

Die Transferhistorie zeigt alle bereits stattgefundenen Transfers.

**/F0230/ Angebot für Spieler erstellen**

Der Nutzer kann jederzeit auf Spieler, welche sich auf dem Transfermarkt befinden, bieten. Dazu muss er einen Preis eingeben, welcher über dem Mindestpreis liegt.

**/F0240/ Angebot für Spieler löschen**

Der Nutzer sollte jederzeit seine Gebote auf Spieler zurücknehmen können.

**/F0250/ Gebotsübersicht**

Die Gebotsübersicht zeigt alle aktiven Gebote eines Nutzers. Ein Gebot ist so lange aktiv, wie sich der Spieler, auf den geboten wurde, auf dem Transfermarkt befindet.

**/F0260/ Gebote annehmen**

Ein Nutzer kann, wenn ein anderer Nutzer oder der Computer auf einen seiner Spieler geboten hat, dieses Gebot annehmen.

**/F0300/ Statistiken**

**/F0310/ Spielstand anschauen**

Der Spielstand zeigt die Gesamtpunkte alle Nutzer einer Liga.

**/F0320/ Punkte des letzten Spieltages anschauen**

Die Ansicht zeigt, wie viele Punkte jeder Nutzer am letzten Spieltag bekommen hat.

**/F0330/ Tabellenplatzstatistik**

Ein Nutzer sieht seinen Tabellenplatz zu jedem Spieltag einer Saison in einem Graphen.

**/F0340/ Punkte eines Spielers anschauen**

Ansicht der erhalten Punkte eines Spielers jedes Spieltages in einem Graphen.

## Administratorfunktionen

**/F1000/ Benutzerverwaltung**

**/F1010/ Entfernen von Nutzern aus eigener Liga**

Der Administrator kann jederzeit Nutzer aus der Liga entfernen. . Alle Spieler, die der Nutzer in dieser Liga besessen hat werden nach 14 Tagen wieder auf dem Transfermarkt zur Verfügung stehen.

**/F1100/ Verwaltung der Liga**

**/F1110/ Gutschriften/Strafen verteilen**

Der Administrator kann jederzeit Strafen/Gutschriften erteilen. Dazu muss er einen Spieler der Liga, sowie einen Betrag und einen Kommentar festlegen.

**/F1120/ Ligadaten ändern**

Der Administrator einer Liga kann das Ligapasswort sowie den Liganamen jederzeit ändern.

**/F1130/ Liga löschen**

Der Administrator einer Liga kann diese jederzeit löschen. Eine gelöschte Liga ist nicht wiederherstellbar.

# Produktdaten

**/D0010/ Profildaten der Nutzer**

* BenutzerID (eindeutig)
* Authentifikation
  + Benutzernamen (eindeutig)
  + Passwort
* Kontaktinformationen
  + E-Mail Addresse

**/D0020/ Spielerdaten**

* Name
* Position
* Marktwert
* Punkte des letzten Spieltages
* Gesamtpunkte

**/D0030/ Nutzerdaten pro Liga**

* Gesamtpunktzahl
* Punktzahl des letzten Spieltages
* Rang in der Liga
* Marktwert der Mannschaft
* Budget
* Vorhandene Spieler
* Formation
* Aufstellung

# Produktleistungen

**/L0010/ Akkumulation**

Bei fehlererzeugenden Eingaben erhält der Benutzer als Fehlermeldung eine Auflistung aller eingegebenen Fehler.

**/L0020/ Marktwertberechnung**

Die Berechnung der Marktwerte der Spieler soll dynamisch sein.

**/L0030/ Punktvergabe**

Die Punkte, welcher jeder Spieler an jedem Spieltag bekommt, werden mit Zuhilfenahme von sportal.de berechnet. Sportal.de vergibt an jedem Spieltag Noten für jeden Spieler, der mindestens 20 Minuten lang gespielt hat. Wir bedienen uns dieser Noten und berechnen anhand dieser die Punkte eines Spielers. Die Noten lassen sich per Parsing aus einem HTML Dokument auslesen. Dieses HTML Dokument lässt sich für jedes Spiel durch das Austauschen von „GET“ Parametern der URL <http://www.sportal.de/includes/kompaktformat/index_frame_full.php?league=1bundesliga&page=spielinfo&gameday=34&season=1415&matchid=93224> herunterladen. Anhand der Noten werden dann die Punkte bestimmt. Für das Bestimmen der Noten gelten dabei folgende Regeln:

* + Note „1“ gibt 12 Punkte, „1,5“ = 10 Punkte, „2“ = 8 Punkte …. „6“ = -8 Punkte
  + Für das Schießen eines Tores gilt:
    - Torwart: 6 Punkte
    - Abwehrspieler: 5 Punkte
    - Mittelfeldspieler: 4 Punkte
    - Stürmer: 3 Punkte
    - Elfmeter, unabhängig von der Position: 3 Punkte
  + Für Platzverweise:
    - Gelb-Rote Karte: -3 Punkte
    - Rote Karte: -6 Punkte

Die Extrapunkte (positive oder negative), für das Schießen eines Tores oder einen Platzverweis, erhält ein Spieler auch, wenn er weniger als 20 Minuten gespielt hat.

**/L0040/ Nutzerpunkte berechnen**

Die Nutzerpunkte eines Spieltages berechnen sich durch die Punkte aller Spieler, die der Nutzer beim Anpfiff des ersten Spieles eines Spieltages aufgestellt hat. Die Gesamtpunkte eines Nutzers berechnen sich durch die Addition aller Spieltags Punkte. Hat der Nutzer auf einer Position keinen Spieler aufgestellt, so erhält er dafür vier Minuspunkte (kann ebenfalls über die Administratorfunktionen angepasst werden).

**/L0050/ Automatische Aktualisierung der Spielerdatenbank**

Die Spielerdatenbank soll sich dynamisch anpassen. Wechselt ein Spieler innerhalb der Bundesliga, so hat dies keinen entscheidenden Einfluss auf das Spiel. Lediglich der zugehörige Verein wird angepasst. Wechselt ein Spieler aus der Bundesliga in eine andere Liga, so verschwindet er aus dem System. Ein Nutzer, welcher den Spieler besessen hat, erhält die Hälfte des Marktwertes des wechselnden Spielers als Entschädigung. Ein Spieler, welcher aus einer anderen Liga in die Bundesliga wechselt, wird in die Datenbank aufgenommen und kann dann über den Transfermarkt gekauft werden. Die Datenbank orientiert sich an der von ran.de, welche über <http://www.ran.de/datenbank/fussball/bundesliga/mannschaften/> erreichbar ist.

# Benutzeroberfläche



# Qualitätszielbestimmungen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Sehr wichtig | EHER Wichtig | NICHT WICHTIG |
| Robustheit |  | X |  |
| Zuverlässigkeit | X |  |  |
| Korrektheit |  | X |  |
| Benutzerfreundlichkeit | X |  |  |
| Effizienz |  |  | X |
| Portierbarkeit |  | X |  |
| Kompatibilität |  |  | X |

# Testszenarien und Testfälle

# Entwicklungsumgebung

## Software

* Betriebssystem:
  + Windows 7
  + Windows 10
* DIE:
  + Eclipse Luna
* Programmiersprache:
  + Java 7/8
* Dokumentation:
  + Microsoft Word 2013
  + LaTeX
  + Javadoc

## Hardware

* Asus ROG G75VX
* Acer Aspire V4

# Glossar

**Nutzer** Der Nutzer der Anwendung

**Spieler** Ein realer Fußballspieler, der in unserem System existiert

**Transfermarkt** Ein Handelsplatz für die, im System registrierten, Spieler

**Marktwert** Der Marktwert eines Spielers beschreibt seinen Wert in Euro

**Formation** Die Formation gibt an, wie viele Spieler einer Mannschaft in der Verteidigung, im Mittelfeld und im Sturm spielen

**Punkte**

# Meilensteine

* Planung:
  + 02.06.2015-15.07.2015
* Erste Version:
  + Client: Oberfläche/Logik
  + Server: Nutzerverwaltung/Marktwert/Punkte
  + 15.07.2015 – 19.09.2015
* Zweite Version (Basisversion):
  + Kommunikation zwischen Client und Server
  + 19.09.2015 – 24.10.2015
* Dritte Version:
  + Administrationsfunktionen
  + 24.10.2015 – 21.11.2015
* Finale Version:
  + Test
  + 21.11.2015 – 02.12.2015
* Abgabe an den Kunden/Wartung

# Layout Design

