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

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

Inhalt

[1 Einleitung 2](#_Toc421733970)

[1.1 Spielablauf 2](#_Toc421733971)

[1.2 Voraussetzungen für das Produkt 2](#_Toc421733972)

[2 Produkteinsatz 3](#_Toc421733973)

[2.1 Anwendungsbereiche 3](#_Toc421733974)

[2.2 Zielgruppen 3](#_Toc421733975)

[2.3 Betriebsbedingungen 3](#_Toc421733976)

[3 Produktumgebung 3](#_Toc421733977)

[3.1 Software 3](#_Toc421733978)

[3.2 Hardware 3](#_Toc421733979)

[4 Produktdefinition 3](#_Toc421733980)

[5 Produktdaten 3](#_Toc421733981)

[6 Produktleistungen 3](#_Toc421733982)

[7 Benutzeroberfläche 3](#_Toc421733983)

[8 Qualitätszielbestimmungen 3](#_Toc421733984)

[9 Testszenarien und Testfälle 3](#_Toc421733985)

[10 Glossar 3](#_Toc421733986)

[11 Meilensteine 3](#_Toc421733987)

[12 Layout Design 3](#_Toc421733988)

# 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 in der, unter **/F0060/** definierten, Ligaübersicht, zwischen den Ligen, in denen er spielt, wechseln können
  + … jederzeit seine Aufstellung, wie unter **/F0100/** verwalten können
  + … 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
* Administrator:
* Spiel:
* Sonstiges:
* basierend auf das Server-Client-Prinzip
* Threads werden verwendet
* Daten werden in einer Datenbank gespeichert
* Client-Applikation verfügt über eine Graphische Nutzeroberfläche
* Server-Applikation verfügt über eine Nutzerschnittstelle
* Kommunikationsprozesse werden geloggt
* Es wird ein Pattern verwendet
* Applikation kann in Eclipse ausgeführt werden
* Alle Konfigurationsanforderungen sind bekannt
* Applikationskomponenten werden per JUnit getestet
* Projekt verfügt über eine Benutzeranleitung
* Softwareprojekt liegt in gezippter Form vor
* Projekt ist Präsentierfähig

# Produkteinsatz

## Anwendungsbereiche

Der Anwendungsbereich liegt darin, ein Spiel zu spielen, welches einen Bezug zur realen Welt hat. Außerdem soll das Produkt zur Simulation eines Managers dienen.

## Zielgruppen

Als Zielgruppe dieses Produktes sind Personen zwischen 15 und 50 Jahren, welche interessiert an Sport und Computerspielen sind. Außerdem gelten Personen als zur Zielgruppe, welche gerne Spiele gegen andere Personen spielen.

## Betriebsbedingungen

# Produktumgebung

## Software

## Hardware

# 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/ Punkte der Fußballspieler anpassen**

Der Administrator kann innerhalb von 48 Stunden nach Abpfiff des letzten Spieles eines Spieltages die Punkte eines einzelnen Spielers anpassen, wenn er der Meinung ist, dass der Spieler ungerecht benotet wurde.

**/F1130/ Punkte für besondere Ereignisse festlegen**

Der Administrator kann jederzeit die Punkte, welche für Tore, Rote, Gelbe und Gelbrote Karten vergeben werden, festlegen. Die Punkte der vergangenen Spieltage werden dabei nicht neu berechnet.

**/F1140/ Ligadaten ändern**

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

# Produktdaten

**/D0010/ Benutzerdaten: Alle Informationen des Benutzers**

* 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**

**/L0030/ Punktvergabe**

# Benutzeroberfläche

# Qualitätszielbestimmungen

# Testszenarien und Testfälle

# Glossar

# Meilensteine

# Layout Design