

Review Meilenstein 2 vom 23.März 2015

1 Allgemeines

1.1 Anwesend

Projektmitglieder: Silvan Adrian, Fabian Binna, Pascal Kistler

Projektbetreuer: Daniel Keller

2 Input

2.1 Domainmodell

- Verbindung zwischen Bombern und JBomberman beschreiben (kann 8 Bomben tragen)
- Wenn Domainmodell schon zu aussagekräftig (Übersetzung von Englischen Begriffen direkt ins Deutsche) -> Im Spielprinzip festlegen -> englische Begriffe einfügen
- PowerUp -> keine attribute?!

2.2 Konzeptbeschreibung

- Nicht nötig, da eigentlich im Spielprinzip alles beschrieben ist

2.3 Use Case Diagramm

- Unterteilung Systemoperationen zwischen Client/Server

2.4 Contracts

- Zu einfach -> kein Bezug aufs Domainmodell

2.5 Anforderungsspezifikation

- Spielprinzip -> OK
- Use Case -> OK
- Nicht funktionale Anforderungen
 - Leistung nicht nötig, da in Effizienz
 - Runden festlegen oder in Config festgelegt (kurze Beschreibung dazu)
- -> abhackbar

3 Benotung

Note: 5.2