

# Mobile Applications WS2015

## Lastenheft

---

**Project:** Formify

**Team:** 4 Gewinnt

**Clickable Prototyp:** <http://bit.ly/1Y04vp>

☞ Bernhard Steger  
Stefanie Habersatter  
Magdalena Wimmer  
Vera Karl

### Designated Platforms

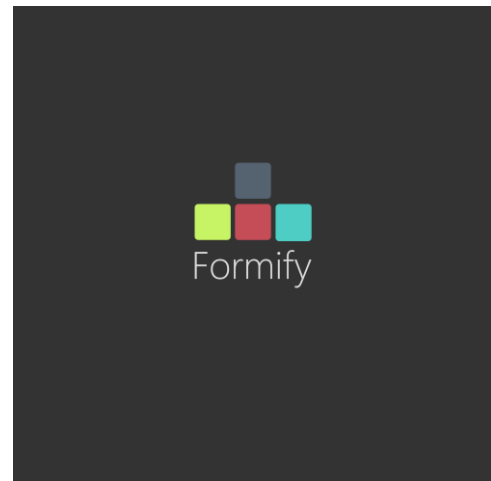
☒ iPhone

☐ iPad

### Short description of concept

Nach Spielstart wird ein zufälliges Board aus bunten Vierecken erstellt. Oberhalb des Boards werden Score, Form und Farbe angegeben. Die zufällig generierte Form soll in der angegebenen Farbe gefunden werden.

Wenn die Form nicht bereits im Board vorhanden ist, muss der Spieler die Form erst bilden, indem er andere Vierecke durch einen Klick löscht und die darüber liegenden Vierecke nach unten fallen. Oberhalb der gefallen Vierecke werden neue Vierecke, in einer zufälligen Farbe generiert. Wenn die gegebene Form im Spielfeld vorhanden ist (entweder zufällig oder gebildet), wird diese vom Spiel erkannt und entfernt. Dadurch bekommt der Spieler Punkte und mehr Zeit. Daraufhin wird eine neue Form in einer neuen Farbe generiert.



Der Spieler muss so viele Formen wie möglich finden, bevor die Zeit, angezeigt durch den Zeitbalken oberhalb des Boards, abgelaufen ist. Nachdem die Zeit abgelaufen ist, ist das Spiel beendet und der User sieht seinen Endpunktestand und seinen persönlichen Highscore aus vorherigen Spielrunden.

## Ideenfindung;

### Supernase:

<https://www.ravensburger.de/spielanleitungen/ecm/Spielanleitungen/Supernase.pdf>

### Tetris:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Tetris#Spielprinzip>

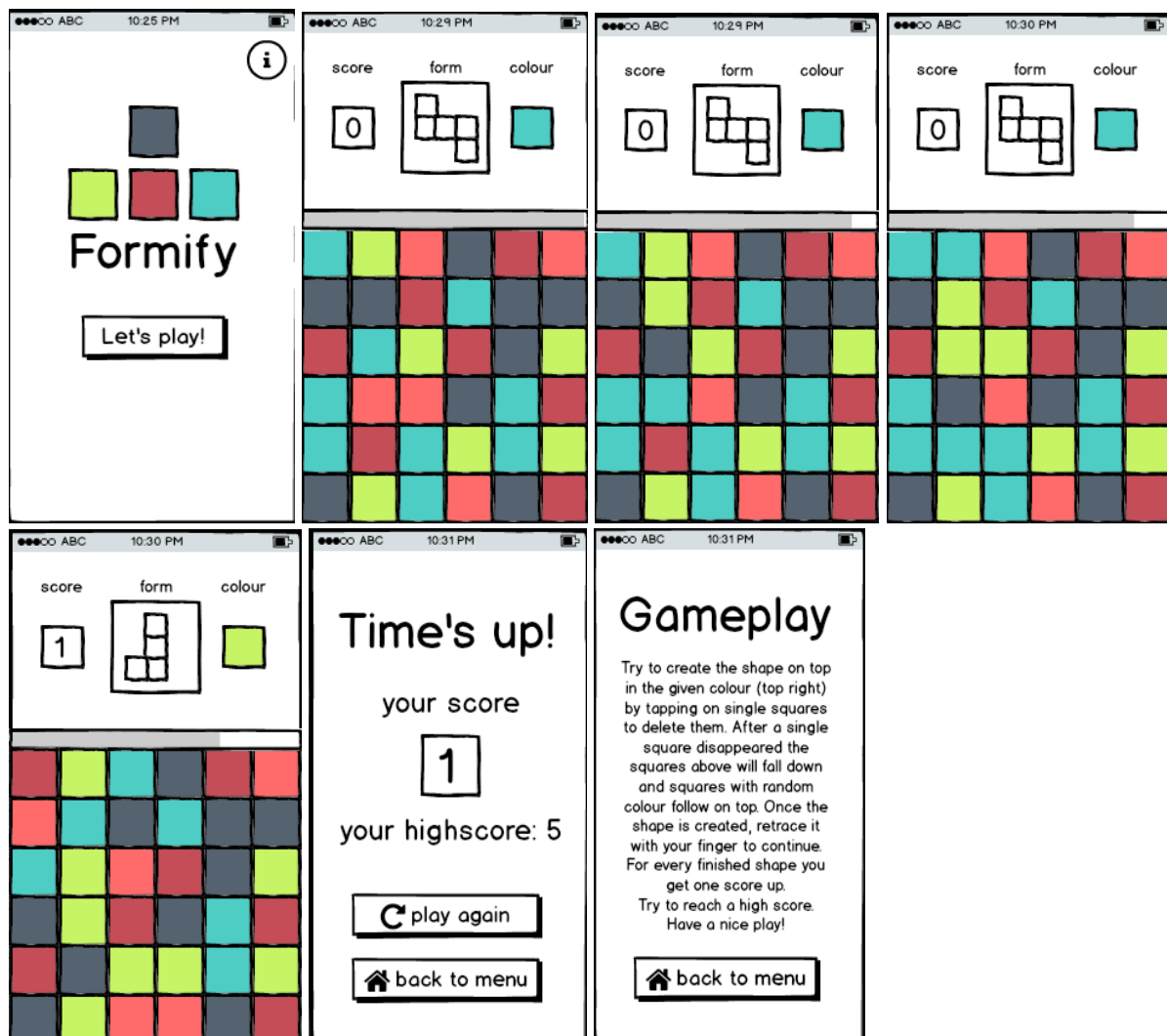
### Dots:

<http://www.gravis.de/blog/unsere-app-empfehlung-dots/>

## Mögliche Erweiterungen:

- Vorschau: welche Formen kommen als nächstes
- online Score Vergleich
- mehrere Schwierigkeitsgrade

## User Interface – Scribbles



## User Stories

Frio	Stage	Beschreibung	Screen
01	0	As a user, I want to start the app by tapping on a meaningful app icon and name, so I can recognize the app easily	Home
02	0	As a user, I can see imprint info about MMT, the team members and the lecturers	Imprint
03	1	As a user, I want to see a random generated board with different colours.	Game
04	1	As a user, I want to see a form in a colour I have to build.	Game
05	1	As a user, I want to destroy squares with a click.	Game
06	1	As a user, I want to see whenever I destroy a square, that the squares above fall down and fill the gap.	Game
07	1	As a user, I want the game to recognize if the given form is contained in the board and pop it away immediately.	Game
08	2	As a user, I want to keep track of the remaining time through a time bar.	Game
09	2	As a user, I want to keep track of my current score.	Game
10	2	As a user, I want to get some points (to the score) and some time, if I finished building the given form.	Game
11	2	As a user, I want to get a board that allows building the given form within about 10 moves.	Game
12	2	As a user, I want to be able to see the following two forms that I have to build, to make combos and gain more points and time.	Game
13	2	As a user, I want to get a fitting response if the game is over, through extinguished time.	Game
14	2	As a user, I want to see my reached score when the game is over.	Highscore
15	2	As a user, I want to return to the home screen or restart the game on the highscore screen.	Highscore

16	3	As a user, I want to see an animation when the form disappears or the squares above fall down.	Game
17	3	As a user, I want to hear a sound when I'm playing.	Game
18	3	As a user, I want to get bonus points and time, if I build the given form two or more times at once.	Game
19	3	As a user, I want to see that some tiles are bonus tiles (for example with stars) that count for every colour.	Game
20	3	As a user, I want to compare my highscore with the highscores of other users who play the game.	Highscore