

Pflichtenheft Version 1.0

Mäxchen/Meiern iPhone App

Auftraggeber:

Lehrstuhl für Informatik V
Prof. Dr. Reinhard Männer
Universität Heidelberg



Zuletzt geändert: 10. April 2012

Inhaltsverzeichnis

1	Zielbestimmungen	2
1.1	Musskriterien	2
1.2	Wunschkriteien	3
1.3	Abgrenzungskriterien	3
2	Produkteinsatz	4
2.1	Anwendungsbereiche	4
2.2	Zielgruppen	4
3	Produktumgebung	5
3.1	Hardware	5
4	Produktfunktionen	6
4.1	Benutzerfunktionen	6
4.2	Spielfunktionen	6
5	Produktdaten	8
6	Benutzeroberfläche	9
7	Entwicklungsumgebung	11

1 Zielbestimmungen

Welche Musskriterien, Sollkriterien, Abgrenzungskriterien und Wunschkriterien werden benötigt.

Die Meiern iPhone App ist ein Spiel für das iPhone. Der Benutzer kann damit das Spiel Meiern sowohl gegen andere Benutzer als auch gegen Computergegner zu spielen.

1.1 Musskriterien

- Startbildschirm
 - Zu Beginn des Spiels wird ein Startbildschirm angezeigt, der den Namen der App anzeigt.
- Der Benutzer
 - Der Benutzer kann zwischen den Menüs Einstellungen, Singleplayer- und Multiplayerspiel wählen
 - Der Benutzer kann sein Bild und seinen Spielernamen ändern.
 - Der Benutzer kann Anzahl der Computergegner festlegen und die Anzahl der Leben die jeder Spieler hat.
 - Dem Benutzer kann einem Multiplayerspiel beitreten oder ein Multiplayerspiel erstellen
 - Der Benutzer muss die Anzahl der Mitspieler und die Anzahl der Leben festlegen um ein Multiplayerspiel zu erstellen.
- Das Spiel
 - Der erste Spieler einer Spielrunde wird aufgefordert zu würfeln.
 - Nachdem ein Spieler gewürfelt hat, wird er aufgefordert, die Augenanzahl einzugeben, die weitergegeben werden soll.

1 Zielbestimmungen

- Ist ein Spieler nicht der erste einer Spielrunde, bekommt er die Augenanzahl seines Vorgängers übermittelt und kann sich nun entscheiden ob er würfeln oder aufdecken möchte.
- Deckt ein Spieler auf, ist die aktuelle Spielrunde beendet und der Verlierer wird ermittelt.
- Hat ein Spieler keine Leben mehr, wird ihm ein Bildschirm mit seiner Positionierung angezeigt.

1.2 Wunschkriterien

- Spieler kann beim Übermitteln der Zahlen auch eine Nachricht übermitteln
- Der Benutzer kann seine bisherigen Platzierungen einsehen.
- Man kann auch niedrigere Augenanzahl angeben. Der Nachfolger kann dann den Schiedsrichter um die Richtigkeit des Ablaufes fragen und im Zweifelsfall den Spieler, der falsch gehandelt hat bestrafen.

1.3 Abgrenzungskriterien

- Laufendes Spiel nicht abspeicherbar.

2 Produkteinsatz

Was ist der Zweck, wer ist die Zielgruppe, eventuell Betriebsbedingungen

2.1 Anwendungsbereiche

Es handelt sich um das Spiel Meiern, welches über ein iPhone von Einzelpersonen gespielt werden soll.

2.2 Zielgruppen

Eine Abendgesellschaft, die Meiern möchte, aber keine Würfel zur Hand hat.

Die Meiern-Spielregeln werden vorausgesetzt.

Da das Spiel keine weiteren Sprachen vorsieht, sollte der Benutzer deutsch verstehen.

3 Produktumgebung

Wie sieht die Umgebung aus in der das System laufen soll. Welche zusätzliche Hard-, bzw. Software wird benötigt.

3.1 Hardware

iPhone 4 und höher

4 Produktfunktionen

Was leistet das Programm aus der Sicht des Benutzers.

4.1 Benutzerfunktionen

/F0010/ Der Benutzer hat zu Beginn die Möglichkeit sich zwischen den Menüs Einstellungen, Singleplayer- und Multiplayerspiel zu entscheiden.

/F0020/ Der Benutzer kann in den Einstellungen sein Bild und seinen Spielernamen verändern.

/F0030/ Der Benutzer kann im Menü Singleplayerspiel die Anzahl der Spieler die Anzahl der Computergegner festlegen und die Anzahl der Leben die jeder Spieler hat.

/F0040/ Dem Benutzer werden im Multiplayerspiel Menü Spiele angezeigt, denen er beitreten kann und die Option ein neues Multiplayerspiel erstellen.

/F0050/ Tritt der Benutzer einem Spiel bei, wartet er bis das Spiel beginnt.

/F0060/ Will der Benutzer ein neues Multiplayerspiel erstellen, muss er die Anzahl der Mitspieler und die Anzahl der Leben festlegen.

/F0070/ Hat ein Benutzer ein Spiel erstellt und wartet auf Spieler, kann er ein Spiel vorzeitig beginnen und die fehlenden Plätze mit Computergegner auffüllen.

4.2 Spielfunktionen

/F0110/ Die Reihenfolge der Spieler wird zufällig bei Beginn des Spiels festgelegt und allen Teilnehmenden iPhones mitgeteilt.

/F0120/ Der erste Spieler einer Spielrunde wird aufgefordert zu würfeln.

/F0130/ Ist ein Spieler dran, der nicht erster einer Spielrunde ist, wird ihm das Ergebnis seines Vorgängers angezeigt und er darf entscheiden ob er würfeln oder aufdecken möchte.

4 Produktfunktionen

/F0140/ Hat ein Spieler gewürfelt, wird nur diesem Spieler die gewürfelte Anzahl angezeigt. Es erscheint ein Nummernfeld, mit dem er die Anzahl eingeben darf, die er seinem Nachfolger mitteilen möchte.

/F0150/ Die angegebene Anzahl wird überprüft ob sie für den Spielverlauf gültig, das heißt, höher als die des Vorgängers ist und allen Spielern angezeigt.

/F0160/ Wählt ein Spieler den Punkt aufdecken, dann wird entschieden ob der Vorgänger gelogen hat und somit verliert oder ob der Vorgänger die Wahrheit sagte. In diesem Fall verliert der Spieler, der die Würfel aufgedeckt hat ein Leben.

/F0170/ Bekommt ein Spieler sein letztes Leben abgezogen, dann ist das Spiel für ihn beendet und ihm wird der Schlussbildschirm mit seiner Positionierung angezeigt.

5 Produktdaten

Was speichert das Produkt (langfristig) aus Benutzersicht?

/D10/ Profildaten

- Spielname
- Spielerbild

/D20/ Spieldaten

- durchschnittliche Positionierung

6 Benutzeroberfläche

Die Benutzeroberfläche teilt sich in zwei Bereiche auf: Die Benutzermenüs und die Spielinteraktionen. Alle folgenden GUI Designs sind Vorstellungen und werden nicht unbedingt den endgültigen entsprechen.

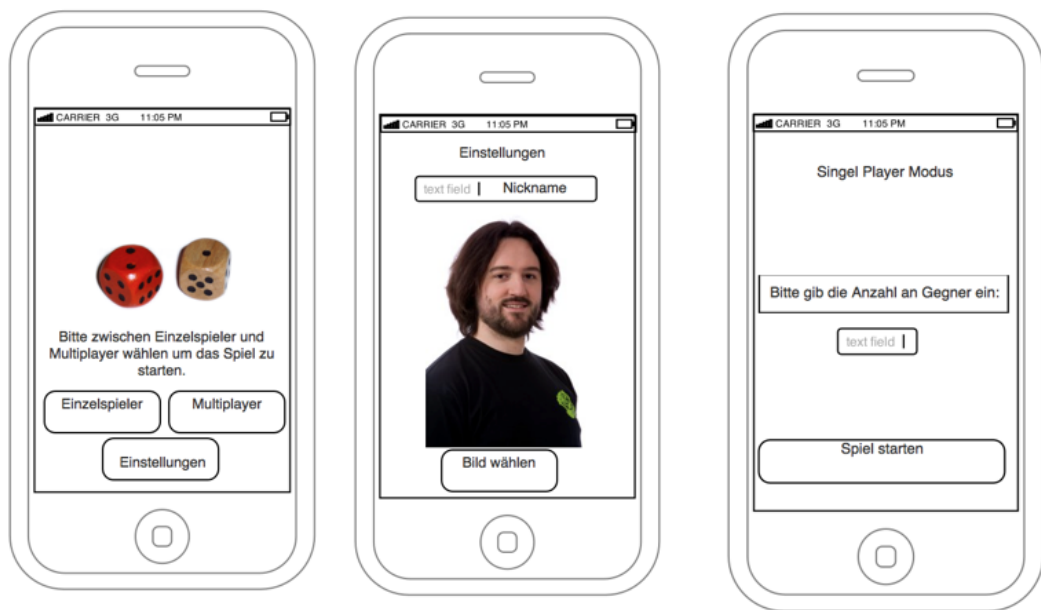


Abbildung 6.1: Von links nach rechts: Startmenü, Einstellungen, Single-playermenü

6 Benutzeroberfläche



Abbildung 6.2: Von links nach rechts: Wahl des Spielzuges, Augenzahl Auswahl, Entscheidung

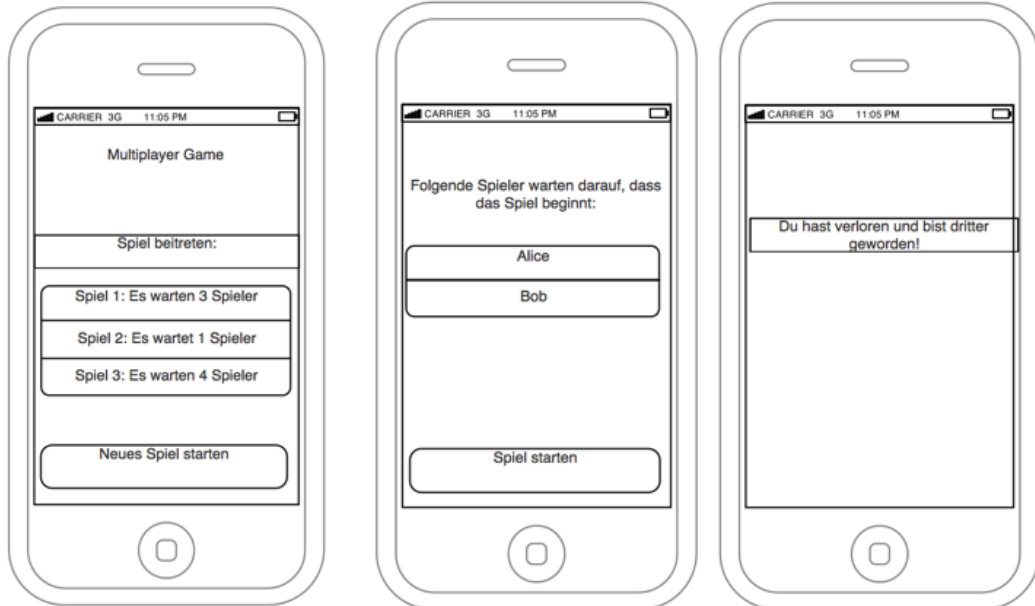


Abbildung 6.3: Links und Mitte: Multigame-Einstellungen, rechts: Spielpositionierung

7 Entwicklungsumgebung

Spezielle Anforderungen an die Entwicklungsumgebung, zusätzliche Lizenzen,
etc..