



Lastenheft zum Projekt Online-Quiz

Jan Reinkensmeyer, Erik Heling, Jannik Boldt

Version 1.1

3. Januar 2021

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3
Ausgangslage	3
Zielsetzung	3
Grundfunktionen	3
Zusatzfunktionen	4
Technische Rahmenbedingungen	4
Projektrahmen	5
Glossar	5

Einleitung

- Kurze Einführung in das Projekt
- Was das Lastenheft enthält / Wozu es dient

Ausgangslage

- Im Informatikkurs Aufgabe bekommen, Online-Quiz zu entwickeln
- Dass wir Schüler sind und das Quiz zu dritt für den Lehrer programmieren sollen
- (Eigentlich steht hier halt alles über die Situation um das Projekt)

Zielsetzung

- was das Quiz können soll

Grundfunktionen

- Quiz
 - Name, Kategorie
 - 10 Fragen pro Quiz
 - Dazu immer vier mögliche Antworten, davon eine richtig
- Quiz erstellen
 - Dafür Profil anlegen, wird alles in Datenbank auf Server gespeichert
 - Name, Kategorie, Schwierigkeitseinstufung festlegen
 - Fragen mit Antworten erstellen (richtige Antwort festlegen)
- Quiz spielen (einzeln)
 - Am Server registrieren / anmelden
 - Quiz auswählen (Suche nach Kategorie und Name)
 - Quiz spielen
 - Man hat eine bestimmte Zeit lang die Möglichkeit, zu antworten, aber wenn Timer abgelaufen, kommt die nächste Frage
 - Für jede richtige Frage gibt es Punkte

- Je nachdem, wie schnell man antwortet, gibt es mehr Punkte
- Wenn Falsch geantwortet, keine Punkte
- Punkte werden gespeichert (in Datenbank)
- Rangliste aller Spieler wird nach jedem Spiel aktualisiert
- Am ende des Spiels wird dem Spieler der Rang ausgegeben

Zusatzfunktionen

- Gegeneinander spielen
 - Alle Mitspieler melden sich beim Server an
 - Auswählen, dass gegeneinander spielen
 - Fünf- oder Sechststelligen code eingeben
 - Gleichzeitig spielen
 - Am ende Rangliste aller Mitspieler
- Quiz-Suche verändern: Spieler gibt Kategorie / Thema ein, Server erstellt Quiz aus mehreren Fragen zu diesem Thema
- Matchmaking
 - Ein Gegner wird für einen herausgesucht
- Schwierigkeitseinstufung
 - Spielmodi
 - Competitive 1 vs 1 mit elo
 - Teams
 - free for all
- Später noch mehr

Technische Rahmenbedingungen

- Java-Projekt
- Als Programm und nicht als Web-app weil wir server nutzen
- Schnittstellen: Mac, Windows, keine Handys
- Über Server

- Mit Datenbank, die auf Server liegt

Projektrahmen

- Kommt in nächster Version...

Glossar

- Begriffserklärungen wie:
 - Server
 - Datenbank
 - Registrieren / anmelden beim Server
 - GUI
 - User
 - Admin
 - Quiz