Showdown

Anforderungsanalyse

|  |  |
| --- | --- |
| **Autor(en):** | Jennifer Cicvarova |
| **Version:** | 1.0 |
| **Erstellt am:** | 13. Dezember 2017 |
| **Letzte Änderung:** | 13. Dezember 2017 |
| **Speicherort:** | C:\Users\jcicvarova\Desktop\Showdown1.docx |

Inhalt

[Inhalt 2](#_Toc500944883)

[1 Revisionen 2](#_Toc500944884)

[2 Einleitung 3](#_Toc500944885)

[2.1 Systemidee 3](#_Toc500944886)

[2.2 Management Summary 3](#_Toc500944887)

[2.3 Projektteam 3](#_Toc500944888)

[2.4 Glossar 3](#_Toc500944889)

[3 Ausgangslage (IST), Problembereiche 4](#_Toc500944890)

[3.1 Beschreibung der Ausgangslage 4](#_Toc500944891)

[3.2 Problembereiche und Schwachstellen 4](#_Toc500944892)

[4 Ziele (SOLL) 4](#_Toc500944893)

[4.1 Beschreibung der Ziele 4](#_Toc500944894)

[4.2 Beschreibung der Spielregeln 4](#_Toc500944895)

[5 Anforderungsanalyse 6](#_Toc500944896)

[5.1 Identifizierung der Akteure 6](#_Toc500944897)

[5.2 Anforderungskatalog 6](#_Toc500944898)

[5.2.1 F.REQ: Funktionale Anforderungen 7](#_Toc500944899)

[6 Anhang 8](#_Toc500944900)

[6.1 Termine 8](#_Toc500944901)

[6.2 Referenzen 8](#_Toc500944902)

# Revisionen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Datum** | **Name** | **Kommentar** |
| 13.12.2017 | Jennifer Cicvarova | Dokument erstellt. |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Einleitung

## Systemidee

Dieses Spiel basiert auf dem Prinzip des Kartenspiels BANG. Die Spieler müssen Logik, Taktik und Absehen und ab und zu auch ein wenig Fantasie verwenden. Nur die Identität eines der Spieler ist zu Beginn des Spiels bekannt. Andere Spieler müssen die Identität anderer Spieler während des Spiels identifizieren und aufdecken und ihre Strategie entsprechend anpassen.

## Management Summary

todo: Eine Beschreibung des Projektes, so dass auch ein Nicht-Informatiker versteht, um was es bei dem Projekt geht

## Projektteam

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Name** | **Kürzel** | **Funktion** | **Kontakt (Telefon, Mail...)** |
| Urs Nussbaumer | nuu | Projektleiter | 041 371 24 28 urs.nussbaumer@ict-bz.ch |
| Jennifer Cicvarova |  | Programmatiker | 076 216 90 88  jennifer.cicvarova@gmail.com |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

## Glossar

Erläutern Sie alle im Projekt verwendeten Fachbegriffe und Abkürzungen in alphabetischer Reihenfolge.

|  |  |
| --- | --- |
| **Begriff** | **Beschreibung** |
| SRS | Software Requirement Specification (Anforderungsspezifikation nach IEEE) |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# Ziele (SOLL)

## Beschreibung der Ziele

Ein Spiel machen für die Jugendlichen, wenn sie gelangweilt sind.

## Beschreibung der Spielregeln

ENTHÄLT:

103 Karten von drei Arten (unterschiedlich auf der Rückseite):

8 Rollenkarten (Sheriff, 2 Outsiders, 2 Vice, 3 Bandits)

16 Charakterkarten mit Kugeln auf der Rückseite

80 Spielkarten

VORBEREITUNG

Die Anzahl der Rollen im Spiel hängt von der Anzahl der Spieler ab:

4 Spieler: Sheriff, Outsider, 2 Bandits

5 Spieler: Sheriff, Outsider, 2 Bandits, Vice

6 Spieler: Sheriff, Outsider, 3 Bandits, Vice

7 Spieler: Sheriff, Outsider, 3 Bandits, 2 Vices

8 Spieler: Sheriff, 2 Outsiders, 3 Bandits, 2 Vices

Mischen Sie die Rollen und teilen Sie jeweils einen Spieler, damit niemand sehen kann, wer sie sind. Der Sheriff dreht seine Karte um, zeigt sie den anderen und lässt sie vor sich liegen. Andere schauen auf ihre Karten, aber sie halten sie geheim.

Mischen Sie 16 Charakterkarten und lassen Sie alle zwei ziehen. Jeder Spieler wählt einen von ihnen aus und zeigt den Namen des Charakters an und teilt anderen seine besonderen Fähigkeiten mit. Platziere dann die zweite Charakterkarte, so dass die Patronen auf der Rückseite der Karte sichtbar sind. Bedecke es teilweise mit seiner Charakterkarte, so dass er so viele Patronen sehen kann, wie in seiner Figur gezeigt. Während des Spiels wird die Anzahl der angezeigten Patronen die Anzahl der Leben der Charaktere darstellen.

Der Sheriff startet das Spiel mit um einer zusätzlichen Patronen mehr: Wenn 3 Patronen auf der Karte sind, hat es 4 auf der unteren Karte aufgedeckt. (Jeder Charakter hat eine einzigartige Fähigkeit, die die Strategie des Spielers während des Spiels beeinflusst.)

DAS SPIEL

Das Spiel beginnt mit dem Sheriff und das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt. Die Runde jedes Spielers ist in die folgenden drei Phasen unterteilt:

* 2 Karten ausziehen

Der Spieler auszieht 2 Karten vom Paket. Wenn die Karten in einem Bündel kommen, wird das Auswurfpaket gemischt, um ein neues zu erstellen.

* Karten spielen

Ein Spieler kann so viel Karten spielen, wie er für seinen eigenen Vorteil oder gegen andere Spieler spielen möchte, mit nur den folgenden zwei Einschränkungen:

* du kannst nur eine BANG-Karte pro Runde spielen
* vor Sie könen keine zwei blauen Karten mit die gleichem Namen auslegen

Die Wirkung von die Karten bestimmt die Symbole auf der Karte.

* Löschen von Restkarten

Wenn ein Spieler keine weiteren Karten mehr spielen möchte oder kann, erfolgt die dritte Phase seine Runde statt, gefolgt von einem anderen Spieler. Der Spieler muss überschüssige Karten wegwerfen, so dass am Ende der Runde nur noch so viele Karten übrig sind wie seine aktuelle Anzahl an Leben.

* Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

* Der Sheriff wird getötet. Outsider ist der Gewinner, wenn er der einzige überlebende Spieler ist. Ansonsten gewinnen Bandits.
* Alle Bandits und Outsider werden getötet. Gewinner Sheriff und Vice.

# Anforderungsanalyse

Die Anforderungen an das zu entwickelnde System definieren alle zu erfüllenden Eigenschaften oder die zu erbringende Leistung, sowie allfällige technische Vorgaben und weitere Forderungen des Kunden im Zusammenhang mit dem (den) zu erstellenden Produkt(en).

## Identifizierung der Akteure

Ein Akteur bezeichnet eine Rolle, die mit dem System interagiert. Es werden 4 Akteure unterschieden: (todo: anpassen)

* **Spieler:** interagieren mit Karten, Gewinnen, spielen.

## Anforderungskatalog

Der Anforderungskatalog ist eine priorisierte Liste, die alles enthält, was im zu entwickelnden Produkt enthalten sein soll. Es wird unterschieden zwischen funktionalen und nicht-funktionalen Anforderungen.

Jede Anforderung wird in Alltagssprache, in der Form einer "User-Story", formuliert, mit einer ID zur späteren Identifizierung versehen sowie mittels 3 verschiedener Kategorien priorisiert: 1 = hohe Prorität, 2 = mittlere Priorität, 3 = keine Priorität. Diese drei Prioritäten repräsentieren die Verpflichtungen "must", "should" und "nice to have".

Im Verlauf der Zeit können neue Anforderungen hinzukommen und/oder bestehende Anforderungen können wegfallen. Anforderungen, die wegfallen, sind im Dokument zu belassen und als gestrichen zu markieren.

Hinter einer Anforderung kann ihn eckigen Klammern in der Form [Z#] eine Zusatzinformation hinterlegt werden und mit [F#] bzw. [F#, F#, …] können eine oder mehrere offene Fragen referenziert werden.

### F.REQ: Funktionale Anforderungen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Anforderung** | **Prio** |
| A001 | Als Spieler bekomme ich immer eine Karte mit meine Rolle und 2 Karten mit meine Charakteren. | 1 |
| A002 | Als Spieler kann ich wählen, welche Karte ich spielen möchte. Und auch am welche Spieler ich das spielen möchte. | 1 |
| A003 | Als Spieler ich kann wählen, wann ich meines Charakters Fähigkeit angewendet werden. | 1 |
| A004 | Als Spieler kann ich mich registrieren. | 2 |
| A005 | Als Spieler habe ich am rechte Seite eine kleine „Manual“(für die Zeichen am die Karten) | 2 |
| A006 | Als Spieler kann ich mein Profil sehen mit die Anzahl der Gewinne. | 3 |

# Anhang

## Termine

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Datum** | **Ziel, Beschreibung, Meilenstein** | **Verantwortlich** |
| 13.12.2016 | Fertigstellung Iteration 1, Prototyp den Kunden zeigen |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## Referenzen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nr** | **Titel/Beschreibung** | **Autor** | **Dokument oder URL** |
| 1 |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |