Showdown

Anforderungsanalyse

|  |  |
| --- | --- |
| **Autor(en):** | Jennifer Cicvarova |
| **Version:** | 1.0 |
| **Erstellt am:** | 13. Dezember 2017 |
| **Letzte Änderung:** | 14. Dezember 2017 |
| **Speicherort:** | C:\Kartenspiel\doc\Anforderungsanalyse-Showdown1.docx |

Inhalt

[Inhalt 2](#_Toc501026713)

[1 Revisionen 2](#_Toc501026714)

[2 Einleitung 3](#_Toc501026715)

[2.1 Projektteam 3](#_Toc501026716)

[2.2 Glossar 3](#_Toc501026717)

[3 Ziele (SOLL) 4](#_Toc501026718)

[3.1 Beschreibung der Ziele 4](#_Toc501026719)

[3.2 Beschreibung der Spielregeln 4](#_Toc501026720)

[3.3 Weitere Informationen zu den Spielregeln 5](#_Toc501026721)

[4 Anforderungsanalyse 6](#_Toc501026722)

[4.1 Identifizierung der Akteure 6](#_Toc501026723)

[4.2 Anforderungskatalog 6](#_Toc501026724)

[4.2.1 F.REQ: Funktionale Anforderungen 6](#_Toc501026725)

[5 Anhang 7](#_Toc501026726)

[5.1 Referenzen 7](#_Toc501026727)

# Revisionen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Datum** | **Name** | **Kommentar** |
| 13.12.2017 | Jennifer Cicvarova | Dokument erstellt. |
| 14.12.2017 | Jennifer Cicvarova und Urs Nussbaumer | Version 1 fertig (final). |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Einleitung

Dieses Spiel basiert auf dem Prinzip des Kartenspiels BANG. Die Spieler müssen Logik, Taktik und ab und zu auch ein wenig Fantasie verwenden und manchmal auch voneinander lernen, indem sie einander die Strategie abschauen. 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.

## Projektteam

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

## Glossar

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Begriff** | **Beschreibung** |
| Auswurfspaket | Auswurfspaket = die gespielten Karten. |
|  |  |
|  |  |

# Ziele (SOLL)

## Beschreibung der Ziele

Ein Spiel machen für Jugendliche, wenn sie gelangweilt sind.

## Beschreibung der Spielregeln

Das Spiel enthält 104 Karten von drei Arten (unterschiedlich auf der Rückseite):

* 8 Rollenkarten (Sheriff, 2 Outsiders, 2 Vice, 3 Bandits)
* 16 Charakterkarten mit Patronen 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 Rollenkarten und verteilen Sie jeweils eine Karte an jeden Spieler, und zwar so, dass niemand sehen kann, wer die Spieler 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 jeden Spieler zwei davon ziehen. Jeder Spieler wählt eine der beiden aus und zeigt den anderen Spielern den Namen des Charakters und teilt so den anderen seine besonderen Fähigkeiten mit. Die zweite Charakterkarte deckst du nicht auf, sondern platzierst sie so, dass die Patronen auf der Rückseite der Karte für alle sichtbar sind. Während des Spiels wird die Anzahl der angezeigten Patronen die Anzahl der Leben der Charaktere darstellen.

Dann kriegt jeder noch die Spielkarten und zwar so viele, wie Patronen auf der aufgedeckten Charakterkarte zu sehen sind.

Der Sheriff startet das Spiel mit 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. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, tut die folgenden drei Dinge:

1. **Zwei Karten ziehen:**

Der Spieler zieht 2 Karten vom Spielkarten-Stapel. Falls auf dem Stapel nur noch eine oder gar keine Karte mehr liegt, wird das Auswurfspaket genommen und neu gemischt und steht dann wieder als Spielkartenstapel zur Verfügung.

1. **Karten spielen:**

Ein Spieler kann so viele 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 können keine zwei blauen Karten mit die gleichem Namen auslegen (blaue Karten gehen nicht ins Auswurfspaket sondern werden vor dem Spieler neben die Charakterkarten gelegt)
* Die Wirkung von die Karten bestimmt die Symbole auf der Karte.

1. **Löschen von Restkarten:**

Wenn ein Spieler keine weiteren Karten mehr spielen möchte oder kann, erfolgt die dritte Phase seiner Runde. 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. Dann folgt der nächste Spieler.

**ENDE DES SPIELS**

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

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

## Weitere Informationen zu den Spielregeln

Die detaillieren Regeln sowie Erklärungen zur Wirkung der verschiedenen Karten findest du hier: <http://www.dvgiochi.net/bang/bang!_spielregel.pdf>

# 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

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

## Anforderungskatalog

### F.REQ: Funktionale Anforderungen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Anforderung** | **Prio** |
| A001 | Als Spieler bekomme ich eine Karte mit meiner Rolle und 2 Karten mit meinen Charakteren. | 1 |
| A002 | Als Spieler bekomme ich so viele Spielkarten, wie auf der der Charakterkarte, für die ich mich entschieden habe, abgedruckt sind. | 1 |
| A003 | Als Spieler kann ich wählen, welche Karte ich spielen möchte. Und auch welchem Spieler die Karte gilt. | 1 |
| A004 | Als Spieler ich kann wählen, wann die Fähigkeit meines Charakters angewendet wird. | 1 |
| A005 | Als Spieler kann ich mich registrieren, damit ich meine Gewinne sehen kann (siehe A006). | 2 |
| A006 | Als Spieler habe ich die Möglichkeit, Hilfe zum Spiel oder zu einzelnen Karten zu sehen. | 2 |
| A007 | Als Spieler kann ich mein Profil sehen mit die Anzahl der Gewinne. | 3 |

# Anhang

## Referenzen zu weiteren relevanten Dokumenten

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nr** | **Titel/Beschreibung** | **Autor** | **Dokument oder URL** |
| 1 | BANG Spielregeln | unknown | <http://www.dvgiochi.net/bang/bang!_spielregel.pdf> |
| 2 | Zeitplanung | Jennifer C. | Zeitplanung.xlsx |