Funktionelle krav

1. Spillerne skal starte med en balance på 1000 ’mønter’
2. Spillet skal slutte når en spiller har 3000 ’mønter’
3. Spillet skal simulere kast af 2 terninger
4. Spillet skal indeholde felter nummereret fra 2-12.
5. Felterne skal udløse en speciel effekt på spillerens balance
   1. Feltliste
      1. Tower
         * Effekt
           + +250
         * Rolle
           + Udskriv
      2. Crater
         * Effekt
           + -100
         * Rolle
           + Udskriv
      3. Palace gates
         * Effekt
           + +100
         * Rolle
           + Udskriv
      4. Cold Desert
         * Effekt
           + -20
         * Rolle
           + Udskriv
      5. Walled city
         * Effekt
           + +180
         * Rolle
           + Udskriv
      6. Monestery
         * Effekt
           + +0
         * Rolle
           + Udskriv
      7. Black cave
         * Effekt
           + -70
         * Rolle
           + Udskriv
      8. Huts in the mountains
         * Effekt
           + + 60
         * Rolle
           + Udskriv
      9. Werewall
         * Effekt
           + -80
           + Ekstratur
         * Rolle
           + Udskriv
      10. THE PIT
          * Effekt
            + -50
          * Rolle
            + Udskriv
      11. Goldmine
          * Effekt
            + +650
          * Rolle
            + Udskriv
   2. Felterne skal printe en besked når spilleren lander derpå

Nonfunktionelle krav

1. Spillet skal spilles af to spillere
2. Spillet skal let kunne oversættes til andre sprogsom udvikler
3. Spillet skal kunne spilles på DTU’s databarer
4. Spillet skal ikke indeholde bemærkelsesværdige forsinkelser
5. Spillet skal let kunne skifte mellem forskelligt øjede terninger
   1. Predefined dices
   2. Oprette nye terninge-objekter Før spillet går i gang
6. Systemet skal gemme spillerens placering på felterne
7. Systemet skal vise spillet vha. en GUI
8. Hvert felt skal have et specielt billede
9. Spillet skal stoppe øjeblikkeligt når en spiller har fundet 3000 (op til ændring)
10. Balancen enhed skal være ’coins’
11. Spillets skal være på engelsk
12. Der skal være 2 tekster der udskrives til hvert felt, alt efter karakter.
13. Nye udviklere skal selv ændre spillets sprog
14. Alle ’Strings’ der printers, skal gemmes i samme klasse.
15. Felterne skal have en fast placering
16. Felterne skal have en fast effekt på spillerens balance
17. Hvis spilleren får en balance på 0 eller under, mister spillerens deres næste tur og får 100 ’coins’
    1. Hertil udskrives en ’String’
18. Spilleren skal vælge imellem følgende ’characters’
    1. Wizard
    2. Warrior
    3. Dwarf
    4. Elf
    5. Rouge(thief)
19. Der skal ikke være jævn fordeling af chance for at lande på felter i første slag.

3