

Projektteam: Joel Liechti, Nik Seger

Dokumentation Teil 1

For Honor

# Abstract

Eine Beschreibung, welche einen Überblick über das ganze Projekt gibt.

Inhalt

Abstract 1

Anforderungsanalyse 3

Zielgruppe 3

User Stories 3

Lieferumfang 4

Applikation 4

Dokumentation 4

GUI Design 5

MockUps 5

Farbkonzept 5

Datenhaltung 6

ERM 6

Zeitplanung 0

GANTT Diagramm 0

**Abbildungsverzeichnis**

[Abbildung 1: Organigramm 6](#_Toc418597531)

# Anforderungsanalyse

## Zielgruppe

Zielgruppenanalyse

* Jugendliche
* Englisch
* Europa
* Kann problemlos mit Webseiten umgehen
* Interesse an «Fighting Games»
* retarded

## User Stories

Am Beginn von jedem Softwareprojekt steht die Anforderungsanalyse (Requirements Engineering). Hier werden die Anforderungen an das zukünftige Produkt formuliert. In der Praxis existieren hierzu unteranderem vor allem zwei Methoden Use-Cases und User-Stories.   
Bitte lesen:   
<http://blog.hood-group.com/blog/2013/05/15/use-cases-und-user-stories-verbundete-oder-feinde/>  
  
Was ist eine User Story? / Wie schreibe ich diese? Bitte lesen:   
<https://de.wikipedia.org/wiki/User-Story>

|  |  |
| --- | --- |
| Funktionale-US-?? | Beschreibung |
| User Story | Als Benutzer möchte ich mich auf meiner Webseite einloggen können |
| Art | Muss- oder Kann-Ziel |
| Aufwand | Mit wie viel Stunden Arbeit ist zu rechnen? (in 2-Stunden Schritten rechnen) |
| (Optional)  Meilenstein | Wird nach diesem Schritt ein Meilenstein erreicht?  JA |
| (Optional) Abhängigkeiten: | Von welchen Arbeitspaketen ist dieses Arbeitspaket abhängig? Das zu wissen/planen ist wichtig, weil das Paket nicht gestartet werden kann, wenn etwas fehlt. Beispiel: Hängt ab von F-US-03 |
| (Optional) Benötigte Mittel: | Falls spezielle Hard- oder Software zum Einsatz kommt, die normalerweise nicht da ist, ist das hier aufzuschreiben. |

|  |  |
| --- | --- |
| Funktionale-US-01 | Beschreibung |
| User Story | Als Benutzer möchte ich ein Konto erstellen können |
| Art | Muss-Ziel |
| Aufwand | 0 |

|  |  |
| --- | --- |
| Funktionale-US-02 | Beschreibung |
| User Story | Als Benutzer möchte ich mich einloggen können |
| Art | Muss-Ziel |
| Aufwand | 0 |

|  |  |
| --- | --- |
| Funktionale-US-03 | Beschreibung |
| User Story | Als Benutzer möchte ich meinen Charakter anpassen können |
| Art | Muss-Ziel |
| Aufwand | 0 |

|  |  |
| --- | --- |
| Funktionale-US-04 | Beschreibung |
| User Story | Als Benutzer möchte ich einen Gegner bekämpfen können |
| Art | Muss-Ziel |
| Aufwand | 0 |

|  |  |
| --- | --- |
| Nichtfunktionale-US-05 | Beschreibung |
| User Story | Als Projektleiter möchte ich, dass eine Projektplanung erstellt wird |
| Art | Muss-Ziel |
| Aufwand | Mit wie viel Stunden Arbeit ist zu rechnen? (in 2-Stunden Schritten rechnen) |

…

## Lieferumfang

Am Ende des Projekts müssen die folgenden Produkte abgegeben werden.

### Applikation

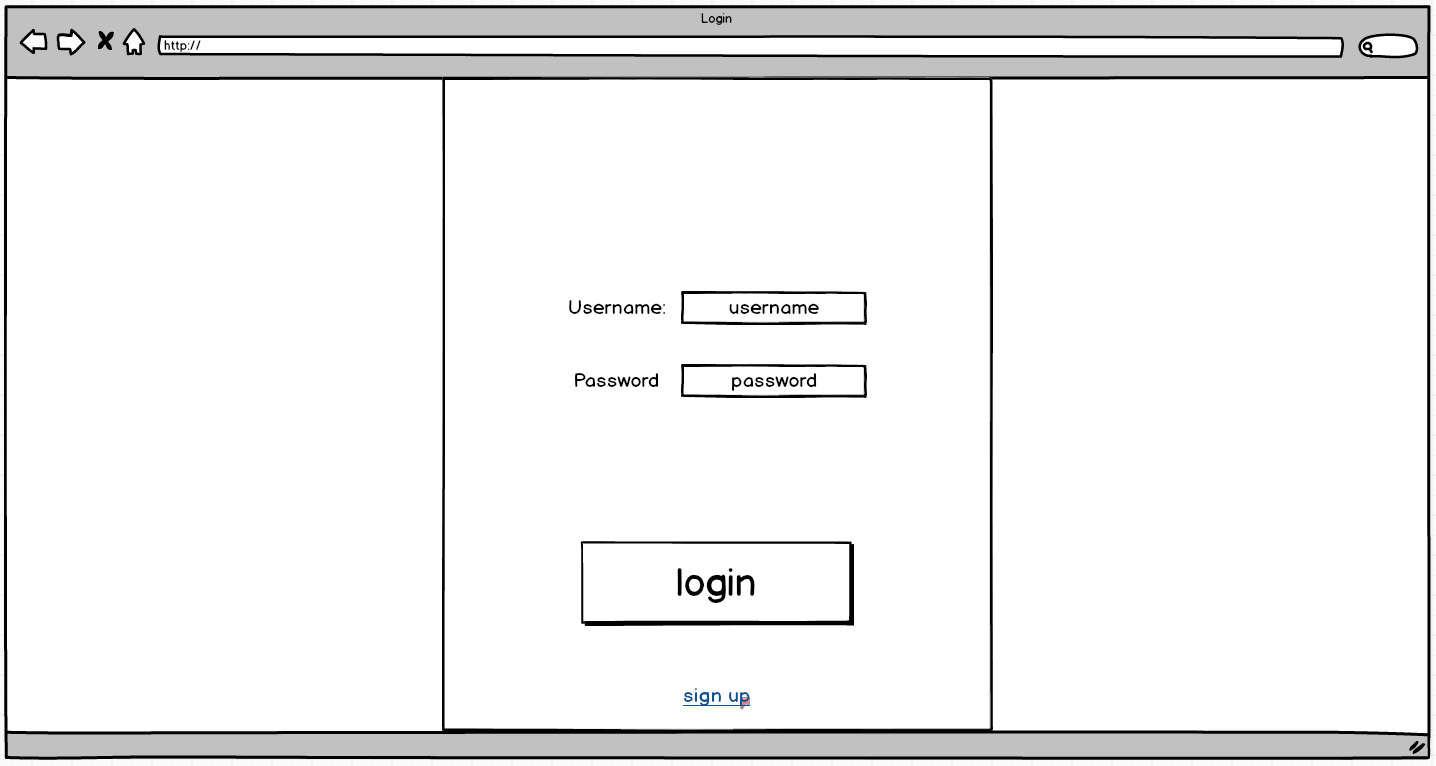
Die fertige Applikation muss zum Zeitpunkt der Projektpräsentation zusammen mit dem SQL Script, welches die Datenbank aufsetzt als ZIP Datei abgegeben werden. Das Projekt muss gemäss der Installationsanleitung im zweiten Teil der Dokumentation installiert werden können. Optional und um Zusatzpunkte zu erhalten kann die fertige Applikation auf dem Bbc Hosting veröffentlicht werden.

### Dokumentation

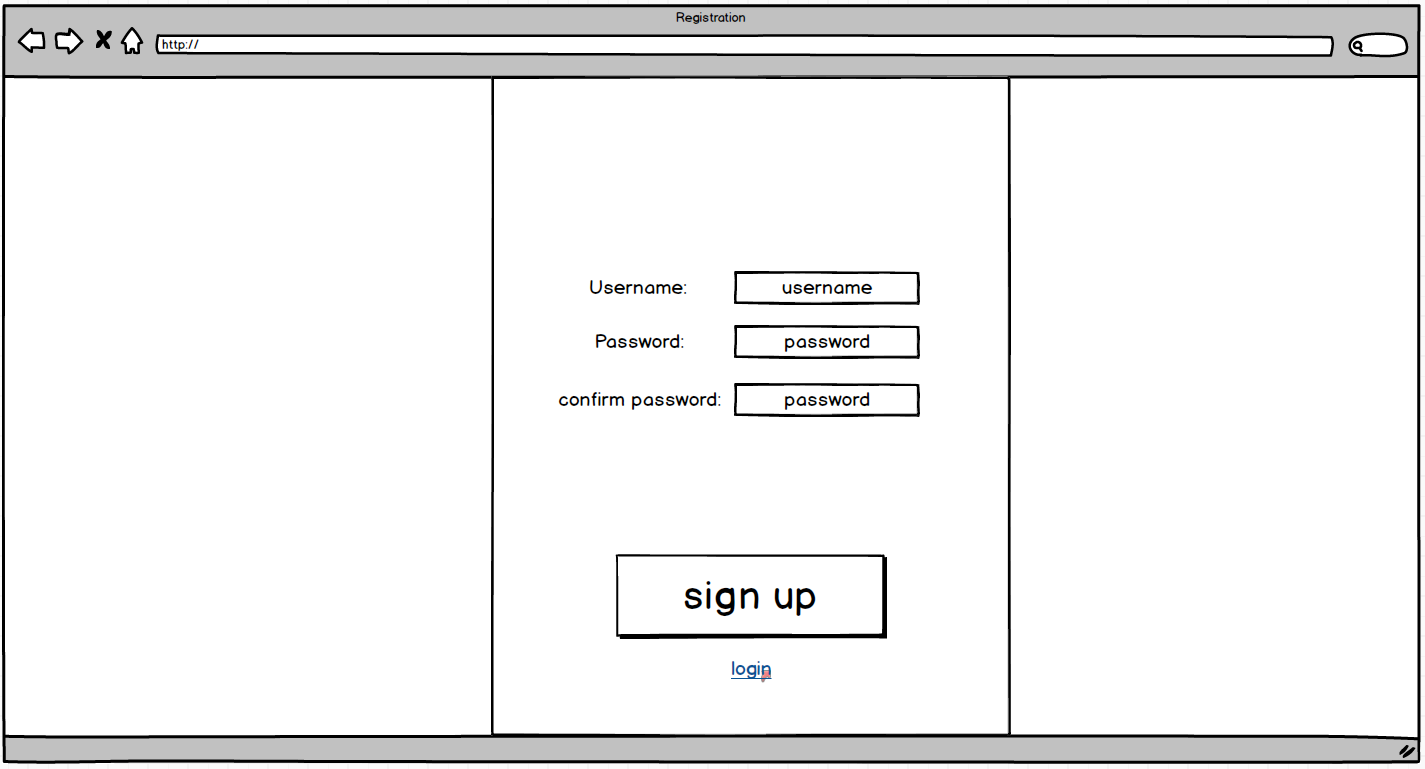
Die im Verlauf des Projekts entstandenen Dokumentationsteile müssen jeweils zu den kommunizierten Terminen abgegeben werden.

# GUI Design

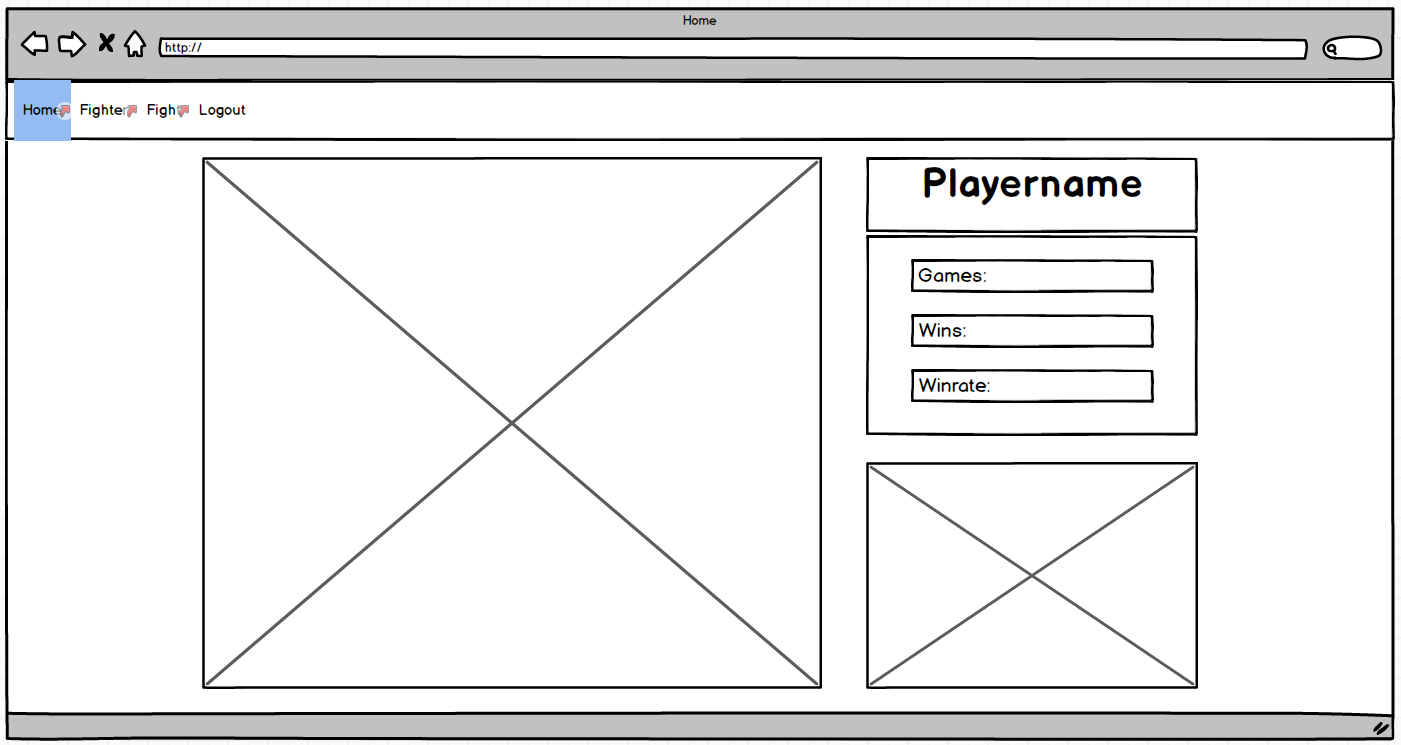
## MockUps

  
**Login**

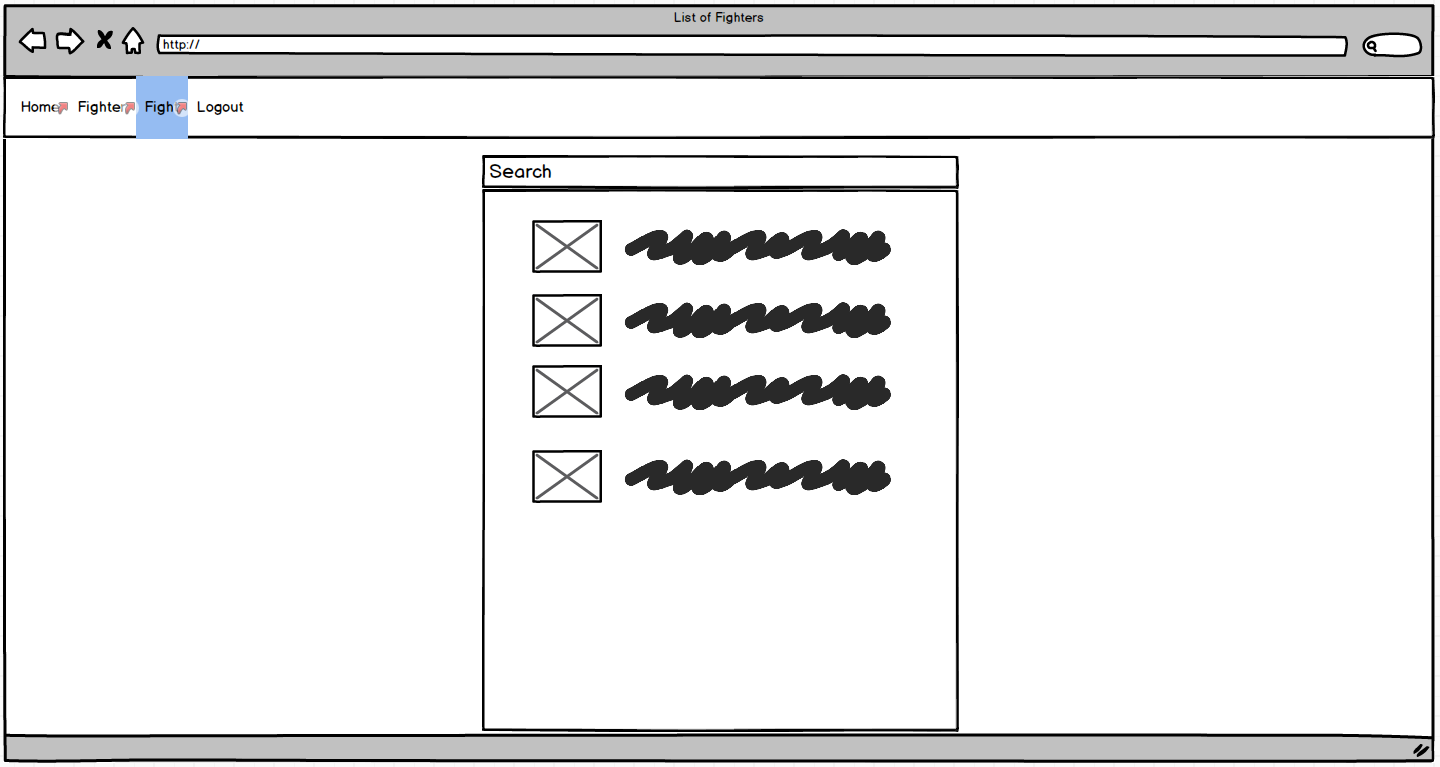
Die Login Seite beinhaltet zwei Felder für die Login Daten und ein Button um sich einzuloggen.   
Weiter gibt es noch einen Link falls man noch kein Account besitzt, dass man sich registrieren kann.  
Sobald man sich eingeloggt hat, kommt man auf die Home Seite.

  
**Registrierung**

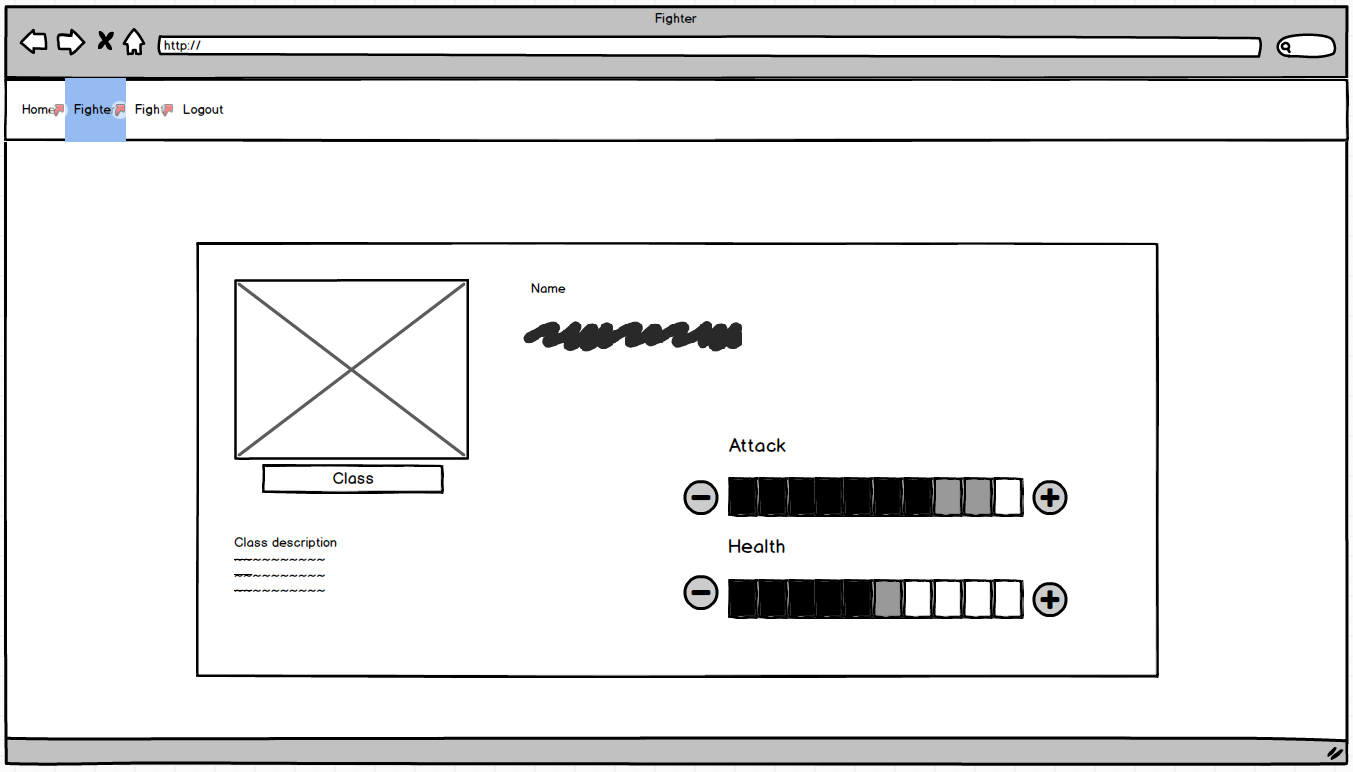
Die Registrierungsseite beinhaltet Felder um sich einen Account zu erstellen, einen Button um die Registrierung zu bestätigen und einen Link um wieder zurück zum Login zu kommen.

 **Home**

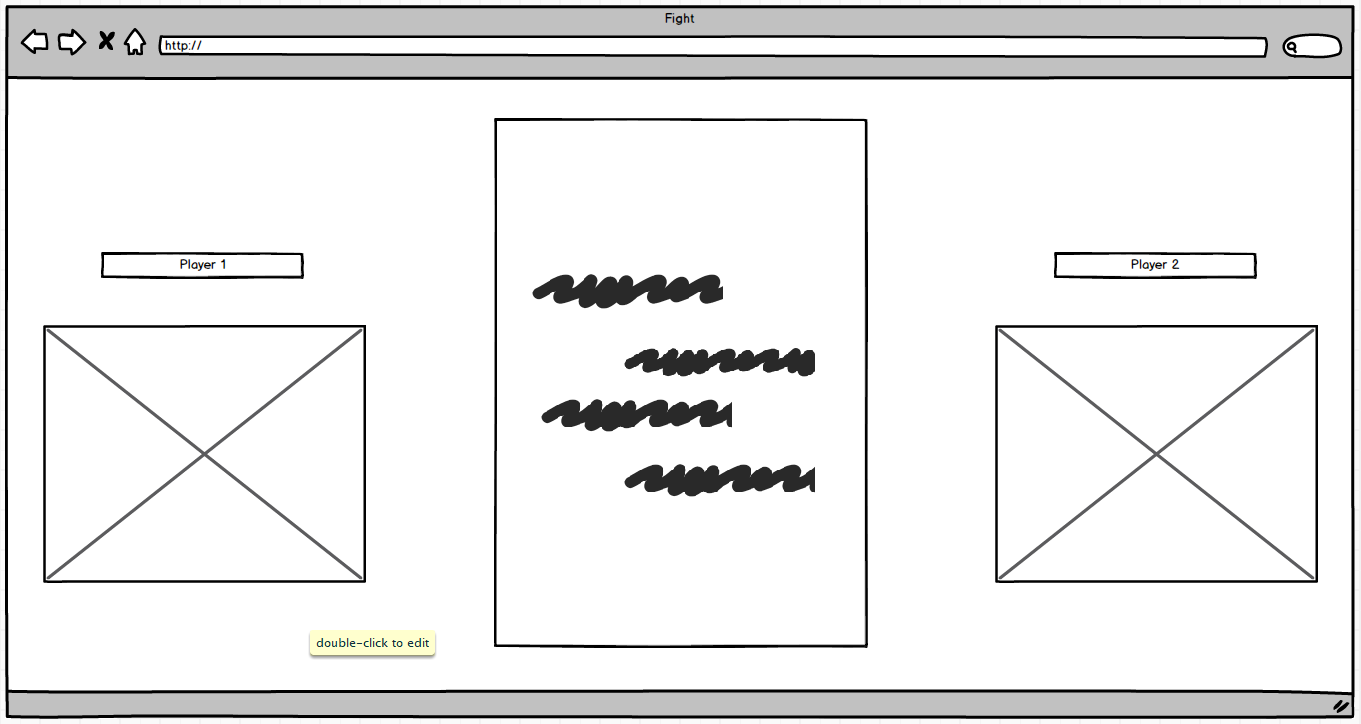
Die Home Seite beinhaltet ein Bild (links) welches zur Gegnersuche weiterleitet   
und ein Bild (unten rechts) welches zu den Charakterinfos weiterleitet. Oben rechts, werden die Spielerstatistiken angezeigt.

 **Gegnersuche**

In der Gegnersuche werden Spieler aufgelistet, gegen die man kämpfen kann und es können auch Spieler gesucht werden.

  
**Charakterinfos**

Auf der Seite Fighter, sieht man jegliche Infos zu seinem Fighter und kann zusätzliche Punkte entweder auf Attack (wie viel Schaden der Fighter macht) oder auf Health (wie viel Leben der Fighter hat) verteilt werden. Die Punkte welche schon anhand der Klasse vorhanden sind können nicht entfernt und in der anderen Leiste hinzugefügt werden.

  
**Fight**

Wenn man seinen Gegner ausgesucht hat, wird gegen diesem gekämpft. Links wird der Spieler angezeigt, und rechts wird der Gegner angezeigt. In der Mitte wird angezeigt, was passiert (z.B. Angriff, Gegenangriff, Block).

## Farbkonzept

Farbkonzept der Seite.

* Welche Farben werden wofür verwendet?
  + GUI
  + Schrift
* Welchen Eindruck sollen diese Farben beim Benutzer hinterlassen?

# Datenhaltung

## ERM

Vollständiges ERM des Webprojekts.

# Zeitplanung

## GANTT Diagramm

GANNT Diagramm