**Kunstdiebe**

**Pflichtenheft**

|  |  |
| --- | --- |
| **Projektbezeichnung** | **Die Kunstdiebe** |
| **Projektleiter** | **Lara Fick, Vincent Hagelstein** |
| **Erstellt am** | **24.01.2021** |
| **Letzte Änderung am** |  |
| **Status** | **In Bearbeitung** |
| **Aktuelle Version** | **1.1** |

**Inhalt**

**1Einleitung...............................................................................................................1**

**2Allgemeines...........................................................................................................12.1 Ausgangssituation..............................................................................................1**

**3 Konzept.................................................................................................................1 3.1 Ziel(e) des Anbieters...........................................................................................1**

**3.2 Zielgruppe(n)......................................................................................................1**

**4 Funktionale Anforderungen...................................................................................2**

**4.1 Bedienung der Spielfigur mit dem Steuerkreuz…………………………………………………2**

**4.2 Auswahl der Charaktere, sowie der Levels………………………………………………………. 2**

**4.3 Hindernisbewältigung im vorgegebenen Zeitrahmen………………….......................2**

**5 Nichtfunktionale Anforderungen...........................................................................2**

**5.1 Allgemeine Anforderungen.................................................................................3**

**6 Technische Anforderungen........................................................................................................3Rahmenbedingungen...............................................................................................3Zeitplan....................................................................................................................3**

**6.2 Technische Anforderungen.................................................................................3 6.3 Problemanalyse..................................................................................................3**

**8 Anhang..................................................................................................................3**

**1 Einleitung**

Das vorliegende Pflichtenheft enthält die an das zu entwickelnde Produkt gestellten funktionalen sowie nicht-funktionalen Anforderungen. Es dient als Basis für die Ausschreibung und Vertragsgestaltung und bildet somit die Vorgabe für die Angebotserstellung. Mit den Anforderungen werden die Rahmenbedingungen für die Entwicklung festgelegt, die vom Auftragnehmer im Pflichtenheft detailliert ausgestaltet werden.

**2 Allgemeines**

**2.1 Ausgangssituation**

Die Entwicklung eines Programmes gehört zur Aufgabe des Informatik Kurses (INF11) von Herrn Klingebiel.

**3 Konzept**

**3.1Ziel(e) des Anbieters**

Die Absicht des Anbieters ist es Wissen mit Spielspaß zu verknüpfen, um ein kulturhistorisches Bewusstsein schon bei den jungen Mitmenschen zu verankern um einem Kultur Verlust vorzubeugen.

**3.3Zielgruppe(n)**

Mit unserem Projekt zielen wir besonders auf Kinder und Jugendliche, welche sich für Kultur und Kunst interessieren und einen Gaming Bezug besonders attraktiv finden.

**4 Funktionale Anforderungen**

4.1 Bedienung der Spielfigur mit dem Steuerkreuz

4.2 Auswahl der Charaktere, sowie der Levels

4.3 Hindernisbewältigung im vorgegebenen Zeitrahmen

**5 Nichtfunktionale Anforderungen**

5.1 Pixel-Art Stil

5.2 2 Dimensionaler Spielaufbau

5.3 Computer der Thomas-Mann-Schule, Lübeck

5.4 Benutzerfreundlichkeit

**6 Rahmenbedingungen**

**6.1Zeitplan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aufgabe** | **Name** | **Zeit** |
| Lastenheft | Lara | 50 min |
| Pflichtenheft | Vincent | 2 h |
| Klassendiagramm | Vincent und Lara | 4 h |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Programmierung** | **Name** | **Zeit** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**6.2Technische Anforderungen**

|  |  |
| --- | --- |
| Software | C++ |
| Hardware | Computer und Bildschirme de Thomas- Mann- Schule |
|  |  |

**6.3Problemanalyse**

Fassen Sie die wichtigsten Probleme zusammen, die Sie erwarten. Wichtig ist vor allem, dass Sie für die wahrscheinlichsten Probleme bereits einen Lösungsansatz formulieren, um später Zeit zu sparen. Machen Sie sich auch über unwahrscheinliche Probleme Gedanken.

**8 Anhang**

-