GEBAUER Laurenz, PRANZ Bernhard, SCHILLER Markus

01. Juli 2017

Element td

# 1 Einleitung

## Zweck des Dokuments

Zusammenfassung des Projekts, Infos über das Projekt

## 1.2 Gültigkeit des Dokuments

Das Pflichtenheft ist für das gesamte Projekt gültig und wird von allen Teammitgliedern betreut.

## 1.3 Begriffsbestimmungen und Abkürzungen

NPC Nicht-Spieler-Charakter

TD Tower Defense

## 1.4 Überblick über das Dokument

// am Schluss

# 2 Allgemeine Beschreibung des Produkts

## 2.1 Zusammenhang mit Vorgänger- und Nachfolgeprojekten

Das Projekt basiert auf einem bereits begonnenen Projekt, welches als Hobby umgesetzt, aber nicht abgeschlossen wurde.

## 2.2 Zweck des Produkts

Implementierung eines plattformübergreifenden Tower-Defense-Spieles, Erweiterung um Funktionalitäten und Entwicklung als spielbares Produkt.

## 2.3 Abgrenzung und Einbettung des Produkts

Ziele: - nur für Smartphones

- spielbar ohne Absturz

- 5 Level

- Kombination zweier Tower muss möglich sein

- alle in Abschnitt 3.4 beschriebenen Funktionen zu Projektschluss realisiert

- vollständige Entwicklung eines NPCs inkl. Properties

Nicht-Ziele: - für Tablets

- Google Play Store

## 2.4 Überblick über die geforderte Funktionalität

Startmenü mit Anzeige des eigenen Highscores, Entwicklung einer spielbaren Map;

NPCs: erscheinen, laufen über die Karte, Entwicklung von Eigenschaften der NPCs, NPCs nach jeder Welle stärker;

Tower-Menü, Tower per Drag und Drop ausgewählt und platziert werden, Tower sollen NPCs abschießen können, fusionierbar (mind. einmal), Tower verkaufbar

## 2.5 Allgemeine Einschränkungen

Anpassung des externen Frameworks libGDX, API Level …, Entwicklungsumgebung Android Studio

## 2.6 Vorgaben zu Hardware und Software

Hardware: nur auf Smartphones spielbar

Software: Android ab Version …, iOS ab Version …

## 2.7 Benutzer des Produkts

von jedem nutzbar, der die APK bekommt

# 3 Detaillierte Beschreibung der geforderten Produktmerkmale

## 3.1 Lieferumfang

ausführbare Datei

## 3.2 Abläufe (Szenarien) von Interaktionen mit der Umgebung

### 3.2.1 Bauphase

### 3.2.2 Kampfphase

## 3.3 Ziele des Benutzers

Beschreiben aller Ziele, die der Benutzer durch die Szenarien erreichen kann.

## 3.4 Geforderte Funktionen des Produkts

### 3.4.1 Starten der App

#### 3.4.1.1 Wirkungsweise

Startet die App 😉

#### 3.4.1.2 Abhängigkeiten / Randbedingungen

App muss installiert sein

### 3.4.2 Startmenü anzeigen

#### 3.4.2.1 Wirkungsweise

Startmenü wird angezeigt, es gibt einen Button zum Starten einer Runde und der aktuelle Highscore wird angezeigt

#### 3.4.2.2 Abhängigkeiten / Randbedingungen

Highscore: es wurde bereits einmal gespielt

### 3.4.3 Tower auswählen

#### 3.4.3.1 Wirkungsweise

Tower können von der Menüleiste ausgewählt werden.

#### 3.4.3.2 Abhängigkeiten / Randbedingungen

Zum Auswählen eines Towers muss genügend Gold vorhanden sein.

### 3.4.4 Tower platzieren

#### 3.4.4.1 Wirkungsweise

Der Tower wird auf einer verfügbaren Fläche auf der Karte positioniert.

#### 3.4.4.2 Abhängigkeiten / Randbedingungen

Die Fläche darf nicht auf der Route liegen und darf nicht bereits besetzt sein.

### 3.4.5 Tower fusionieren

#### 3.4.5.1 Wirkungsweise

Durch Drag and Drop eines Towers auf einen anderen Tower können diese fusioniert werden.

#### 3.4.5.2 Abhängigkeiten / Randbedingungen

Man benötigt genügend Gold, die Tower müssen von unterschiedlichen Elementen sein.

### 3.4.6 Tower schießen

#### 3.4.6.1 Wirkungsweise

Tower schießen auf die NPCs, die in Reichweite liegen

#### 3.4.6.2 Abhängigkeiten / Randbedingungen

Tower schießt erst dann, wenn ein NPC in den Radius kommt

### 3.4.7 Tower verkaufen

#### 3.4.7.1 Wirkungsweise

Tower wird von Spielfeld gelöscht, man bekommt einen Teil des Goldes wieder, welches man für den Tower ausgegeben hat.

#### 3.4.7.2 Abhängigkeiten / Randbedingungen

Tower muss gekauft und platziert werden

### 3.4.8 NPCs

#### 3.4.8.1 Wirkungsweise

NPCs sind Gegner, die gruppenweise auf der Karte erscheinen und von A nach B laufen, die NPCs haben gewisse LPs die weniger werden, wenn sie von den Türmen abgeschossen werden. Besiegt man einen NPC, bekommt man dafür Gold, erreicht ein NPC das Ziel lebend, verliert der Spieler ein Leben. Außerdem werden NPCs von Runde zu Runde stärker.

#### 3.4.8.2 Abhängigkeiten / Randbedingungen

Spiel wird gestartet, Bauzeit abgeschlossen

### 3.4.9 Gold

#### 3.4.9.1 Wirkungsweise

Man bekommt bei Beginn der Bauphase und nach Eliminierung eines NPCs … Gold, dieses kann für Türme und deren Fusionierung ausgegeben werden.

#### 3.4.9.2 Abhängigkeiten / Randbedingungen

### 3.4.10 Bauphase Beginn

#### 3.4.10.1 Wirkungsweise

Beginn der Bauphase

#### 3.4.10.2 Abhängigkeiten / Randbedingungen

Spiel wurde gestartet

### 3.4.11 Bauphase Abschluss

#### 3.4.11.1 Wirkungsweise

Ende der Bauphase

#### 3.4.11.2 Abhängigkeiten / Randbedingungen

Zeit der Bauphase ist zu Ende.

### 3.4.12 Kampfphase Beginn

#### 3.4.12.1 Wirkungsweise

Beginn der Kampfphase

#### 3.4.12.2 Abhängigkeiten / Randbedingungen

Zeit der Bauphase ist zu Ende

### 3.4.13 Kampfphase Abschluss

#### 3.4.13.1 Wirkungsweise

NPCs sind Gegner, die gruppenweise auf der Karte erscheinen und von A nach B laufen, die NPCs haben gewisse LPs die weniger werden, wenn sie von den Türmen abgeschossen werden. Besiegt man einen NPC, bekommt man dafür Gold, erreicht ein NPC das Ziel lebend, verliert der Spieler ein Leben. Außerdem werden NPCs von Runde zu Runde stärker.

#### 3.4.13.2 Abhängigkeiten / Randbedingungen

Spiel wird gestartet, Bauzeit abgeschlossen

### 3.4.14 Beenden des Spiels

#### 3.4.14.1 Wirkungsweise

Spiel wird beendet

#### 3.4.14.2 Abhängigkeiten / Randbedingungen

Spiel wurde gestartet

## 3.5 Externe Schnittstellen des Produkts

Das Verhalten im Sinne einer Interaktion des zu erstellenden Produkts sollte bereits oben in Form von Szenarien beschrieben sein. Hier geht es um die Beschreibung, wie die konkreten Schnittstellen aussehen und funktionieren.

### 3.5.1 Benutzerschnittstellen (User Interfaces)

Das GUI besteht aus zwei Hauptelementen: dem Startmenü und der spielbaren Map

### 3.5.2 Systemschnittstellen

Das Spiel kommuniziert mit keiner SW oder HW-Schnittstelle (Touchscreen?)

## 3.6 Sonstige geforderte Produktmerkmale

### 3.6.1 Portabilitätsmerkmale (portability)

Die App soll zu Projektende auf Android und iOS laufen.

# 4 Vorgaben an die Projektabwicklung

## 4.1 Anforderungen an die Realisierung

Für die Entwicklung der App werden nur ein Laptop mit Windows oder macOS benötigt, Entwicklungsumgebung ist Android Studio, für die Realisierung unter iOS wird am Ende ein Mac mit der Entwicklungsumgebung Xcode benötigt.

## 4.4 Abnahmebedingungen

## 4.5 Lieferbedingungen

Das Projekt wird am Ende der Projektdauer als Source Code, sowie als ausführbare App geliefert.