# Ziele

## Hauptziel

Das Hauptziel so beschreiben, was das Spiel alles kann und in welcher Version es abgegeben wird.

## Bemerkungen

* Auch bei Zielen mit ID’s arbeiten. HZ1, TZ1 etc. Damit später auf diese verwiesen werden kann
* Keine Lernziele formulieren, sondern den Zustand der Systementwicklung erwähnen
* Spielbeschrieb mit seinen Charakteristiken des Spiels als Hauptziel  
  - > Alpharelease mit seinen Teilzielen erwähnen. In wie weit das Spiel fertig sein soll.

Bsp.: Lernen, wie man ein Spiel richtig konzeptioniert, damit es erweiterbar bleibt.   
Was für ein Spiel ist eigentlich nebensächlich. Sauber gecodet.

# Anforderungen

## Funktionale Anforderungen

Seine Kommentare vom 05.11:  
\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Zielbezug gegeben?

Kein „Wie“ darf vorkommen. Also nicht: „Der Spieler verlässt den Bildschirm über Button OK“ sondern „Spieler verlässt den Bildschirm“

Anforderungen nicht zu komplex und schauen, dass nicht viele Funktionen in einer formuliert werden.  
Bsp.: Startbildschirm und Briefing sind zwei Anforderungen.

Erstes Quadrat nicht erfüllt. Bedingung muss temporal oder konditional (siehe anderes PDF) sein. Bsp. „Falls...“, „Sobald“....

C:\Privat\OneDrive\Studium\FH\Semester 5\Projektmanagement\Gasenzer\Thema 2\HS 2014 - Requirements Engineering - (Anf dok).pdf

Ist scheinbar eine weitere Zielformulierung. Rsp. könnte eine Rahmenbedingung sein.

Z uviele Ziele sind hier in einem enthalten. Unterziele daraus erstellen.