

Pflichtenheft

von Marlene, Kelly, Marcel, Rahman

Version 1.5

Projektbezeichnung	Snake
Projektleitung	Marcel
Verantwortliche	Marlene, Kelly, Marcel, Rahman
Erstellt am	02.11.2022
Zuletzt geändert am	15.11.2022
Dokumentenablage und Vortschrittstracking	GitHub (Repository), Kanban
Projektmanagementmethode	Wasserfall Modell
Programmiersprache	C#
Dokumentation	Excel

Verlauf der Änderung

Alle Teammitglieder arbeiten gemeinsam an den Änderungen beziehungsweise stimmen gemeinsam darüber ab. Über inhaltliche Änderungen werden alle Teammitglieder in Kenntnis gesetzt.

Nr.	Datum	Versi on	Geänderte Kapitel	Art der Änderung	Autor	Zustand
1	02.11.2022	1.1	Alle	Erstellung	Marcel	Fertig
2	07.11.2022	1.2	Alle	Ausarbeitung	Rahman	Fertig
3	08.11.2022	1.3	Alle	Ausarbeitung	Rahman	Fertig
4	14.11.2022	1.4	Einleitung, Konzept und Ziele	Ausarbeitung	Rahman, Marcel	Fertig
5	15.11.2022	1.5	Alle	Überarbeitung	Marlene	Fertig

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	3
2. Konzept und Ziele.....	4
3. Funktionale Anforderungen.....	5
4. Nicht Funktionale Anforderungen.....	6
5. Zeitplan.....	7
6. Lieferumfang.....	8

Einleitung

Im Rahmen des Software Unterrichts wird an dem Projekt namens Snake gearbeitet. Das vorliegende Pflichtenheft dient als Basis und zeigt den Leserinnen und Lesern alle wesentliche Elemente zu diesem Projekt.

Konzept und Ziele

Das Spiel soll auf Windows 10 lauffähig sein und wird mit VisualStudio Community 2022 erstellt.

ALLGEMEIN

- Das Hauptziel des Projekts ist, ein lauffähiges Programm zu erstellen, bei dem alle Anforderungen erfüllt sind.
- Es sollte weitestgehend Bugfrei sein.
- Es soll ein Snake-artiges Spiel entwickelt werden, das auf unserer bisherigen Programmiererfahrung und auf unserm während der Projektlaufzeit erworbenen Wissens basiert.
- Die Zielgruppe ist die Klasse AIF31.

Funktionale Anforderungen

BEWEGUNG:

- Oben (W)
- Unten (S)
- Rechts (D)
- Links (A)

SPIEL SCORE:

- Wenn der Punkt mit dem Kopf der Schlange in Kontakt kommt
 - Score +1
 - Länge der Schlange +1
 - Punkt verschwindet und wechselt per Zufallsprinzip auf ein anderes Feld

GOAL:

- Die Schlange bedeckt das gesamte Spielfeld.

GAME OVER:

- Wenn die Schlange die Wand berührt
- Wenn die Schlange mit sich selbst in Kontakt kommt

Nicht Funktionale Anforderungen

PERFORMANCE:

Das Programm soll von einem Benutzer bedient werden können.

BENUTZBARKEIT:

Das Programm soll von jedem ohne umfangreiche Schulung bedient werden können.

Zeitplan

Siehe Gantt Diagramm

Lieferumfang

- Pflichtenheft
- Gantt_Diagramm.xlsx
- Klassendiagramm.pdf
- PAP-Snake.pdf
- SequenzdiagrammSnake.pdf
- SnakeAnwFaDi.pdf