3 Icke-funktionella krav

3.1 Icke-funktionella krav

Känslan av ett spel kommer i stor del ifrån hur snabbt spelet kan reagera på användarens knapptryck. Ett dåligt spel brukar oftast beskrivas som ”laggigt”. Dessa krav ställs för att upprätthålla bl.a. Att spelaren känner sig i kontroll av ”Pacman” och att tillgängligheten stöds på så många plattformar som möjligt

3.1 Svarstider

Kartan ska kunna uppdateras och ritas på skärmen inom 20ms.

3.2 Tillgänglighet

3.3 Test

Under utvecklingens gång ska spelet omfatta sig utav alpha- och betatestare för att upptäcka buggar eller testa nya funktioner.