Track-it Kravspecifikations liste

Samt nuværende funktioner

Input data / data opsætning

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Krav/nuværende funktion | Integreret | Funktionelt krav | Kategori |
| En trigger pr event |  | X | Data opsætning |
| Navngivning af triggers skal kunne justeres |  | X | Data opsætning |
| Scalere input – gøre systemet mere eller mindre følsomt overfor påvirkning |  | X | Data opsætning |
| Angiv targets i millisekunder |  | X | Data opsætning |
| Justere på følsomheden (hvor meget kraft eller hvor høj vinkel skal der til før max bliver nået) |  | X | Data opsætning |
| Skal kunne sætte ID-nummer |  | X | Data opsætning |
| One trigger per target |  | X | Data opsætning |
| Læse ASCII streng fra COM port |  | X | Data input |
| Detektere den rette COM Port for device |  | X | Data input |

Spil opsætning/ spil mode

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Krav/nuværende funktion | Integreret | Funktionelt krav | Kategori |
| Importer en grammatisk sekvens (defineret targets) |  | X | Spil opsætning / spil modes |
| En spille mode hvor brugeren bliver dirigeret tilbage til baseline efter hver target |  | X | Spil opsætning / spil modes |
| En spille mode med komplet randomization af targets – dog hvor targets ikke må være for ”tætte” på hinanden |  | X | Spil opsætning / spil modes |
| En spille mode hvor bredden på target tilfældigt justeres |  | X | Spil opsætning / spil modes |
| En spille mode hvor sværhedsgraden adaptivt justeres (bredden på target) |  | X | Spil opsætning / spil modes |
| Introduktion i spillet (fx ram så præcis og hurtigt du kan) |  | X | Spil opsætning / spil modes |
| Trænings mode med feedback i form af prompting |  | X | Spil opsætning / spil modes |
| Calibration mode – det højeste kræft påvirkning fra brugeren |  | X | Spil opsætning / spil modes |
| En target af gangen mode |  | X | Spil opsætning / spil modes |
| Svipt opgave – den åbenlyse sekvens mode |  | X | Spil opsætning / spil modes |
| Target sustain mode – target bliver der til at man har været på target I x tid |  | X | Spil opsætning / spil modes |
| Baseline Sustain mode – back to baseline mode med Target sustain mode |  | X | Spil opsætning / spil modes |
| Sekvens mode – vis X antal targets de skal møde |  | X | Spil opsætning / spil modes |
| Gamification – reward system med mønter og level op –list ala guitar hero |  | X | Spil opsætning / spil modes |
| Levels og highscore |  | X | Spil opsætning / spil modes |
| Sounds reward |  | X | Spil opsætning / spil modes |

Data ekstraktion/eksport

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Krav/nuværende funktion | Integreret | Funktionelt krav | Kategori |
| Programmet skal kunne eksportere det rå data ud (rå digital værdi) |  | X | Data ekstraktion/eksport |
| Skal kunne give eksportere hvor lang tid i procent brugeren har været indenfor boksen |  | X | Data ekstraktion/eksport |
| Skal kunne fortælle hvornår brugeren rammer target |  | X | Data ekstraktion/eksport |
| Skal kunne fortælle hvornår personen begynder at reagere (fra cue til bevægelse) (reaction time) |  | X | Data ekstraktion/eksport |
| Hvor lang tid brugeren er på target |  | X | Data ekstraktion/eksport |
| Eksporter trigger events til både fil og til andenparts program | X | X | Data ekstraktion/eksport |
| Exporter målestokken inaccuracy – tid udenfor target |  | X | Data ekstraktion/eksport |
| Exporter Accuracy – mængden af tid indenfor target fra Entrytime til exittime |  | X | Data ekstraktion/eksport |
| Standard deviering af Accuracy og time on target. |  | X | Data ekstraktion/eksport |
| Exporter Akkumuleret time on target (samlet tid for alle time on targets) |  | X | Data ekstraktion/eksport |
| Eksporter Continuous time on target (løbende kom med time on target tal ) |  | X | Data ekstraktion/eksport |
| Skal kunne kommunikere til REDCap – justeres fra interfacet |  | X | Data ekstraktion/eksport |
| Skal kunne eksportere block nummer |  | X | Data ekstraktion/eksport |
| Skal kunne udregne og eksportere undershoot |  | X | Data ekstraktion/eksport |
| Skal kunne udregne og eskportere overshoot |  | X | Data ekstraktion/eksport |