

# Lastenheft

## INHALTSVERZEICHNIS

- 1 Einleitung**
- 2 Ausgangssituation und Zielsetzung**
- 3 Funktionale Anforderungen**
- 4 Nicht-Funktionale Anforderungen**
- 5 Lieferumfang**
- 6 Abnahmekriterien und Vorgehen zur Abnahmeprüfung**
- 7 Glossar**
- 8 Abkürzungsverzeichnis**
- 9 Abbildungsverzeichnis**

## 1. Einleitung

Das Lastenheft beschreibt die Anforderungen sowie die Funktionen für die Entwicklung eines Spieles das den Namen Tetris haben soll. Das Spiel wird mit tasten gesteuert und handelt von Blöcken die von oben herunterfallen. Die Blöcke müssen dann so in einer Reihe platziert werden das die Reihe voll mit Blöcken ist. Sobald dies der Fall ist soll ein Score daraus entstehen. Das Ziel des Spiels soll es sein so viele Reihen wie möglich zu leeren. Wenn man jedoch die Blöcke zu hoch stapelt verliert man.

## 2. Ausgangssituation und Zielsetzung

Firma

Programmierung von Spielen

Bisher haben wir nur FPS Spiele programmiert aber von Jahr zu Jahr wurden unsere Abnehmer immer mehr gelangweilt. Also muss etwas neues her!

Wir wollen ein Spiel mit dem Namen Tetris programmieren wo es darum geht so viele "lines" wie möglich zu zerstören das ganze funktioniert durch Blöcke die von oben herunterfallen, welche man richtig anordnen muss um eine Linie zu zerstören.

## **3. Funktionale Anforderungen**

**3.1** Erstellung der insgesamt 7 Segmente die gezeichnet werden müssen um dann später als bewegliche Objekte ins Spiel eingefügt werden

**3.2** Programmierung eines Score Counters der den Score zählt und Combos sowie Tetris Anzeigt

**3.3** Die Blöcke müssen über vorher ausgewählte Tasten gesteuert werden können

Beispiel : A um den Block nach links zu bewegen, S um den Block nach unten abzusinken, D um den Block nach rechts zu verschieben, Leertaste um den Block sofort zu platzieren und L-Shift um den Block in den Hold Bereich zu verschieben

**3.4** Der Score muss in einer Datenbank gespeichert werden also muss mit Hilfe von MVC eine Datenbank Verknüpfung hergestellt werden.

**3.5** Anmelde Funktion

## **4. Nicht-Funktionale Anforderungen**

**4.1** Man soll die Möglichkeit haben selber designte Sachen einzufügen oder andere Varianten die wir zu Verfügung stellen auswählen zu können, sodass das Spiel Erlebnis verändert wird und man es für sich selbst so anpassen kann wie es angenehm ist.

#### 4.2 Online Modus

#### 4.3 Controller Eingabe Option

4.4 Hauptmenü mit Modi Auswahl und Einstellungen, wie Tastenbelegung ändern, Ton aus etc.

4.5 Verschiedene Modis z.B.: wie upside down, sideways etc.

## 5. Lieferumfang

## 6. Abnahmekriterien und Vorgehen zur Abnahmeprüfung

1. Software ist Installiert
2. Software läuft ohne Fehler
3. Spieler können das Spiel mit spaß genießen

## 7. Glossar

## 8. Abkürzungsverzeichnis

Abkürzung	Erklärung

## 9. Abbildungsvezeichnis