**6 Qualitätsanforderungen**

Die Anwendung soll verschiedenen Qualitätsanforderungen genügen. Diese werden für dieses Produkt wie folgt definiert:

**Funktionalität:**

Alle Mindestanforderungen mit den festgelegten Eigenschaften müssen vorhanden sein. Die Software muss nach den vorgegebenen Regeln einwandfrei funktionieren.

**Robustheit:**

Auch bei fehlerhafter Bedienung muss eine angemessene Reaktion der Software erfolgen. Die Software sollte weder auf unvorhergesehener Weise beendet werden noch auf Interaktionen des Benutzers falsch oder gar nicht reagieren.

**Benutzbarkeit:**

Die Erklärung der Software soll über ein- und ausschaltbare Tooltips erfolgen.

Regeln der Spiele sollen durch den Spielleiter erklärt werden.

Komplette Steuerung der Software soll mit Maus und Tastatur erfolgen.

Implementierung von Touch-Bedienung ist optional.

**Änderbarkeit:** Hintergrundbilder / Charakterdesigns / Spielobjekte können durch eigene Bilder ersetzt werden/erweitert werden. Programm sowie Oberfläche sollten modular erweiterbar sein.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Produktqualität | Sehr gut | Gut | Normal | Nicht relevant |
| Funktionalität | x |  |  |  |
| Robustheit | x |  |  |  |
| Benutzbarkeit |  | x |  |  |
| Effizienz |  |  | x |  |
| Änderbarkeit |  |  | x |  |
| Übertragbarkeit |  |  | x |  |
| Datensicherheit |  |  | x |  |

**Datensicherheit:** Daten werden nur vom Spielleiter für andere Spieler sichtbar gemacht. Neue Daten können von Sitzungsteilnehmer jederzeit Hinzugefügt werden. Beim Speichern der Sitzung werden alle aktuell verwendeten Daten aufm dem Computer des Sitzungsleiters abgelegt.

**Effizienz**: Der Verbrauch an Hardware-Kapazitäten ist so gering wie möglich zu halten. Sehr gute Strukturierung der Programmierung ist unentbehrlich.

**Übertragbarkeit:** Das Produkt wird in Java geschrieben um auf die Betriebssysteme (Windows, Linux, Mac) zur Verfügung zu stehen.