# Produktumgebung

## Anwendungsbereiche

WiFeN wird zunächst ausschließlich als Desktopanwendung entwickelt. Es handelt sich um eine Server/Client Anwendung.

## Anwendergruppen

Zu den Anwendern zählen hauptsächlich Rollenspieler und Brettspielenthusiasten im Alter von 12 bis 99. Die Anwendung ist für Spielergruppen, deren Spieler mindestens in einem Bekanntschaftsverhältnis stehen, ausgelegt, da weder Spielfindung, Regelwerk noch eine vollständige Kommunikationsstruktur bereitgestellt wird.

## Basismaschine

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Minimale Systemanforderungen | Empfohlene Systemanforderungen |
| Displayauflösung: | 800x600 | 1920x1080 |
| JRE Version: | Java 1.8 Update 45 | Java 1.8 Update 60 |
| Peripherie: | Maus, Tastatur | Maus, Tastatur |

Es wird eine Internetverbindung vorausgesetzt.

## Mengengerüst

Der Host einer Spielrunde sollte über genügend RAM und Festplattenspeicher verfügen, da Spielstände sowie unterbrochene Sitzungen lokal bei ihm gespeichert werden können. Daher ist der benötigte Speicherplatz von der Menge aller gespeicherten Sessions abhängig. Außerdem fungiert der Host als Server, weshalb eine gute Internetverbindung benötigt wird.

Die von einem Client während einer Session an den Host gesendeten Informationen und Daten werden von diesem verwaltet und bei Bedarf zwischengespeichert. Deshalb fallen für diese Nutzergruppe keine zusätzlichen Systemanforderungen an.

Der Speicherplatz für die Erstinstallation liegt, ohne potentiellen Speicherplatzbedarf als Host, bei etwa 40 Megabyte.