

PFLICHTENHEFT ENTWICKLUNG EINES ROULETTE SIMULATORS

FOI2 2016/17 – PROJEKTARBEIT

Patrick Duda

Sebastian Koch

Niko Poppen

Auftraggeber:

Berufsbildende Schule II Leer

Blinke 39

26789 Leer

Ansprechpartner: Herr Kruse



INHALT

1. Einleitung	2
2. Zielbestimmung	3
2.1 Musskriterien.....	3
2.2 Wunschkriterien	3
2.3 Abgrenzungskriterien	3
3. Produkteinsatz	3
3.1 Anwendungsbereiche.....	3
3.2 Zielgruppen	3
3.3 Betriebsbedingungen	3
4. Arbeitsaufteilung	4
4.1 Programmierung	4
4.2 Grafische Oberfläche	4
4.1 Datenbank & Protokolle.....	4

1. EINLEITUNG

Ziel des Projektes ist es, eine Software zu entwickeln, mit der ohne echtes Geld Roulette gespielt werden kann. Unter anderem soll den Benutzern durch einen weiteren Spielmodus bewiesen werden, ob die zu ziehenden Zahlen auch wirklich zufällig sind.

Optional kann sich der Benutzer mithilfe der Registrierung einen Account erstellen. Dieser Account wird in einer SQL-Datenbank hinterlegt. Dadurch kann sich der Benutzer bei einer Wiederwendung der Software, mithilfe der Anmeldung anmelden und erhält somit seinen letzten Kontostand wieder zurück.

2. ZIELBESTIMMUNG

2.1 Musskriterien

- funktionierender Roulette Simulator
 - Umsetzung mit Java in Verbindung einer SQL-Datenbank
 - Menü mit Login und Spielmodi Auswahl
 - jeder Benutzer hat ein festes Guthaben (in der Datenbank hinterlegt)
 - nach dem Aufbrauchen des Guthabens, wird das Guthaben auf den Startwert zurückgesetzt
 - Roulette Spielfeld
 - Wetteinsatz
- Demo-Modus zur Überprüfung der zufälligen gelosten Zahlen
 - es wird eine bestimmte Anzahl von zufälligen Zahlen gezogen und in die Datenbank eingetragen
 - Einträge werden gezählt und am Ende ausgegeben (zur Überprüfung ob die Zahlen wirklich zufällig sind)

2.2 Wunschkriterien

- online Datenbank
- Rangliste mit den besten Benutzern
- Registrierung neuer Benutzer
- Animation des Rouletterads

2.3 Abgrenzungskriterien

- es kann nicht auf zwei oder vier Zahlen gleichzeitig (mit nur einem Klick) gesetzt werden

3. PRODUKTEINSATZ

3.1 Anwendungsbereich

- Freizeit
- Privat

3.2 Zielgruppen

- Benutzer, die Roulette ohne echtes Geld spielen wollen
- Roulette Interessierte
- Roulette Fans

3.3 Betriebsbedingungen

1. Client mit vorinstallierten Java
2. XAMPP Control Panel -> mit gestarteten Apache und MySQL Modulen

4. ARBEITSAUFTEILUNG

4.1 Programmierung

- Programmierung des Algorithmus mit allen dazugehörigen Funktionen
 - von Niko Poppen mit der Unterstützung von Patrick Duda

4.2 Grafische Oberfläche

- Erstellung des Designs
- Programmierung aller ausführbaren Funktionen/Buttons
- Einbindung in Java
 - von Patrick Duda

4.3 Datenbanken & Protokolle

- Lastenheft
- Protokolle
- Datenbank erstellen und mit dem Hauptprogramm in Java verbinden
 - von Sebastian Koch