

ROULETTE

- Einleitung
- Musskriterien
- Wunschkriterien
- Abgrenzungskriterien
- Arbeitsaufteilung

von Sebastian Koch,
Niko Poppen & Patrick Duda

EINLEITUNG

- Roulette Simulator
 - zwei Spielmodi
 1. Demo
 2. Simulation
- Es wird ohne echtes Geld gespielt
- Datenbankanbindung für Benutzerprofile und deren Kontostand

MUSSKRITERIEN

- funktionierender Roulette Simulator
 - Umsetzung mit Java in Verbindung einer SQL-Datenbank
 - Menu 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
 - Wetteinsatzabfrage
- Demo Modus zur Überprüfung der zufällig 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)

WUNSCHKRITERIEN

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

ABGRENZUNGSKRITERIEN

- es kann nicht auf zwei oder vier Zahlen gleichzeitig gesetzt werden



ARBEITSAUFTEILUNG

- Programmierung:
 - Programmierung des Programms mit allen dazugehörigen Funktionen
 - von Niko Poppen mit der Unterstützung von Patrick Duda
- Grafische Oberfläche:
 - Erstellung des Designs
 - Programmierung aller ausführbaren Funktionen
 - Einbinden in Java
 - von Patrick Duda
- Datenbanken & Protokolle:
 - Lastenheft
 - Protokolle
 - Datenbank erstellen und mit dem Hauptprogramm in Java verbinden
 - von Sebastian Koch

DANKE FÜR IHRE AUFMERKSAMKEIT !

