

Projektarbeit Schuljahr 2021

Klasse: BFIA19

# Pflichtenheft Abschlussprojekt

Mitglieder: Massud Ahmadi, Niklas Dorsch und  
Lucas Murtfeld

Schulische Projektbetreuer:  
Herr Kowalewski, Herr Dorau

<b>1 Kurzdarstellung des Projektes</b>	<b>3</b>
<b>2 Zielbestimmung</b>	<b>3</b>
2.1 Musskriterien	3
2.2 Wunschkriterien	4
2.3 Abgrenzungskriterien	4
<b>3 Produktfunktionen</b>	<b>5</b>
3.1 Anwendungsfälle	5
3.2 Produktfunktionen	5
3.3 Produktdaten und -leistungen	7
3.4 Produkt-Schnittstellen	7
3.5 Qualitätsanforderung	7
<b>4 Nichtfunktionale Anforderungen</b>	<b>8</b>
<b>5 Termine</b>	<b>8</b>
<b>6 Budget</b>	<b>9</b>
6.1 Hardware	9
6.2 Software	9
<b>7 Ergänzungen</b>	<b>9</b>
<b>8 Glossar</b>	<b>9</b>
<b>9 Unterschriften</b>	<b>9</b>

# 1 Kurzdarstellung des Projektes

Das Projekt dient als Abschlussprojekt, es handelt sich um ein 2D Platformer Rhythmus-Game..

The project serves as a final project, it is a 2D platformer rhythm game..

## 2 Zielbestimmung

### 2.1 Musskriterien

- ein Main Menü(Play, Exit, Etc.)
- Das Base Game(mit Bewegungen)
- Eigene Level Musik & Eigene Hintergrundmusik
- Steuerung
- Main Level bzw. Standard Level
- Sliding (rutschen des Charakters)
- Sneaken (Ducken des Charakters)
- Berührung anderer Objekte (Collision Detection)
- Hintergrund
- Selbst geschriebener Code

## 2.2 Wunschkriterien

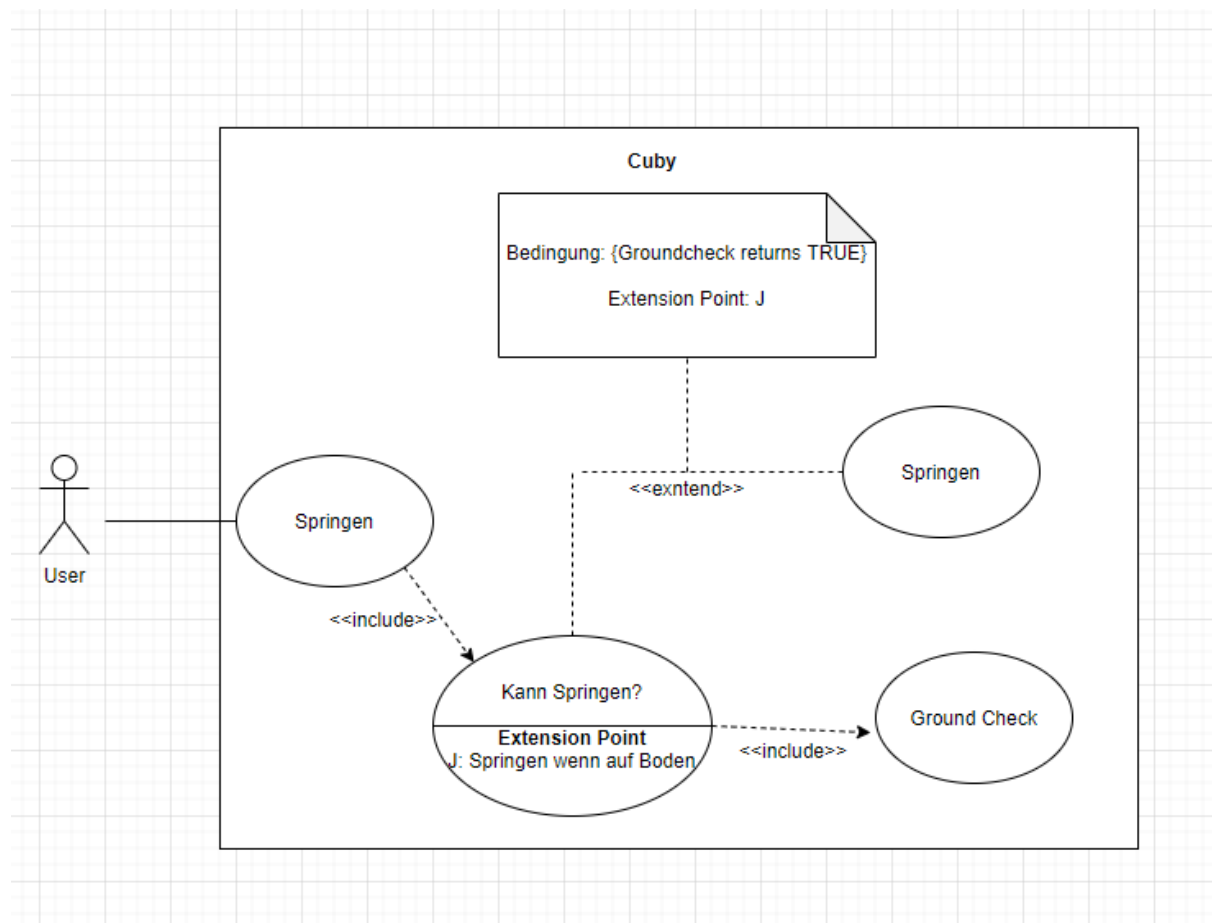
- Mehrere / Verschiedene „Gamemodes“
- Design
- Eigener Charakter
- Main Menü Animation
- Spielname
- Mehrere Themes
- Animationen

## 2.3 Abgrenzungskriterien

- Shader bzw. Grafikverbesserungen
- Mehrere eigene Charaktere
- Items wie zb. schnelleres laufen
- Effekte
- Beleuchtung
- Map Editor
- Verschiedene Karten

## 3 Produktfunktionen

### 3.1 Anwendungsfälle



### 3.2 Produktfunktionen

Prozess: Das Spiel wird in Unity ausgeführt und in C# geschrieben

Prozess: Spielstart, Der Cube hat eine Startgeschwindigkeit

Beschreibung: CharacterController.Move bewegt den Cube nach vorne

<b>Berufsfachschule Technische Assistenten für Informatik</b>  Massud Ahmadi Niklas Dorsch Lucas Murtfeld	<b>Pflichtenheft</b>  <b>Abschlussprojekt</b>	<b>bbs</b>   <b>me</b> Otto-Brenner-Schule
---	---	---

### 3.3 Produktdaten und -leistungen

### 3.4 Produkt-Schnittstellen

Tastatureingabe (W,A,S,D, Leertaste)

### 3.5 Qualitätsanforderung

	SEHR WICHTIG	WICHTIG	WENIGER WICHTIG
Zuverlässigkeit	X		
Benutzerfreundlichkeit		X	
Grafische Benutzeroberfläche		X	
Performance	X		
Funktionalität		X	

## 4 Nichtfunktionale Anforderungen

Der Datenschutz muss beachtet werden

## 5 Termine

Übergabe Pflichtenheft	XXXXXX
Übergabe vom Projekt	26.03.2021

## 6 Budget

Die Software Unity ist kostenlos im Internet verfügbar, allerdings muss man für das Programm an sich einen Leistungs Ausreichenden Computer besitzen um dieses auszuführen.

### 6.1 Hardware

Minimum requirements	Windows
Operating system version	Windows 7 (SP1+) and Windows 10, 64-bit versions only.
CPU	X64 architecture with SSE2 instruction set support
Graphics API	DX10, DX11, and DX12-capable GPUs
Additional requirements	Hardware vendor officially supported drivers

## 6.2 Software Unity



## 7 Ergänzungen

Die Use-Case-Diagramme wurden mit draw.io erstellt.

Das Dokument wurde mit Google Docs geschrieben.

## 8 Glossar

CPU	Central Processing Unit
Operation system version	Betriebssystem Version
Graphics API	Ist die Programmierspracheschnittstelle
requirements	vorraussetzung



**Berufsfachschule Technische  
Assistenten für Informatik**

Massud Ahmadi  
Niklas Dorsch  
Lucas Murtfeld

# **Pflichtenheft Abschlussprojekt**



## 9 Unterschriften

\_\_\_\_\_  
Auftragnehmer

\_\_\_\_\_  
Ort

\_\_\_\_\_  
Datum

\_\_\_\_\_  
Auftraggeber

\_\_\_\_\_  
Ort

\_\_\_\_\_  
Datum