**Pflichtenheft**

**QuickQuizzer**

**-**

**Multiplayer Web-Quiz**

**Projektmitwirkende:**

Norman Bestfleisch, Alexander Papenfuß, Marcel Wesberg, Enrico Nohl

Donnerstag, 25. Oktober 2012

**Version 1.0**

Inhaltsverzeichnis

[1. Zielbestimmung 3](#_Toc338931524)

[1.1 Musskriterien 3](#_Toc338931525)

[1.2 Wunschkriterien 3](#_Toc338931526)

[1.3 Abgrenzung 3](#_Toc338931527)

[2. Produkteinsatz 4](#_Toc338931528)

[2.1 Anwendungsbereich 4](#_Toc338931529)

[2.2 Zielgruppe 4](#_Toc338931530)

[2.3 Betriebsbedingungen 4](#_Toc338931531)

[3. Technische Produktumgebung 5](#_Toc338931532)

[3.1 Software 5](#_Toc338931533)

[3.2 Hardware 5](#_Toc338931534)

[3.3 Orgware 5](#_Toc338931535)

[4. Produktfunktionen 6](#_Toc338931536)

[5. Produktdaten 7](#_Toc338931537)

[6. Produktleistungen 8](#_Toc338931538)

[7. Benutzeroberfläche 9](#_Toc338931539)

[8. Qualitätsanforderungen 10](#_Toc338931540)

[9. Globale Testszenarien 11](#_Toc338931541)

[10. Glossar 12](#_Toc338931542)

# 1. Zielbestimmung

Ziel dieses Projekts ist die Erstellung eines Spiels namens QuickQuizzer.

QuickQuizzer ist ein Echtzeit Browsergame welches Multiplayer Unterstützung bietet.

Der Spieler soll die Möglichkeit besitzen in Echtzeit mit anderen Spielern in Wettstreit zu treten, auf Basis eines klassischen Frage-Antwort Prinzips.

## Musskriterien

Die im Folgenden genannten Kriterien muss die Software erfüllen:

* Der Nutzer muss sich mit einem sogenannten Nick-Name am Spiel anmelden können
* Die Nutzer müssen gleichzeitig und in Echtzeit am Spiel teilnehmen können
* Der Nutzer muss die Möglichkeit besitzen die Fragen aus einer bestimmten Kategorie wählen zu können
* Die Fragen müssen sich, nach einem Zufallsprinzip in Ihren Schwierigkeitsgrad verändern
* Der Nutzer muss seinen Spielstand, dem sogenannten Highscore, einsehen können

## Wunschkriterien

QuickQuizzer soll in kommenden Versionen um nachfolgende Features erweitert werden

* Eigenständiges Login mit Benutzername und Passwort
* Browserübergreifendes Layout
* Administrative Oberfläche zur Konfiguration
* Wiedergabe von Sprachsequenzen

## 1.3 Abgrenzung

Das Spiel soll kein auf Gewinn orientiertes Produkt werden.

# 2. Produkteinsatz

Das Browsergame QuickQuizzer soll im Internet über einen Browser dauerhaft verfügbar sein.

## 2.1 Anwendungsbereich

Der Anwendungsbereich beschränkt sich auf das Spielen dieses Spiels.

Nutzer können dieses Spiel verwenden um sich zu vergnügen.

## 2.2 Zielgruppe

Die Zielgruppe beschränkt sich auf einen Personenkreis im Alter von 10 bis 60 Jahren.

Weitere Kriterien müssen nicht erfüllt werden.

## 2.3 Betriebsbedingungen

Für das Betreiben dieses Spiels werden mindestens ein Server und zwei Clients als Voraussetzung definiert.

Servervoraussetzungen:

* Node.js
* MySQL DBMS

Clientvoraussetzungen:

* Internetverbindung
* ein Browser(z.B. Firefox, Chrome)
* JavaScript

# 3. Technische Produktumgebung

## 3.1 Software

## 3.2 Hardware

## 3.3 Orgware

# 4. Produktfunktionen

# 5. Produktdaten

# 6. Produktleistungen

# 7. Benutzeroberfläche

# 8. Qualitätsanforderungen

# 9. Globale Testszenarien

# 10. Glossar