**Höhere technische**

**Bundeslehranstalt Wien 3**

**Rennweg 89b, A-1030 Wien**

**Abteilung für**

**Informationstechnologie**

**Softwareentwicklung**

**SEW-Pflichtenheft**

**SEW**

|  |  |
| --- | --- |
| Name | **Severin Rosner Roman Krebs** |
| Klasse | **2CI** |
| Zeitraum des Auftrages | Februar - April |
| Datum der Abnahme | 19.04.2021 |
| Projektabnehmer | HOL |
|  |  |
| Projektname | **JavaTetris** |

# Inhalt

# 1 Kurzbeschreibung

„JavaTetris“ ist ein Klon des beliebten Retrospiels „[Tetris](https://de.wikipedia.org/wiki/Tetris)“, welches man auf [tetris.com](https://tetris.com/play-tetris) kostenlos spielen kann. Jedoch wird dieses Programm mit verschiedenen Modi und Statistikübersichten erweitert und reizt mit Leveln und Achievements.

# 2 Funktionsumfang

## 2.1 Muss Ziele

Beim Starten erscheint ein Menü. Darin kann man einen Modi („Tutorial“, „Endlosmodus“, und „Gegen die Zeit“) auswählen, ein Leaderboard und Statistiken ansehen (Highscores, Spielzeit, Level, meisten Spiele, pro Modi), einen (lokalen) Account erstellen und bearbeiten, verschiedene Einstellungen aktivieren und etwas über das Projekt erfahren.

Durch die verdienten Punkte steigt man in einem Levelsystem auf und kann sich so einen Wettkampf liefern. Verschiedenste Achievements reizen den Spieler mehr zu spielen.

## 2.2 Optional Ziele

Durch einen „Zwei Spieler“ und „Hindernis“ Modus, einstellbare Schwierigkeiten, Challenges, zusätzlichen Statistiken, Einstellungen und Hintergrundmusik gemeinsam mit Sound Effekten wird das Spiel erweitert.

# 3 Ressourcen

## 3.1 Screenshots

Ein Bild, das Text, ClipArt enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Figure 1: Formen in Tetris

### 3.1.1 GUI

Die grafische Benutzeroberfläche wird mit JavaFX umgesetzt.

## 3.2 Zusätzliches Know-How

Erweiterte JavaFX Kenntnisse

KeyEvents

# 4 Meilensteine