|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Pflichtenheft | | | | | | | |  | |
| Projekttitel: | | JavaTetris | | | | | | | |
| Auftraggeber\*in: | | Günther Hölzl | | | | | | | |
| Auftragnehmer\*in: | | Severin Rosner und Roman Krebs | | | | | | | |
| Schuljahr: | | | 2021/22 | | Klasse: | 2CI | | |  |
| **VERSION** | **DATUM** | | | **AUTORIN/AUTOR** | | | **ÄNDERUNG** | | |
| v1.0 | 15.2.2022 | | | Rosner & Krebs | | | Erstellung | | |

Inhalt

1 Vorwort 2

2 Ausgangssituation 2

3 Ziele 2

3.1 Mussziele 2

3.2 Optionale Ziele 2

4 Ressourcen 2

4.1 GUI 2

4.2 Zusätzliches Know-How 2

5 Richtlinien 3

6 Use Cases 4

6.1 Logisches Ablaufdiagramm 4

6.2 Skizzen 5

# 

# Vorworte

„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, reizt mit Leaderboards und wird von Hintergrundmusik musikalisch untermalt.

# Ausgangssituation

In Softwareentwicklung ist bis zum 19.4.2022 in Zweier Teams ein Projekt mit den bisher gelernten Java Kenntnissen umzusetzen. Wir haben uns für das Retrospiel Tetris entschieden.

# Ziele

## Mussziele

Beim Starten erscheint ein Menü. Darin kann man einen Modi („Tutorial“, „Classic“, „Endlos“, „Gegen die Zeit“) auswählen, Leaderboards ansehen (Highscores pro Modus, Spielzeit, meisten Spiele), einen (lokalen) Account registrieren und anmelden, verschiedene Einstellungen ändern und etwas über das Projekt erfahren.

Durch die erspielten Scores steigt man in den Leaderboards auf und kann sich so einem Wettkampf liefern. Hintergrundmusik verschönert das Spielerlebnis.

**Task Bearbeiter**

Grafik

* Menü
  + Modusauswahl Severin Rosner
    - Tutorial
    - Classic
    - Endlos
    - Gegen die Zeit
    - Zurück zum Menü
  + Leaderboard / Statistik Roman Krebs
    - Eigene Highscoreübersicht
    - Dropdown für pro Modus Leaderboard
    - Zurück zum Menü
  + Account Severin Rosner
    - Benutzernamefeld
    - Passwortfeld
    - Login Button
    - Registrieren Button
    - Zurück zum Menü
  + Einstellungen Roman Krebs
    - Lautstärke Regler
    - Sprache Dropdown
    - Keymapping / Controls

- Mapping für jede Funktion

- Speichern

- Zurücksetzen

* + - Einstellungen Zurücksetzen
    - Zurück zum Menü
  + About / Info Severin Rosner
    - Infoseite und zurück zum Menü
* Spiel (jeder Modus)
  + Spielfeld Roman Krebs
    - Nächste Steine Vorschau
    - Score
    - Highscore
    - Highscore vom ersten Platz
    - Einstellungen (-> Einstellungs Seite aufrufen)
    - Pause (-> Weiterspielen und Aufgeben)
  + Erneut Spielen (vermutlich PopUp über Spielfeld, wenn Game Over) Severin Rosner
    - Score
    - Highscore
    - Punkte, die gefehlt haben den ersten zu überholen
    - Erneut spielen
    - Zurück zur Modus Übersicht

Technik im Hintergrund

## Optionale Ziele

Durch einen „Zwei Spieler“ und „Hindernis“ Modus, einstellbare Schwierigkeiten, zusätzlichen Statistiken und Einstellungen sowie Sound Effekte und Achievements bietet das Spiel noch mehr. Möglicherweise ist sogar ein echter Onlinemodus möglich.

# Ressourcen

## GIT

Das Projekt wird auf den Schul-Git-Server unter „21\_2ci/public/projekt02\_JavaTetris“ und auf das private Repository „<https://github.com/EinSev/JavaTetris>“ gepusht. Befehle dazu findet man in [README.md](../../README.md).

## GUI

Die grafische Benutzeroberfläche wird mit JavaFX umgesetzt, zur Hilfe wird mit dem Programm [SceneBuilder](https://gluonhq.com/products/scene-builder/) gearbeitet.

## Zusätzliches Know-How

* Erweiterte JavaFX Kenntnisse
* SceneBuilder und Implementierung von FXML Files
* KeyEvents
* MediaPlayer
* Möglicherweise noch mehr

## Tests

Das Spiel wird vor der finalen Abgabe ausgiebig getestet, jede Einstellung durchprobiert und jede Seite genau auf ihre Funktion geprüft. Das Spiel wird im Freundeskreis verteilt und jeder Modi durchprobiert.

# Richtlinien

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte BeschreibungEin Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte BeschreibungFür das Pflichtenheft sind folgende Punkte einzubinden und für das Projekt sind alle bisher kennegelernten Java Kenntnisse zu implementieren.

# Use Cases

## Logisches Ablaufdiagramm

Theoretischer Aufbau des Menüs und des Spiels (enthält auch optionale Ziele)

Datei siehe auch [hier](https://htl3r-my.sharepoint.com/:i:/g/personal/0212_htl_rennweg_at/EZxEdDx88_xHpsq3WVdyGcUBsDuU_OiVlovT5OAHGMqMFw?e=1V1LAc)

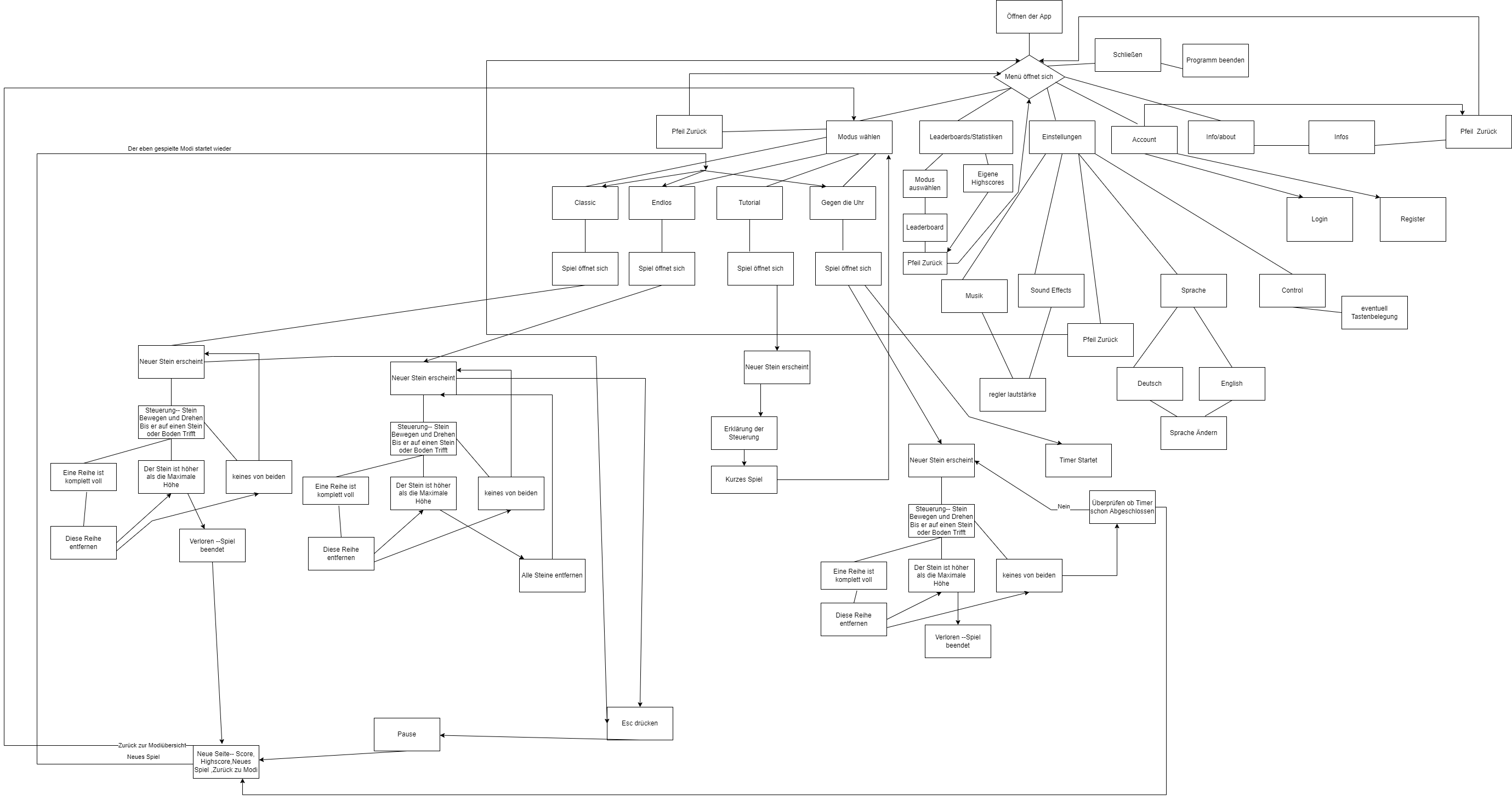


Abbildung 1 - Diagramm

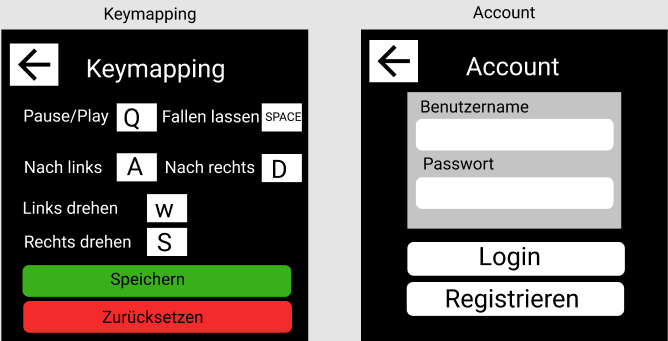
## Skizzen

Mögliche Darstellung der Grafischen Oberfläche (auch optionale Ziele enthalten)

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte BeschreibungErneut spielen PopUp über dem Spielfeld