

## Anforderungsliste Pflichtenheft

### Funktionale Anforderungen

1. der Verwaltungsserver kann Spielserver anzeigen(muss)
2. der Client schafft mindestens 20 fps laufen(muss)
3. der Client schafft mindestens 30 fps laufen(soll, impliziert 2.)
4. der Client schafft mindestens 60 fps laufen(kann, impliziert 3.)
5. Verbindung besitzt mindestens 20 Aktualisierungen pro Sekunde(muss)
6. Verbindung besitzt mindestens 30 Aktualisierungen pro Sekunde(soll impliziert 5)
7. Verbindung besitzt mindestens 60 Aktualisierungen pro Sekunde(kann impliziert 6)
8. der Client kann Spielserver auswählen und sich verbinden(muss)
9. der Client kann Namen beim betreten des Spielserver auswählen(muss, impliziert 8.)
10. Spielserver beugt doppelten Namen vor(muss, impliziert 9.)
11. unser Client läuft mit unserem Server(muss)
12. unser Client ist mit den Servern anderer kompatibel(soll)
13. unser Server ist mit den Client anderer kompatibel(soll)
14. das Spiel kann gestartet werden(muss)
15. das Spieldaten wird korrekt zum Clienten übertragen(muss)
16. ein Bomberman kann laufen(muss)
17. ein Bomberman kann nicht über Bomben laufen(muss)
18. ein Bomberman kann nicht über Mauern laufen(muss)
19. ein Bomberman kann Bomben legen(muss)
20. ein Bomberman darf nicht mehr Bomben legen als seine Boni es erlauben(muss)
21. ein Bomberman kann Boni sammeln(muss)
22. Bomberman können sterben(muss)
23. ein Bomberman ist unverwundbar wenn er die Rüstung aufsammelt(muss, impliziert 22.)
24. ein Bomberman wird wieder verwundbar wenn die Rüstung abläuft(muss, impliziert 23.)
25. Bomben explodieren mit dem Explosionsradius des Bomberman(muss)
26. Bomben können brüchige Wände zerstören(muss)
27. Bomben können feste Wände nicht zerstören(muss)
28. Bomben Explodieren wenn sie von einer Explosion getroffen werden(muss)
29. Spieler können mit dem Beschleunigungspowerup schneller laufen(soll, Modus B)
30. Spieler können mit dem Tritt Power Up Bomben treten(soll, Modus B)
31. Getretene Bomben stoppen bei Kontakt mit Spielern, Mauern oder Bomben(soll, Modus B)
32. Explosionen der Superbombe werden nicht gestoppt(soll, Modus B)
33. Maximum Radius erhöht den Explosionsradius der Bomben auf das Maximum(soll, Modus B)
34. Spieler mit Bombenläufer können über Bomben laufen(soll, Modus B)
35. Inaktive Spieler explodieren nach 30s(muss)
36. KI kann eingeschaltet werden(soll)
37. KI versucht möglichst viele Power-Ups zu sammeln(soll, impliziert 36.)
38. KI schließt sich nicht selbst ein(soll, impliziert 36.)
39. KI tötet sich nicht selbst(soll, impliziert 36.)
40. KI läuft aus Bombenradien heraus(soll, impliziert 36.)
41. KI erkennt Kettenreaktionen von Bomben(soll, impliziert 36.)
42. KI versucht Gegner zu töten(soll, impliziert 36.)
43. KI versucht Kettenreaktionen zu nutzen um Gegner zu töten(soll, impliziert 36.)
44. Ranking wird korrekt berechnet(soll)
45. Ranking wird korrekt angezeigt(soll)
46. unser Client ist mit den Servern anderer kompatibel(soll)
47. unser Server ist mit den Client anderer kompatibel(soll)

- 48. Besiegte Spieler können zuschauen(muss)
- 49. Bei erstellen des Spielen werden brüchige Mauern erstellt(muss)
- 50. Powerups werden nach dem zerstören von Mauern angezeigt(muss)
- 51. Powerups sind nicht sichtbar bevor die Mauer zerstört wurde(muss)
- 52. Spieler werden nach beenden der Partie in die neue Lobby eingefügt(soll)
- 53. **Servereinstellungen einzeln oder auflisten?**

#### Nicht funktionale Anforderungen

- 1. Handbuch als PDF(muss)
- 2. Grafisch visualisiertes Handbuch(kann)
- 3. Aussagekräftige Fehlermeldungen(soll)

**Anmerkungen und Ideen gern hinzufügen**