Pflichtenheft – Ich hab schonmal

1. Zielbestimmung
   * Muss-Kriterien: Es muss local funktionieren.
   * Wunschkriterien: siehe Lastenheft.
   * Abgrenzungskriterien: Werbung und es darf nicht zu komplex sein.
2. Produkt-Einsatz
   * Trinkspiel ab 16 Jahren.
   * Muss zu jeder Zeit und am jedem Ort funktionieren.
   * Kann von jeder Person bedient werden.
3. Produkt-Umgebung
   * Für offline braucht man nur ein Gerät.
   * Für online einen Host, mehrere Clients und gemeinsames Netzwerk.
4. Produkt-Funktionen.
   * Siehe Lastenheft.
5. Produkt-Daten
   * Für offline speichert es die Spieldaten von nur einem Gerät.
   * Für online speichert nur der Host die Spieldaten und Gerätename.
6. Produkt-Leistungen
   * Keine Begrenzung bei Nutzerzahl.
   * Ressourcenverbrauch der App ist gering.
   * Antwortzeit ist abhängig vom Spiel (z.B. Clients warten auf Host zum Spielstart).
7. Benutzeroberfläche
   * Siehe Entwurf
8. Qualitäts-Zielbestimmung
   * Verbindungsfehler sind keine Probleme.
   * Effizienter Ressourcenverbrauch.
   * Ist für jede Person leicht bedienbar.
9. Globale Testfälle
   * In öffentlichen Netzwerken testen, ob online Modus funktioniert.
10. Entwicklungsumgebung
    * Android Studio.
11. Ergänzungen
    * Siehe Bild Room\_Database.png
12. Glossar, Begriffslexikon
    * Keine