

Lamb.da - Das Spiel

Name, Name, Name

14. November 2014

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	2
2	Spielaufbau	2
3	Zielbestimmung	2
3.1	Musskriterien	2
3.2	Wunschkriterien	2
3.3	Abgrenzungskriterien	2
4	Produkteinsatz	2
4.1	Anwendungsbereiche	2
4.2	Zielgruppen	2
4.3	Betriebsbedingungen	2
5	Produktumgebung	2
5.1	Software	2
5.2	Hardware	2
6	Funktionale Anforderungen	3
6.1	Profile	3
6.2	Spielmodi	3
6.3	Level	4
6.4	Gamification	5
6.5	Eltern und Lehrer	6
6.6	Benutzerinteraktion	6
7	Produktdaten	7
8	Nichtfunktionale Anforderungen	8

9 Anwendungsfälle und Szenarien	8
10 Testfälle	8
10.1 Globale Testfälle	8
10.2 Datenkonsistenzen	12
11 Systemmodelle	12
11.1 Objektmodelle	12
11.2 Dynamische Modelle	13
11.3 Benutzerschnittstelle	15
12 Glossar	15

1 Einleitung

2 Spielaufbau

3 Zielbestimmung

3.1 Musskriterien

3.2 Wunschkriterien

3.3 Abgrenzungskriterien

4 Produkteinsatz

4.1 Anwendungsbereiche

4.2 Zielgruppen

4.3 Betriebsbedingungen

5 Produktumgebung

5.1 Software

- Das Produkt wird für Android entwickelt und sollte auf allen Versionen ab 4.2 (4.2 oder höher) laufen.

5.2 Hardware

- Das Programm ist für Smartphones und Tablets konzipiert

6 Funktionale Anforderungen

6.1 Profile

Profile ermöglichen das Nutzen des Programms durch mehrere Anwender auf demselben Gerät.

- /FA110/ Jeder Nutzer soll ein eigenes Profil anlegen können, welches eindeutig durch den Profil-Namen gekennzeichnet ist.
- /FA120/ Bei Programmstart wird das zu benutzende Profil ausgewählt oder ein neues Profil erstellt.
- /FA130/ Die zu einem Profil gespeicherten Daten können nach Erstellen des Profils geändert werden.
- /FA140/ Ein Profil kann nach dem Erstellen wieder gelöscht werden.
- /FA150/ Zu jedem Profil werden Spieleinstellungen, Spielfortschritt und Spielstatistik gespeichert.
- /FA150/ Beim Auswählen eines Profils werden die dazu gespeicherten Daten automatisch geladen.
- /FA160/ Nach dem Auswählen eines Profils wird der Nutzer durch eine profilspezifische Nachricht begrüßt.

6.2 Spielmodi

Im Editor-Modus werden Terme erstellt, angezeigt und bearbeitet.

- /FA211/ Durch Ziehen können Objekte sowohl von der Werkzeugleiste als auch vom Term ausgewählt werden.
- /FA212/ Während ein Objekt ausgewählt ist, wird die aktuelle Stelle im Term, an der das Objekt platziert werden kann, farblich markiert.
- /FA213/ Während ein Objekt ausgewählt ist, kann durch Loslassen des Zeigers das Objekt an der aktuellen Stelle im Term platziert werden.

- /FA214/ Während ein Objekt ausgewählt ist, kann durch Loslassen des Zeigers über der Werkzeugleiste das Objekt gelöscht werden.
- /FA215/ Neu hinzugefügte Objekte erhalten die Farbe weiß.
- /FA216/ Durch Drücken eines Objektes wird ein Popup-Fenster geöffnet, in dem eine neue Farbe für das Objekt ausgewählt werden kann.
- /FA217/ Das Ändern der Position oder Farbe von durch ein Level vorgegebenen Objekten kann optional unterdrückt werden.
- /FA217/ Gültige Terme enthalten keine weißen Objekte.

Im Reduktions-Modus werden Terme schrittweise durch Beta-Konversionen reduziert.

- /FA221/ Durch Drücken des Vorwärts-Knopfes wird eine einzelne Konversion ausgeführt.
- /FA222/ Durch Drücken des Rückwärts-Knopfes wird der Term auf den Zustand vor der zuletzt ausgeführten Konversion zurückgesetzt.
- /FA223/ Durch Drücken des Abspielen-Knopfes werden automatisch nacheinander schrittweise Konversionen durchgeführt bis keine Reduktionen mehr möglich sind oder der Pause-Knopf gedrückt wurde.

6.3 Level

Das Spiel ist in Level eingeteilt, welche vom Spieler nacheinander freigeschaltet und gelöst werden.

- /FA231/ Das Ziel des Leveltyps „Eingabe-Bestimmung“ ist es, im Editor-Modus einen gültigen Term zu erstellen, welcher durch Konversionen im Reduktions-Modus in einen minimalen im Level vorgegebenen Term umgewandelt wird.
- /FA232/ Das Ziel des Leveltyps „Ausgabe-Bestimmung“ ist es, im Editor-Modus einen gültigen Term zu erstellen, welcher aus der Reduktion eines im Level vorgegebenen Terms hervorgeht.
- /FA233/ Nur das erste Level ist nach Erstellung eines Profils freigeschaltet, durch Abschließen eines Levels wird das darauf folgende Level freigeschaltet.

- /FA234/ Nach erstmaligem erfolgreichen Abschließen eines Levels wird automatisch das darauf folgende Level gestartet.
- /FA235/ Nach erfolgreichen Abschließen eines Levels wird der Spieler durch ein Popup-Fenster über den Erfolg informiert.
- /FA235/ Nach erstmaligem erfolgreichen Abschließen des letzten Levels wird dem Spieler durch ein Popup zu seiner Leistung gratuliert.
- /FA236/ Über ein Level-Menü kann der Spieler seinen Level-Fortschritt beobachten und bereits freigeschaltete Level erneut spielen.
- /FA237/ Die Level sind in verschiedene Schwierigkeitsstufen eingeteilt, welche durch Farbe und Hintergrundbild voneinander unterscheidbar sind.
- /FA238/ Über einen Hinweis-Knopf kann sich der Spieler Tipps und Lösungsansätze zu dem aktuellen Level anzeigen lassen.

6.4 Gamification

Durch ein Belohnungssystem wird die Spiel- und Lernfreude der Nutzer verbessert.

- /FA241/ Das erstmalige Abschließen eines Levels wird mit einer Level-spezifischen Anzahl von Münzen belohnt.
- /FA242/ Im Shop kann der Nutzer gegen Eintausch von Münzen neue Sounds, Hintergrundbilder und Avatare freischalten.
- /FA242/ Vor dem freischalten eines Elements im Shop wird der Spieler um eine Bestätigung gebeten.
- /FA243/ Im Shop freigeschaltete Elemente können dort durch ein Kontrollkästchen aktiviert werden. Standardmäßig werden gerade gekaufte Sounds oder Hintergrundbilder sofort aktiviert.
- /FA244/ Für bestimmte Leistungen werden Erfolgsnachrichten in einem Achievement-Menü angezeigt. Folgende Erfolge sind möglich:
 - Alle Level eines Schwierigkeitsgrades abgeschlossen.

- /FA244/ Im Ladebildschirm werden zur Unterhaltung des Nutzers Comic-artige Sprechblasen mit lustigen und interessanten Texten angezeigt.

6.5 Eltern und Lehrer

Statistiken und Optionen für Eltern und Lehrer geben diesen einen Einblick in den Lernfortschritt des Kindes.

- /FA231/ In einem Statistik-Menü werden verschiedene Daten angezeigt. Folgende Daten sind möglich:
 - Spielzeit
 - Anzahl Versuche gesamt
 - Erfolgsquote für das Bestehen der Level
 - Häufigkeit der Nutzung von Hinweisen
- /FA231/ Über den Lehrermodus wird im Editor sowie im Reduktions-Modus der aktuelle Lambda-Term in mathematischer Darstellung angezeigt.

6.6 Benutzerinteraktion

- /FA231/ Über den Touchscreen des Gerätes kann der Nutzer mit dem Programm interagieren.
- /FA238/ Über den Lautstärkeregler des Gerätes kann die Lautstärke des Programms verändert werden.
- /FA238/ Mit dem „Zurück-Knopf“ des Gerätes kann in der Menu-Auswahl in das vorherige Menu gewechselt werden.
- /FA238/ Mit der Drag&Drop-Geste kann im Editor der Term auf dem Bildschirm verschoben werden.
- /FA238/ Mit die Pinch-Geste kann im Editor die Zoomstufe verändert werden.
- /FA238/ Über einen Knopf im Hauptmenü kann die Hintergrundmusik an- und ausgeschaltet werden.

- /FA238/ Das Programm unterstützt das Auswählen der Sprachen Englisch, Deutsch und Französisch.

7 Produktdaten

Alle Daten werden Profil-spezifisch gespeichert.

- /D10/ Profil
 - /LD10/ Profilname
 - /LD10/ Avatar
 - /LD10/ Sprache
- /D10/ Spieloptionen
 - /LD10/ Lehrermodus aktiviert
 - /LD10/ Hintergrundmusik aktiviert
- /D10/ Spielfortschritt
 - /LD10/ Letztes freigeschaltetes Level
 - /LD10/ Abgeschlossene Achievements
- /D10/ Statistik
 - /LD10/ Gesamtanzahl der Versuche
 - /LD10/ Erfolgreiche Versuche
 - /LD10/ Zeit im Editor verbracht
 - /LD10/ Zeit im Reduktions-Modus verbracht
 - /LD10/ Gesamtzeit im Programm verbracht
 - /LD10/ Anzahl der genutzten Hinweise

8 Nichtfunktionale Anforderungen

- /NF10/ Anforderungsbeschreibung

9 Anwendungsfälle und Szenarien

10 Testfälle

10.1 Globale Testfälle

Folgende Funktionssequenzen sind zu überprüfen:

- /T110/ Erstmaliges Starten des Programms
 - Während das Programm sich im Ladebildschirm befindet, werden dem Spieler Comic-artige Sprechblasen mit lustigen und interessanten Texten angezeigt.
 - Der Nutzer startet das Programm und befindet sich im Menü „Sprachauswahl“. Mit den Knöpfen TODO und TODO wählt er seine Sprache aus.
 - Durch Drücken des Knopfes TODO wechselt das Programm zum Menü „Namen eingabe“. Hier wird der Spieler nach seinem Namen gefragt, den er in der Textbox eingibt.
 - Durch Drücken des Knopfes TODO wechselt das Programm zum Menü „Avatarauswahl“. Mit den Knöpfen TODO und TODO wählt er den gewünschten Avatar aus.
 - Durch Drücken des Knopfes TODO erscheint der Begrüßungsbildschirm mit Name und Avatar des Spielers.
 - Nach 3 Sekunden wechselt das Programm automatisch zum Hauptmenü.
- /T120/ Starten des Programms, nachdem mindestens ein Profil bereits erstellt wurde
 - Der Nutzer startet das Programm und befindet sich im Menü „Profilauswahl“. Hier wählt er durch Drücken des Knopfes TODO mit seinem Namen sein Profil

aus.

- Durch Drücken des Knopfes TODO erscheint der Begrüßungsbildschirm mit Name und Avatar des Spielers.
- Nach 3 Sekunden wechselt das Programm automatisch zum Hauptmenü.
- /T130/ Profildaten ändern
 - Der Nutzer befindet sich im Hauptmenü und drückt auf den Knopf TODO. Das Programm wechselt zum Optionsmenü.
 - Durch Drücken des Knopfes TODO wechselt das Programm zum Menü „Sprachauswahl“. Wie in /T110/ beschrieben gibt der Nutzer nacheinander Sprache, Namen und Avatar ein.
 - Nach Drücken des Knopfes TODO im Menü „Avatarauswahl“ wechselt das Programm zurück in das Optionsmenü.
- /T140/ Profil löschen
 - Der Nutzer befindet sich im Hauptmenü und drückt auf den Knopf TODO. Das Programm wechselt zum Optionsmenü.
 - Durch Drücken des Knopfes TODO öffnet sich ein Pop-upfenster, in dem das Löschen bestätigt wird.
 - Nach Bestätigung wechselt das Programm zum Menü „Profilauswahl“. Das Profil ist jetzt gelöscht und hier nicht mehr auswählbar.
- /T150/ Einen Term im Editor-Modus bearbeiten
 - Der Nutzer hat ein Level gestartet und befindet sich jetzt im Editor-Modus.
 - Durch Drücken des Knopfes TODO öffnet sich ein Pop-upfenster, in welchem dem Spieler ein Hinweis zur Lösung des aktuellen Levels gegeben wird.
 - Durch die Drag&Drop Geste fügt er nacheinander sowohl ein weißes Lamm als auch ein weißer Edelstein zum aktuellen Term hinzu.
 - Durch Drücken des Lamms öffnet sich ein Kontextmenü, in dem der Spieler eine Farbe auswählen kann. Nach Drücken der gewünschten Option wechselt das Lamm seine Farbe.

- Durch die Drag&Drop Geste zum Werkzeugmenü entfernt der Spieler einen Edelstein aus dem Term.
- Der Spieler versucht ein durch das Level bereits vorgegebenes Lamm durch die Drag&Drop Geste zu verschieben, das Programm unterdrückt dies aber.
- Der Term ist jetzt gültig und der Spieler drückt den Knopf TODO. Das Programm wechselt zum Reduktions-Modus.
- /T150/ Einen Term im Reduktions-Modus konvertieren
 - Der Nutzer hat nach Bearbeiten eines Terms im Editor-Modus den Knopf TODO betätigt und befindet sich jetzt im Reduktions-Modus.
 - Durch Drücken des Knopfes TODO wird der Term um einen Schritt reduziert.
 - Durch Drücken des Knopfes TODO wird der Term auf den Zustand vor dem letzten Schritt zurückgesetzt.
 - Durch Drücken des Knopfes TODO werden automatisch einzelne Reduktionen nacheinander ausgeführt. Nach 3 Schritten drückt der Spieler den Knopf TODO und die Ausführung pausiert.
 - Durch Drücken des Knopfes TODO wird der Term um einen Schritt reduziert. Der Term ist jetzt minimal und gleich dem gewünschten Term, der durch das Level vorgegeben ist.
 - Ein Popup-Fenster wird geöffnet, in dem der Spieler darüber informiert wird, dass er das Level abgeschlossen hat.
- /T160/ Level auswählen
 - Der Nutzer befindet sich im Hauptmenü und drückt den Knopf TODO. Das Programm wechselt zum Menü „Levelauswahl“.
 - Einige Level sind bereits abgeschlossen und durch einen Haken markiert, ein Level ist freigeschaltet und die restlichen Level nicht freigeschaltet und durch ein Schloss markiert. Level mit demselben Schwierigkeitsgrad sind farblich gleich gekennzeichnet.
 - Der Spieler wählt ein Level aus und das Programm wechselt in den Editor-Modus zur Bearbeitung dieses Levels.

- /T170/ Den Shop benutzen
 - Nach erstmaligem erfolgreichen Abschließen eines Levels wird dem Spieler eine Anzahl von Münzen gutgeschrieben.
 - Der Spieler befindet sich im Hauptmenü. Durch Drücken des Knopfes TODO wechselt er zum Menü „Shop“.
 - Hier wählt er den Menüpunkt „Sounds“ aus. Es erscheinen mehrere zum Kauf verfügbare Objekte.
 - Der Spieler wählt einen Sound aus und wird darauf durch ein Popupfenster zur Bestätigung des Kaufs gebeten.
 - Nach der Bestätigung wird der Sound freigeschaltet und automatisch aktiviert.
 - Der Spieler aktiviert einen anderen Sound, indem er auf das entsprechende Element drückt. Das aktivierte Element wird durch einen Haken gekennzeichnet, der Haken beim deaktivierten Element wird entfernt.
- /T180/ Optionen auswählen
 - Das Programm befindet sich im Hauptmenü. Durch Drücken des Knopfes TODO wird die Hintergrundmusik deaktiviert.
 - Durch Drücken des Knopfes TODO wechselt das Programm in das Optionsmenü. Hier aktiviert der Spieler durch Drücken des Kontrollkästchens TODO den Lehrermodus.
 - Durch Drücken des Knopfes TODO wechselt das Programm zurück in das Hauptmenü.
- /T190/ Benutzerstatistik ansehen
 - Das Programm befindet sich im Hauptmenü. Durch Drücken des Knopfes TODO wechselt das Programm in das Optionsmenü.
 - Durch Drücken des Knopfes TODO wechselt das Programm in das Menü „Statistik“. Hier kann der Spieler verschiedene Daten zu seinem Spielverhalten einsehen.
 - Durch Drücken des Knopfes TODO wechselt das Programm zurück in das Optionsmenü.

10.2 Datenkonsistenzen

Folgende Datenkonsistenzen sind zu überprüfen:

- /T210/ Ein Profil ist eindeutig durch den Namen gekennzeichnet. Es kann nicht mehrere Profile mit demselben Namen geben.

11 Systemmodelle

11.1 Objektmodelle

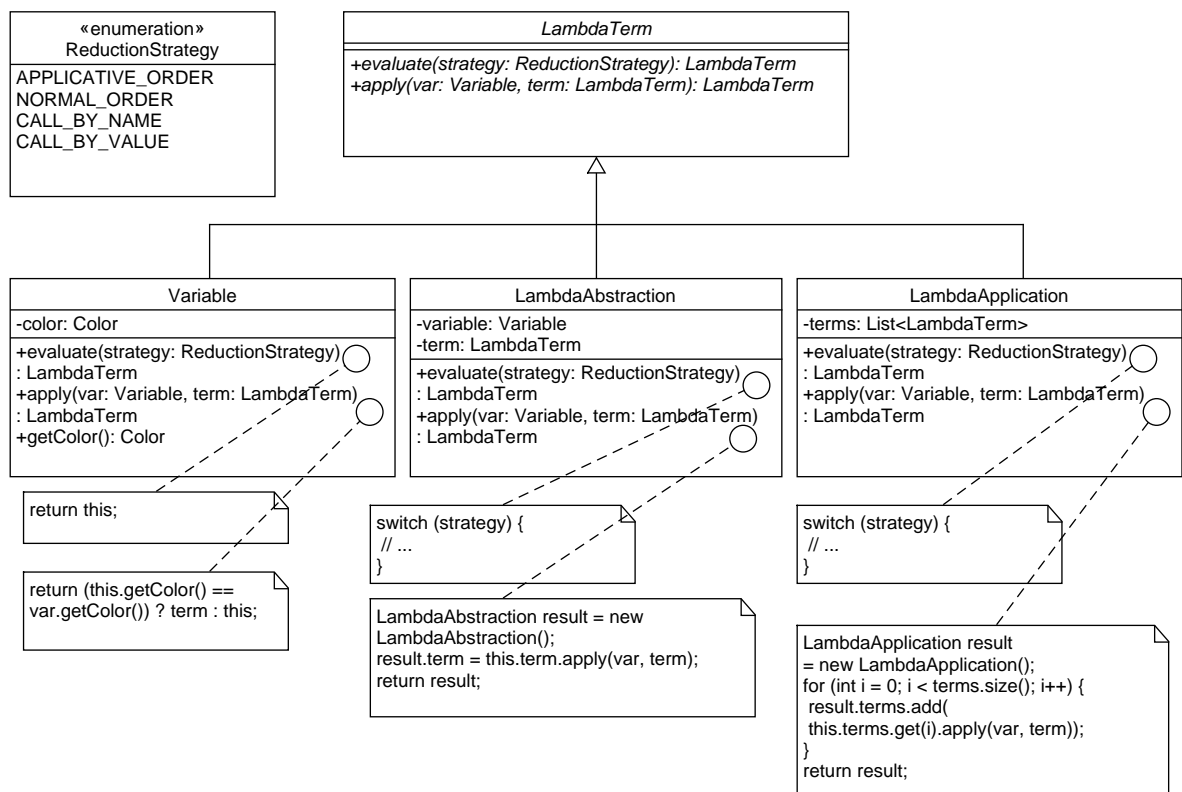


Abbildung 1: UML Klassendiagramm zum Lambda-Kalkül

11.2 Dynamische Modelle

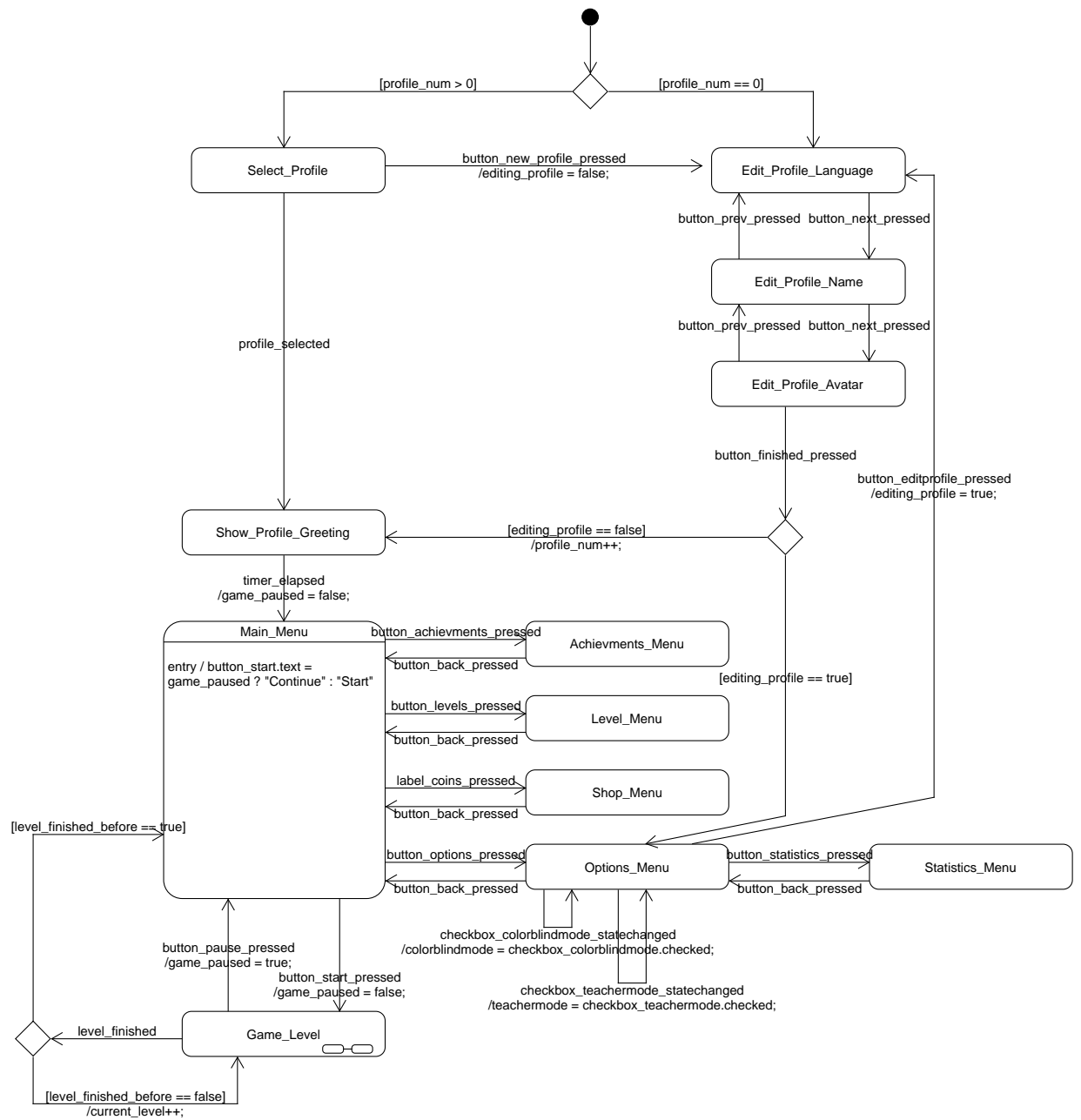


Abbildung 2: Zustandsautomat zur Menübedienung

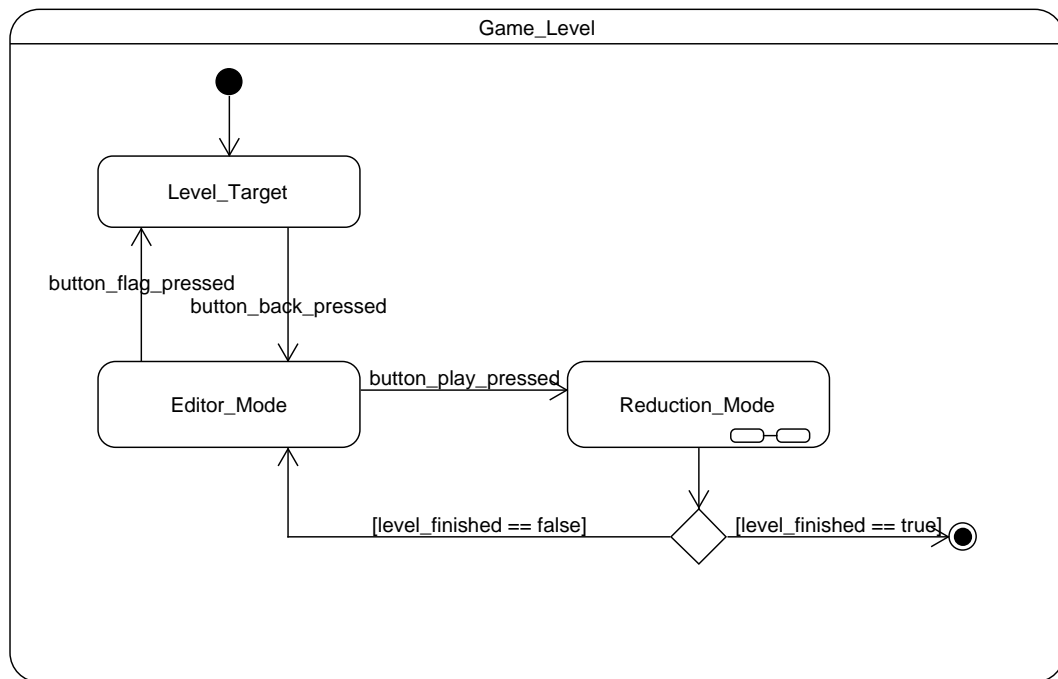


Abbildung 3: Zustandsautomat zum Ablauf eines Levels

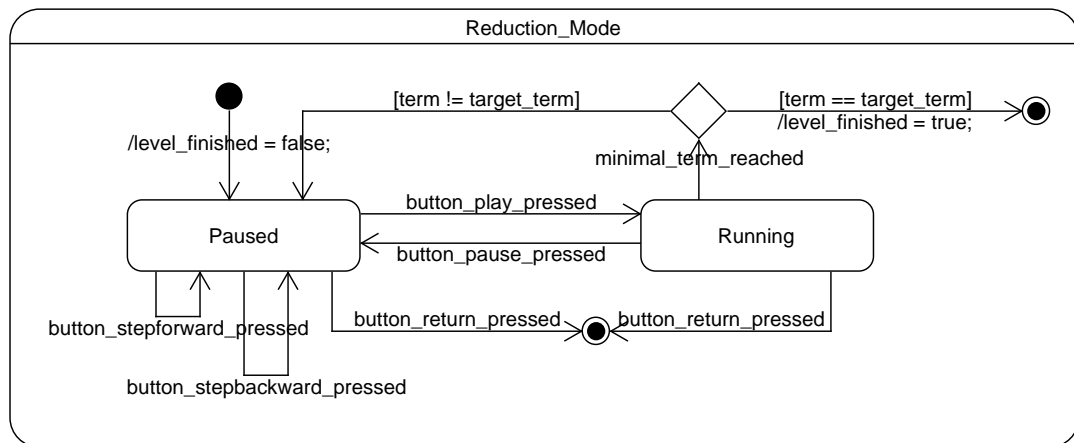


Abbildung 4: Zustandsautomat zur Funktion des Reduktions-Modus

11.3 Benutzerschnittstelle

GUI

12 Glossar