Design-Dokumentation

Inhalt

[Glossar 2](#_Toc37040999)

[Qualität 3](#_Toc37041000)

[Werkzeuge 3](#_Toc37041001)

[Versionierung von Code und Dokumenten 3](#_Toc37041002)

[Projektmanagementsoftware 3](#_Toc37041003)

[Dokumentation von Tests 3](#_Toc37041004)

[Dokumentationsgestaltung 4](#_Toc37041005)

# Glossar

Im Folgenden werden die Begriffe erläutert, die im weiteren Verlauf dieses Dokuments genutzt werden.

|  |  |
| --- | --- |
| Begriff | Bedeutung |
| MUD, Multi User Dungeon | Ein meist textbasiertes Rollenspiel, in dem mehrere Spielercharaktere ein Abenteuer erleben können. |
| DM, Dungeon Master | Person, die die Geschichte erzählt und die Spielergruppe durch den Spielinhalt leitet. Der DM besitzt nahezu völlige Kontrolle auf das Spielgeschehen, und kann auf den Chat der Spieler, mit Ausnahme des Flüsterchats, zugreifen und daran teilnehmen. |
| Spieler, User | Ein Teilnehmer an einer Session auf einem MUD, bei dem es sich nicht um einen Dungeon Master handelt. Ein Spieler in einer Session kann der Dungeon Master in einer anderen Session sein. |
| Responsive | Die Webseite soll sich dynamisch an verschiedene Browsergrößen anpassen. |
| Accountname | Name des Nutzeraccounts. Im Gegensatz zu den Nicknamen, die für die jeweiligen Sessions gewählt werden, ist der Accountname für andere Nutzer nicht einsehbar. |
| Rasse, Klasse | Beides sind Konfigurationsmöglichkeiten eines Spielercharakters. Sie beeinflussen die Fähigkeiten eines Charakters und seine Attribute. Im Verlauf des Spiels kann ein der Spieler abhängig von seiner Rasse bzw. Klasse zusätzliche Fähigkeiten erhalten. |
| Spiel | Ein eingeloggter User kann jederzeit ein neues Spiel konfigurieren. Dieser User wird zum DM dieses Spiels. Danach kann mit diesem Spiel eine Session gestartet werden, in der Spieler dieser beitreten und ihren Charakter einrichten können. |
| Session | Nachdem ein Spiel konfiguriert wurde, kann der DM eine Session starten. Diese kann von dem DM jederzeit beendet oder neu gestartet werden. |
| NPC | Non-Player Characters; Charaktere, die nicht von Spielern gesteuert werden |

# Qualität

In diesem Dokument wird festgehalten, welche Anforderungen unser Produkt erreichen soll und wie diese Anforderungen erreicht werden sollen.

Es soll eine Webanwendung erstellt werden, die entsprechend der Anforderungen des Kunden funktioniert.

Es werden einige Werkzeuge benutzt, um dies zu realisieren

# Werkzeuge

Im Folgenden gehen wir auf die verwendeten Werkzeuge ein.

Versionierung von Code und Dokumenten

Wir benutzen Java um das Backend der Anwendung zu programmieren. Für das Frontend benutzen wir HTML, CSS und JavaScript. Um diesen Code festzuhalten benutzen wir GitHub. GitHub bietet weiterhin eine Versionierung und eine externe Datenlagerung. Dokumente wie Besprechungsprotokolle, Lastenheft, Pflichtenheft und weitere werden ebenfalls auf GitHub gespeichert, um die Versionierung zu nutzen. Diese Versionierung zeigt wer wann was an welchem Dokument geändert hat.

Projektmanagementsoftware

Weiterhin wird die Projektmanagementsoftware Jira verwendet, um die Arbeit innerhalb der Gruppe aufzuteilen und Kommunikation sowie Qualitätssicherung zu vereinfachen. Jira erlaubt eine Einteilung der Arbeit in kleinere Tasks, die Gruppenmitglieder individuell bearbeiten können. Diesen Tasks wird jeweils ein Status zugeordnet: entweder *zu erledigen*, *in Arbeit*, *Ready for Review* oder *Fertig*. Jira ermöglicht ebenfalls die Erstellung von zeitlich begrenzten Sprints.

Dokumentation von Tests

Zum Testen wird Jenkins verwendet. Jenkins ermöglicht kontinuierliche Integration durch eine systematische Automatisierung von Tests.

# Dokumentationsgestaltung

Dokumente werden im .docx-, .txt, oder .pdf-Format erstellt und gelagert. Jedes Dokument, das dem Kunden übergeben wird, ist im .pdf-Format. Ein Dokument hat stets einen aussagekräftigen Dateinamen. Im Folgenden wird der Aufbau eines Dokumentes erklärt und anhand dieses Dokumentes beispielhaft gezeigt.

Ein Dokument besteht aus dem Dokumenttitel (siehe Seite 1), gefolgt von einem Inhaltsverzeichnis mit weiteren Unterkapiteln (siehe Seite 1). Das erste Unterkapitel ist immer ein Glossar mit entsprechenden Begriffserläuterungen (siehe Seite 2 „Glossar“). Gegebenenfalls kann ein Unterkapitel in weitere Teil-Unterkapitel aufgeteilt werden (siehe Seite 3 „Projektmanagementsoftware“). Tabellen können verwendet werden (siehe Seite 2). Jede Seite eines Dokumentes enthält oben rechts den Gruppennamen *D6* und unten rechts eine fortlaufende Seitenzahl.

Die Formatierung der einzelnen Dokumentteile ist wie folgt gestaltet:

DokumentTitel

[Schriftart: Calibri Light: 36 Pt, Rahmen: Oben und Unten in Zeilenbreite, Text zentriert]

# Glossar

[Schriftart: Calibri Light: 26 Pt, Rahmen: Oben und Unten in Zeilenbreite, Text linksbündig]

Projektmanagementsoftware

[Schriftart: Calibri Light: 20 Pt, ohne Rahmen, Text linksbündig]

|  |  |
| --- | --- |
| Begriff | Bedeutung |
| MUD, Multi User Dungeon | Ein meist textbasiertes Rollenspiel, in dem mehrere Spielercharaktere ein Abenteuer erleben können. |

Tabellen haben einen Zellenrahmen mit einer Dicke von 0,5 Pt und einen Rahmen einmal um die gesamte Tabelle herum.

Weiterer Text wird in Schriftart: Arial: 11 Pt (wahlweise auch 10), linksbündig geschrieben. Der Zeilenabstand beträgt 1,15. Anstatt von Anführungszeichen kann auch kursive Schrift verwendet werden. Textabschnitte können auch durch fettgeschriebene Überschriften weiter unterteilt werden.