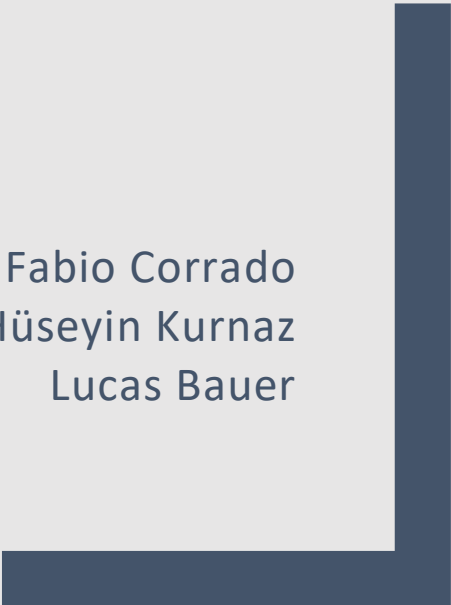


Praktikum Internetbasierte Anwendung

PFLICHTENHEFT “WHATOPLAY?”

Fabio Corrado
Hüseyin Kurnaz
Lucas Bauer



Inhaltsverzeichnis

1. Zielbestimmung	2
1.1 Muss Kriterien	2
1.2 Kann Kriterien	2
1.3 Abgrenzungskriterien	3
2. Produkteinsatz	4
2.1 Anwendungsbereiche	4
2.2 Zielgruppen	4
2.3 Betriebsbedingungen	4
3. Produktübersicht	5
3.1 Benötigte Software beim Endanwender	5
3.2 Benötigte Hardware beim Endanwender	5
3.3 Benötigte Serverhardware	5
3.4 Benötigte Serversoftware	5
4. Produktfunktionen	6
4.1. Useraccount / Accountmanagment	6
4.2 Spielepräferenzen	6
4.3 Spielevorschlag	6
5. Produktdaten	7
6. Qualitätsanforderungen	7
7. Benutzeroberfläche	8
8.1 leichte Bedienbarkeit	8
8.2 Transparente Website	8
8. Entwicklungsumgebung	9
9.1 Software:	9
9.2 Hardware:	9
9.3 Orgware:	9

1. Zielbestimmung

WhatToPlay stellt einem User basierend auf vorher angegebenen Kriterien (Genre, Plattform, etc.) einen personalisierten Spielevorschlag vor, damit soll man sich besser in der Spielewelt zurechtfinden.

1.1 Muss Kriterien

User

Es muss möglich sein, ein Userkonto zu erstellen. In diesem Userkonto werden die relevanten Präferenzen für die Spielvorschläge gespeichert. Der User kann die Präferenzen jederzeit ändern.

Kriterien

Ein User soll mindestens folgende Präferenzen konfigurieren können: Genre, Plattform, Zeitlicher Aufwand, Altersbeschränkung, Singleplayer/Multiplayer, Preis.

Mindestens die Plattformen PC, PS4, XBOX One und Nintendo Switch müssen gegeben sein.

Mindestens die Genres Action, Adventure, Strategie, Jump & Run, Shooter und Rollenspiel müssen gegeben sein.

Ein User muss angeben können, ob ihm ein Spielvorschlag missfällt, dieses Spiel wird ihm dann nicht mehr vorgeschlagen.

Spiel

Wenn das Spiel ausgegeben wird, werden die vorher festgelegten Kriterien als Information ausgegeben. Weiterhin gibt es ein Coverbild des Spiels und eine Spielbeschreibung.

Es müssen insgesamt mindestens 30 Spiele zur Auswahl stehen.

1.2 Kann Kriterien

User

Der User kann ein Spielvorschlag, mit den wichtigsten Eigenschaften, in einer Liste speichern, damit er später wieder darauf zugreifen kann.

Sobald ein Spiel Multiplayer beinhaltet, werden ihm andere User angezeigt, die dasselbe Spiel schon als Spielvorschlag erhielten oder in ihrer Liste haben.

Weiterhin können ein Steam Username, Discord Username, XBOXLive Username oder ähnliches hinterlegt sein.

Spiele

Die Redaktion kann gewisse Spiele empfehlen, dafür ist eine neue Page angedacht mit „Empfehlung der Redaktion“ o.ä.

Ein Zufallsknopf kann implementiert werden, dort wird ein Spiel ohne jegliches Kriterium ausgegeben, welches noch nicht vom User bewertet wurde.

Wenn das Spiel Zusatzinhalte anbietet, können diese mit Eckdaten auch noch angezeigt werden.

Weitere Genres oder Unterkategorien wie Simulation, Echtzeit-/Rundenbasierte Strategie, Indie Spiele usw. sind möglich

Weitere Plattformen wie Mobile, Nintendo DS, PS3 o.ä. ist möglich.

Ein Rating von 0 – 10, welches von der Redaktion eingeschätzt wird, ist möglich, sowie ein Durchschnittlicher Metascore.

Es können weitere Spiele zur Datenbank hinzugefügt werden.

Es kann eine Administratorfunktion geben, damit qualifizierte Nutzer einfacher Spiele einstellen können.

Website

Es kann ein FAQ geben, wo einige Fragen bezüglich der Website beantwortet werden könnten.

Die Website kann möglicherweise auf einem Server laufen.

1.3 Abgrenzungskriterien

User

Wir speichern keine sensiblen Daten, wie Name, Vorname, Geburtsdatum o.ä. da diese Daten für uns nicht relevant sind.

Spiele

Es werden offizielle Coverartworks verwendet, die frei von Copyright sind.

Spielbeschreibung werden von der Redaktion verfasst und nicht von anderen Seiten kopiert. Gewisse Eckdaten der Spiele, werden entsprechend mit Copyright markiert.

Es werden nur Spiele für diese Vorschlagsfunktion genutzt, keine Filme, Serien oder andere Medien.

2. Produkteinsatz

Die Website dient zur Übersicht von verschiedenen Spielen jeder möglichen Kategorie. Jeden Spieleinteressierten kann diese Website unterstützen.

2.1 Anwendungsbereiche

Jeder, der schon Spiele spielt, oder noch spielen will, kann diese Website besuchen und bei seiner Entscheidung unterstützt werden, welches Spiel er spielen will.

2.2 Zielgruppen

Es gibt keine Altersbeschränkung für die Website, sowohl Jung als Alt und Gamer sowie Nichtgamer können die Website benutzen.

2.3 Betriebsbedingungen

Der Zugang zur Website ist unbeschränkt zugänglich. Es gibt keine Userbegrenzung.

3. Produktübersicht

Das Projekt hat folgende Anforderungen bezüglich der Soft-/Hard- und Orgware:

3.1 Benötigte Software beim Endanwender

Einer der drei Browser jeweils auf dem aktuellsten Stand:

- Firefox
- Chrome
- Edge

3.2 Benötigte Hardware beim Endanwender

Internetzugang, sowie ein Computer oder mobiles Endgerät (Smartphone / Tablet).

3.3 Benötigte Serverhardware

Der Server wird lokal betrieben.

3.4 Benötigte Serversoftware

- MySQL Workbench
- XAMPP/MAMP -> Apache

4. Produktfunktionen

Die Website soll diverse Funktionen erfüllen.

4.1. Useraccount / Accountmanagement

Benutzer der Website können unter Angabe ihrer E-Mail-Adresse, ihres Usernames und eines Passworts ein Account erstellen.

Auf diesem Account werden die Präferenzen gespeichert, so wie die möglichen Kann-Kriterien, wie eine Speicherliste.

Der User kann seine Präferenzen jederzeit ändern und erhält somit andere Vorschläge.

Der User kann sein Account löschen, sofern er es denn möchte, wird aber nochmal gefragt, ob er sich da ganz sicher ist.

Falls ein User ein Account erstellt hat, muss er sich über einen Verifizierungslink in seiner E-Mail bestätigen, um sicherzustellen, dass man nur eigene E-Mail-Adresse nutzt. Jede E-Mail Adresse kann nur einmal pro Account verwendet werden.

Der User kann auch diverse Benutzernamen von Videospielplattformen wie Steam o.ä. angeben, die auch für weitere Kann-kriterien nützlich werden können.

Der User kann sich an- und abmelden.

4.2 Spielepräferenzen

Der User kann die nötigen Präferenzen konfigurieren, damit ihm ein persönliches Spiel vorgeschlagen wird.

Am wichtigsten sind hierbei die Kategorien Plattform, um festzustellen, welche Spiele der User überhaupt spielen kann und das Budget, denn viele können sich keine Vollpreistitel leisten.

Des Weiteren kann man einen ungefähren Zeitaufwand angeben, da einige kürzere und andere längere Spiele bevorzugen.

Weiterhin kann man die für Spiele typischen Kategorien personalisieren wie Genre, Single/Multiplayer, Erscheinungsjahr o.ä..

Die Spielepräferenzen werden mit Checkboxes und ähnlichem eingestellt, um Fehleingaben zu vermeiden.

4.3 Spielevorschlag

Nachdem der User in seinem Account die Präferenzen definiert hat, kann er auf der Homepage einen Knopf drücken, wo ihm ein Spielevorschlag generiert wird. Das Spiel mit den vorher erwähnten Eckdaten sowie eines Covers werden dem User dann angezeigt.

Danach kann der User sich einen neuen Spielevorschlag generieren lassen und/oder den schon generierten Vorschlag als uninteressant werten, falls das Kann-Kriterium erfüllt wird, kann der User den Spielevorschlag auch in eine persönliche Liste speichern.

5. Produktdaten

Für die Website sind folgende Informationen relevant für die Speicherung:

Tabelle User:

- Username
- Passwort
- E-Mail-Adresse
- Desinteressenliste
- Ggf. Interessenliste

Tabelle Präferenzen:

- Plattform
- Budget
- Die Verschiedenen Genres

Tabelle Spiel:

- Cover Artwork
- Beschreibung
- Durchschnittsspielzeit

6. Qualitätsanforderungen

Produktqualität	Sehr gut	Gut	Normal	Nicht relevant
Funktionalitäten				
Angeessenheit			x	
Richtigkeit	x			
Ordnungsmäßigkeit		x		
Sicherheit		x		
Benutzbarkeit				
Verständlichkeit	x			
Erlernbarkeit	x			
Bedienbarkeit	x			
Zuverlässigkeit				
Reife			x	
Fehlertoleranz			x	
Effizienz				
Zeitverhalten		x		
Verbrauchsverhalten		x		

7. Benutzeroberfläche

7.1 leichte Bedienbarkeit

Da die Zielgruppe recht groß ist, muss die Website simpel für alle Altersgruppen und Interessenten leicht zu benutzen sein. Die Accounteinstellungen werden simpel und übersichtlich sein, sowie die Präferenzen, einstellbar durch Chechboxen o.ä.. Sich ein Spiel vorschlagen zu lassen funktioniert auch simpel und einfach durch ein Button klick, dadurch lassen sich Fehler gut vermeiden.

7.2 Transparente Website

Wenn die Website Anweisungen ausführt oder Daten lädt, dann soll der User wissen, dass die Website gerade arbeitet, ohne ein Standbild zu sehen. Dies kann durch einen Ladeanimation oder ähnlichem realisiert werden.

8. Entwicklungsumgebung

8.1 Software:

- IntelliJ IDE
- PHP Storm IDE
- Eclipse DIE
- Notepad++
- Firefox
- Chrome
- Edge
- Windows 10
- MacOSX

8.2 Hardware:

- MacBook Pro mit MacOSX
- ASUS Laptop mit Win10 Home
- Dell Laptop mit Win10 Pro

8.3 Orgware:

- Internetverbindung
- Trello Board
- GIT für dezentralisiertes Arbeiten