

Project A Pflichtenheft

Projektbezeichnung	Project A	
Projektleiter	Ahmed, Davide, Lars, Daniel	
Erstellt am	04.11.2022	
Zuletzt geändert	15.11.2022 17:02	
Bearbeitungszustand	X	in Bearbeitung
		vorgelegt
		fertig gestellt

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung
2. Ausgangssituation
3. Schnittstellenübersicht
4. Funktionale Anforderungen
5. Nicht-Funktionale Anforderungen
6. Abnahmekriterien und Vorgehen zur Ausgangsprüfung
7. Lieferumfang

1 Einleitung

Dieses Dokument ist das Pflichtenheft der Gruppe „Jump and Run“. In diesem Dokument wird das Jump and Run Shooter Spiel der Gruppe vorgestellt. In dem Pflichtenheft wird bestimmt, welche Funktionen in dieses Spiel kommen, welche Programmiersprache angewandt wird und für welches Betriebssystem dieses Spiel ausgelegt ist.

2 Ausgangssituation

Beim Jump and Run Shooter Spiel läuft die Spielfigur mit einer Waffe durch Spielkarten und muss Hindernissen ausweichen und versuchen so lange zu überleben wie man nur kann. In Zukunft soll dies über ein downloadbares Programm laufen. Bisher wurde nur die grobe Idee aufgestellt und noch keine Programmierung.

Mit der Software soll Einfachheit und Spielspaß gewährleistet sein. Während der verschiedenen Spielabläufe werden Punkte gezählt, welche am Ende als Highscore angezeigt werden, mit welchen man sich mit anderen Spielern messen kann und durchgehend versucht die Höchstpunktzahl der anderen Spieler zu übertreffen.

Durch eine simple Basis erhoffen wir uns konstante und interessante Spielergänzungen.

3 Schnittstellenübersicht

Der C#-Code wird als allererstes entstehen, bevor die ganze Spielkarte, das Spielermodell und die Grafische Benutzeroberfläche erstellt werden, dies erfolgt alles über dem Programm Visual Studio.

Die Erstellung der Spielkarte, des Spielermodells, der Gegnermodelle und der Spielkarten werden mit einer anderen Software als Visual Studio erstellt.

4 Funktionale Anforderungen

- Es hat ein Menu, wo der Spieler das Spiel starten kann
- Das Spiel soll Musik haben
- Im Menu kann man die Lautstärke ändern
- Der Charakter kann Springen und Ducken
- Mit der Maus kann man Zielen
- Mit einem Mausklick kann man schießen
- Das Spiel soll ein Highscore haben, welcher durch die Dauer im Spiel sich erhöht
- Der Highscore soll mit einem Namen (vom Spieler) in einer Datei gespeichert werden
- Es sollen Gegner auf den Spieler zukommen, der Spieler kann diese besiegen und erhält Punkte, welche auf den Highscore dazu addiert werden.
- Man kann Gegenstände (Power-UPs) aufsammeln, diese bringen Verbesserungen für den Spieler, für eine gewisse Zeit. Beispiele zu den Power-UPs sind:
 - Ein Doppelsprung, der Spieler kann in der Luft nochmal springen
 - Unbesiegbarkeit, er kann nicht durch Gegner sterben
 - Doppelte Punkte, Gegner bringen mehr Punkte beim Töten
- Das Spiel soll verschiedene Hintergründe haben, zum Beispiel:
 - Eine Wüste, wo Pyramiden im Hintergrund zu sehen sind
 - Eine Wiese, wo Wälder/Dörfer im Hintergrund zu sehen sind
 - Verschiedene Länder, wo man dann Denkmale vom Land sieht
- Beim ersten Hintergrund soll eine kleine Anzeige sein, wo man die Tasten für die Bedienung des Spiels sieht.
- Man kann Waffen wechseln

Tastenzuordnung	
Funktion	Taste
Sprung	W, Leertaste, Pfeiltaste hoch
Ducken	S, Pfeiltaste runter
Zielen	Maus
Schuss	Maustaste

5 Nicht-Funktionale Anforderungen

Performance

Das Spiel sollte auf schlechten PCs spielbar sein

Benutzbarkeit

Das Spiel sollte, selbst erklärt sein durch die kurze Anzeige am Anfang eines Spiels.

6 ABNAHMEKRITERIEN UND VORGEHEN ZUR AUSGANGSPRÜFUNG

1. Voller Zugriff auf das GitHub-Projekt.
2. Quellcode liegt vollständig und lauffähig vor.
3. Dokumentiertes Product Backlog
4. Dokumentierte Sprints

7 LIEFERUMFANG

1. C# Code mit GUI
2. EXE und oder Project Ordner Lauffähig auf einem normalen aktuellen Windows Office PC
3. Dokumentation die zeigt das man mit der Projekt Management Methode Scrum gearbeitet hat
 - Ein Kanban Board
 - Product Backlog
 - "Daily" Scrum Dokumentation