Jump-and-Run

Software Requirements Specification

1. Vorwort 3

1.1 Ziele und Umfang 3

1.2 Referenzen und Delegation 3

2. Use-Case Diagramm 4

3. Spezielle Anforderungen 5

3.1 Use-Case Beschreibung 5

3.1.2 Paket: Spielstatus ändern 5

3.1.4 Paket: Einstellung ändern 5

3.1.3 Paket: Highscore teilen 5

3.2 Zusätzliche Anforderungen 6

3.2.1 Benutzbarkeit 19

3.2.3 Leistung 19

3.2.4 Management Einschränkungen 19

3.2.5 Design Einschränkungen 19

3.2.6 Hardware Anforderungen 19

3.2.7 Benutzerhandbuch 19

1. Vorwort

1.1 Ziele und Umfang

Ziel dieses Dokuments ist es Anforderungen an die Software „Jump-and-Run“ Spiel zu erheben und zu Sammeln. Es umfasst dabei ein Use-Case Diagram umfassen und genauer auf einzelne Use-Cases eingehen und auch nicht qualitative Anforderungen eingehen.

1.2 Referenzen und Delegation

* Glossar für Abkürzungen und Erläuterungen zu Begriffen

2. Use Case Diagramm

zu erledigen

3. Spezielle Anforderungen

3.1 Use-Case Beschreibung

3.1.1 Paket:Spielstatus ändern

3.1.1.1 Spiel starten

|  |  |
| --- | --- |
| Beschreibung | Startet ein neues Spiel – und beendet eventuell laufende Spiel dabei |
| Auslösender Akteur | Benutzer |

3.1.1.2 Spiel beenden

|  |  |
| --- | --- |
| Beschreibung | Beendet das laufende Spiel |
| Auslösender Akteur | Benutzer |

3.1.1.3 Spiel pausieren

|  |  |
| --- | --- |
| Beschreibung | Pausiert das laufende Spiel |
| Auslösender Akteur | Benutzer |

3.1.2 Paket:Spieleinstellungen ändern

3.1.2.1 Lautstärke ändern

|  |  |
| --- | --- |
| Beschreibung | Ändert die Lautstärke der Audioausgabe des Spiels |
| Auslösender Akteur | Benutzer |

3.1.2.2 Sprache ändern

|  |  |
| --- | --- |
| Beschreibung | Ändert die Sprache der Textausgabe und Sprachausgabe des Spiels |
| Auslösender Akteur | Benutzer |

3.1.3 Paket: Highscore teilen

3.1.3.1 Highscore registrieren

|  |  |
| --- | --- |
| Beschreibung | Registriert und speichert einen neuen Highscore im Spiel offline auf der lokalen Umgebung des Benutzers |
| Auslösender Akteur | Spiel |

3.1.3.2 Highscores betrachten

|  |  |
| --- | --- |
| Beschreibung | Zeigt eine Liste der lokalen besten Highscores an |
| Auslösender Akteur | Benutzer |

3.1.3.3 Highscore teilen

|  |  |
| --- | --- |
| Beschreibung | Teilt das Ergebnis des letzten Durchlaufs eines Spiels über einen Link oder ein Bild auf sozialen Medien |
| Auslösender Akteur | Benutzer |

3.1.3.4 Globale Highscores teilen

|  |  |
| --- | --- |
| Beschreibung | Hochladen eines neuen Highscores auf einen Internetserver sowie Verteilung dieses Wertes auf allen Endgeräten |
| Auslösender Akteur | Spiel |

3.1.3.5 Globale Highscores ansehen

|  |  |
| --- | --- |
| Beschreibung | Die hochgeladenen Highscores ansehen und vergleichen |
| Auslösender Akteur | Benutzer |

3.1.3.6 Erweitertes Teilen

zu erledigen

3.2 Zusätzliche Anforderungen

3.2.1 Benutzbarkeit

Das Programm sollte einfach und intuitiv zu bedienen sein.

3.2.2 Leistung

Das Programm sollte ruckelfrei laufen und Eingaben in möglichst geringer Zeit registrieren. Zudem darf keine hohe Wartezeit zwischen Bildausgabe und dem eigentlichen Zustand des Spiels liegen.

3.2.3 Management Einschränkungen

zu erledigen

3.2.4 Design Einschränkungen

3.2.4.1 Plattformunabhängigkeit

Das System muss plattformunabhängig sein.

3.2.4.2 Nachstellbarkeit

An gewissen Punkten im System müssen Stellschrauben eingeplant werden mit denen man Einstellungen an der Physik und dem Gameplay noch ändern kann.