**David Lengler, Kenny O’Kagu, Patrick Stein, Fabio Angirillo, Ilja Keller, Niklas Warmuth**

Jump & Run Vision

**Inhaltsverzeichnis**

1. Einleitung 2

1.1 Zweck des Dokuments 2

1. Aufstellung 2

2.1 Produktposition 2

1. Stakeholder und Benutzerbeschreibung 2

3.1 Stakeholder 3

1. Benutzerumgebung 4
2. Alternativen und Konkurrenz 4
3. Produktüberblick 4

6.1 Ausführungsumgebung 4

6.2 Vorrausetzungen und Abhängigkeiten 5

1. Produktmerkmale 5

7.1 Spiel konfigurieren 5

7.2 Spielerprofil speichern 5

7.3 Spiel starten 5

7.4 Spieldaten ansehen 5

7.5 Spieldaten teilen 5

1. Weitere Produktanforderungen 6

**Vision**

1. **Einleitung**

**1.1 Zweck des Dokuments**

Der Zweck dieses Dokuments ist, wichtige High Level Anforderungen an die Spiele Software zu sammeln. Es richtet seinen Fokus an die Bedürfnisse der Entwickler.

Es werden Verantwortlichkeiten und Erfolgskriterien des Projekts aufgelistet.

Des Weiteren werden die Produktfunktionen kurz beschrieben. Auf eine detaillierte Beschreibung der Produktfunktionen wird in den Use-Cases des „Software Requirements Specification“ Dokuments eingegangen.

1. **Aufstellung**

**2.1 Produktposition**

|  |  |
| --- | --- |
| Für | Menschen |
| die | Gerne Flappy Bird spielen, ist |
| Unser Spiel | Eine Software, |
| die | die Hauptmerkmale des Spiels aufgreift |
| Wie z.B. | einen Charakter von links nach rechts bewegen können, Hindernissen ausweichen |
| Jedoch | Auch eine neue Funktion, das aufsammeln von Items |
| Ebenso | Wird das Setting ein anderes sein, undzwar im Western Style |
| Und | Es soll eine Computer Application werden und falls möglich ebenfalls für Android |

1. **Stakeholder und Benutzerbeschreibung**

**3.1 Stakeholder**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Name | Beschreibung | Verantwortlichkeiten | Bedürfnisse/Ziele |
| ???? | Auftraggeber des Projekts | Anforderungsbesprechung  Genehmigt Finanzierung  Qualitätsüberprüfung | Zeitnahe Fertigstellung  Kosteneinhaltung  Berücksichtigen der Anforderungen  Wirtschaftlichkeit des Projekts  Möglichkeit von Einnahmen durch Werbung  Kundenzufriedenheit |
| Administrator | Leiter des gesamten Projekts | Einbringen und Testen der typischen Admin Anforderungen | Software ist einfach zu installieren  Einfache Bedienung  Keine Große Verschwendung von Ressourcen(Speicher) |
| Spieler | Spieler des Jump and Runs | Einbringen und Testen der typischen Spieler Anforderungen | Einfache Handhabung der Benutzeroberfläche  Langzeit Motivation des Spiels  Fehlerfreiheit des Spiels  Verständliche Erklärungen zu den Funktionen des Spiels  Gewohnter Ablauf und Funktionalitäten wie bei normalen Jump & Runs |

1. **Benutzerumgebung**

Erwachsene mit einem Smartphone und Interesse an Videospielen

Erwachsene bis zu einem bestimmten Alter haben in ihrer Kindheit die ersten Jump & Runs gespielt. Mit besserem Gerät und besserer Software können sie auch jetzt diesen Spielspaß von früher erfahren und ein nostalgisches Gefühl bekommen.

Jugendliche + Kinder

Kinder die ein Smartphone benutzen können und Jugendliche die ein Smartphone besitzen und Spaß ab Videospielen haben.

Vor allem für die jüngeren ist das Jump & Run Spiel interessant, da sie es z.B. mit Freunden spielen oder eine Rangliste hochsteigen wollen.

1. **Alternativen und Konkurrenz**

Unserer App ist einem starken Wettbewerb. Der Spiele-App Markt ist riesig und man hat mit viel Konkurrenz zu kämpfen. Ebenso ist es im Bereich der Jump & Runs. Unser Spiel muss sich gegen Giganten wie z.B. Mario, Flappy Bird oder Sonic behaupten. Deshalb versuchen wir unser Spiel von anderen abzuheben z.B. mit besonderen Merkmalen. Wir wollen es so erstellen dass es aus der riesigen Masse heraussticht. Deshalb muss es den Spieler langzeitspaß und Motivation bieten.

1. **Produktüberblick**
   1. **Ausführungsumgebung**

Die Applikation soll plattformunabhängig sein und wird für einen Java-fähigen Computer und wenn möglich für Android Smartphones entwickelt. Diese Applikations-Version soll auf den meisten Android Smartphones laufen. Man wird vorerst die Möglichkeit haben einen lokalen Highscore zu erzielen, später jedoch ist ein Online Punktesystem ebenfalls geplant.

**6.2 Voraussetzungen und Abhängigkeiten**

Die App Version erfordert die entsprechenden Grafiken für Smartphones und Tablets. Die Fertigstellung der App setzt voraus, dass die benötigten Grafiken und der Code rechtzeitig bereitgestellt werden. Die Online-Punkte-Funktion setzt voraus, das nach der Fertigstellung der Hauptapp genügend Zeit zur Verfügung steht.

1. **Produktmerkmale**

Dieser Abschnitt beschreibt und definiert die Anforderungen an die Software auf einem hohen Abstraktionsniveau in Form einer Liste von Merkmalen.

**7.1 Spiel konfigurieren**

Es gibt keine richtige Konfigurierung. Man gibt sich einen Namen und drückt den Play Knopf damit das Spiel startet.

**7.2 Spielerprofil speichern**

Man kann sich zu Beginn, wenn man die App das erste mal startet einen Namen geben. Dieser wird dann über das gesamte Spiel behalten. Wenn möglich kann man auch die App mit seinem Google Play Account verbinden und bekommt dann dessen Namen.

**7.3 Spiel starten**

Nachdem man einen Namen gespeichert hat, kommt man ins Hauptmenü. Dieses beinhaltet einen Play Knopf. Durch ihn kommt man direkt ins Spiel. Nachdem man verloren hat kann man sich entscheiden ob man das Spiel erneut starten will oder ob man zurück in Hauptmenü will.

**7.4 Spieldaten ansehen**

Im Hauptmenü wird es einen Knopf geben, durch den man in seine Spielstatistiken bzw. Spieldaten kommt. Dort stehen Informationen wie: Name, offline Highscore, Online Highscore und Spieldauer.

**7.5 Spieldaten teilen**

Nach einer absolvierten Runde findet man im Game Over Menü neben dem Erneut Spielen- und dem Hauptmenü Knopf einen Teilen Knopf, mit dem man seinen erreichten Highscore auf Sozialen Netzwerken teilen kann.

1. **Weitere Produktanforderungen**

Da die App plattformunabhängig sein soll, wird sie in der Programmiersprache Java geschrieben, sodass sie auf allen Java-fähigen Endgeräten läuft. Die App soll einfach nutzbar sein, sodass auch neu Einsteiger sie verwenden können. Wichtig ist das die Software robust und stabil entwickelt wird. Dies wird durch Verwendung von aktuellen Software-Technologien gewährleistet.