

Vorlage für eine Anforderungsdefinition: Das Lastenheft¹

Gruppenmitglieder:

- ① Rayk
- ② Thomas
- ③ Sebastian

Zielbestimmung	
kurze Übersicht über das Produkt	Bomberman-Spiel: Spieler muss Gegner kaputtbomben. Die Spielfiguren laufen in einer Welt mit Mauern und Hindernissen und müssen sich den Weg zu ihren Gegnern freibomben.
Musskriterien: Für das Projekt unabdingbare Leistungen / Funktionen	Laufen, Bombe legen, Explodieren, Schaden zufügen, Welt mit Hindernissen und Mauern, Hindernis entfernen
Wunschkriterien: Die Erfüllung dieser Kriterien wird angestrebt	Aufsammeln von Werkzeugen u.Ä., Einsetzen von Spezialkräften Multiplayermodus Netzwerkversion
Abgrenzungskriterien: Diese Kriterien sollen bewusst <i>nicht</i> erreicht werden	
Produkteinsatz	
Anwendungsbereiche	Unterhaltung
Zielgruppen	Jung und Alt
Benutzeroberfläche (ggf. Zeichnung auf der Rückseite)	
technische Produktumgebung	
notwendige Software	Betriebssystem
notwendige Hardware	Rechner, Tastatur, Bildschirm

Ergänzungen: _____

¹ gekürzt, nach Helmut Balzert. Lehrbuch der Software-Technik (Band 1): Software-Entwicklung. Spektrum Akademischer Verlag Heidelberg, 2001

