

Berufsakademie Sachsen  
Staatliche Studienakademie Leipzig

## **Pflichtenheft**

### **Android-Spielesammlung**

Seminargruppe: IT2011

Auftraggeber: Prof. Dr. Christian heller  
BA Leipzig  
Schönauer Straße 113a  
04207 Leipzig

Auftragnehmer: André Heinicke  
Paul Jähne  
Martin Kimmel  
Sascha Kühnel

Leipzig, 24.01.2014

---

# Inhaltsverzeichnis

<b>1 Zielbestimmung.....</b>	<b>3</b>
1.1 Musskriterien.....	3
1.2 Wunschkriterien.....	3
1.3 Abgrenzungskriterien.....	3
<b>2 Produkteinsatz.....</b>	<b>4</b>
2.1 Anwendungsbereich.....	4
2.2 Benutzergruppen.....	4
2.3 Betriebsbedingungen.....	4
<b>3 Produktumgebung.....</b>	<b>5</b>
3.1 Software.....	5
3.2 Hardware.....	5
3.3 Orgware.....	5
<b>4 Produktfunktionen.....</b>	<b>6</b>
4.1 Hauptmenü.....	6
4.2 Sudoku.....	6
4.3 Minesweeper.....	7
4.4 Spaceslider.....	8
<b>5 Verzeichnisse.....</b>	<b>9</b>
5.1 Abkürzungsverzeichnis.....	9
5.2 Abbildungsverzeichnis.....	9
5.3 Quellenverzeichnis.....	9

# **1 Zielbestimmung**

## **1.1 Musskriterien**

- Spiel starten
- Spiel speichern/laden
- Höchstwerte speichern und anzeigen
- Englisch und Deutsch als Sprachen verfügbar

## **1.2 Wunschkriterien**

- Schwierigkeitsgrade
- 

## **1.3 Abgrenzungskriterien**

- Keine Anpassung speziell für Tablets
- Keine iOS Version

## **2 Produkteinsatz**

### **2.1 Anwendungsbereich**

Android-Smartphones zum Zeit totschiagen

### **2.2 Benutzergruppen**

Android-Smartphonennutzer mit zu viel Langeweile

### **2.3 Betriebsbedingungen**

Android

## **3 Produktumgebung**

### **3.1 Software**

### **3.2 Hardware**

### **3.3 Orgware**

## 4 Produktfunktionen

### 4.1 Hauptmenü

Wenn die App gestartet wurde, sieht der Nutzer eine Übersicht (Dashboard) über die verfügbaren Spiele. Die Spiele werden Zeilenweise dargestellt, zuerst steht der Name und dann der jeweilige Highscore. Am Ende der Zeile ist ein Plus-Symbol mit dem sich das jeweilige Spiel starten lässt. Falls ein gespeichertes Spiel vorhanden ist, folgt eine Abfrage, ob dieses fortgesetzt werden soll. Ein Modell ist in Abbildung 1 dargestellt. Die Sprache passt sich der eingestellten Systemsprache an. Unterstützte Sprachen sind Deutsch und Englisch.

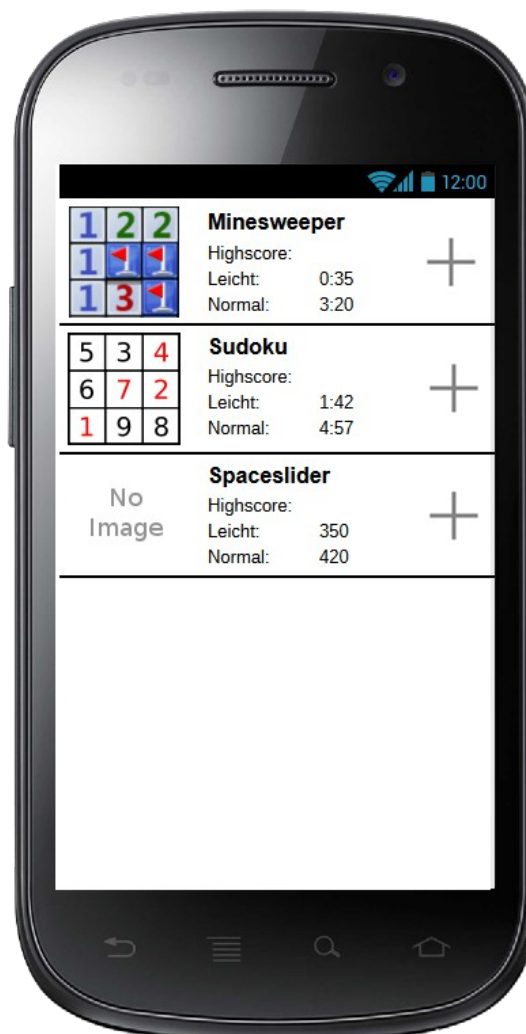


Abbildung 1: Hauptmenü

### 4.2 Sudoku

### 4.3 Minesweeper

Die Oberfläche besteht aus dem Spielfeld und einer Menüleiste. Im Spielfeld befindet sich ein Feld von Schaltflächen, die durch Antippen aktiviert werden und dadurch das entsprechende Feld aufdecken. Falls darunter eine Zahl steht, wird nun diese angezeigt (farbige Zahlen?) und bei einem leeren Feld werden alle umliegenden Felder aufgedeckt. Wenn Allerdings eine Mine unter dem Feld ist, hat man das Spiel verloren und das Spielfeld wird aufgedeckt. Ein Entwurf ist in Abbildung 2 zu sehen.

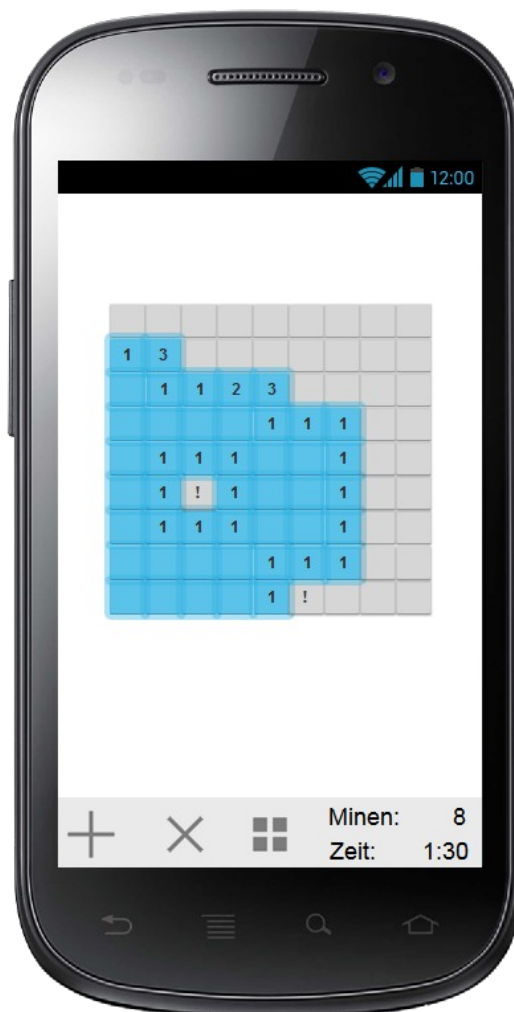


Abbildung 2: Minesweeper

In der Menüleiste befindet sich ein Plus-Symbol zum schnellen Starten eines neuen Spiels. Mit dem Kreuz-Symbol kann zwischen dem normalen Aufdecken des Feldes und dem Setzen eines Fähnchens zum Markieren von Minen umgeschaltet werden. Rechts davon kann über das Menüsymbol auf die Optionen zugegriffen werden. Darin befindet sich das Erstellen eines neuen Spiels, das Laden und Speichern des Spiels und eine Option zum Anzeigen des Highscores. Rechts in der Menüleiste befindet sich eine Zeitanzeige und die Anzahl der verbleibenden Minen. Die verschiedenen Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich durch verschieden große Felder und Anzahl

von Minen: einfach mit einem 9x9-Feld und 10 Minen und normal mit einem 16x16-Feld und 40 Minen. Ein Beispiel mit aufgeklapptem Menü ist in Abbildung 3 zu sehen.

Schwierigkeitsgrade optional

bei Neues Spiel erfolgt eine Abfrage, ob gespeichert werden soll

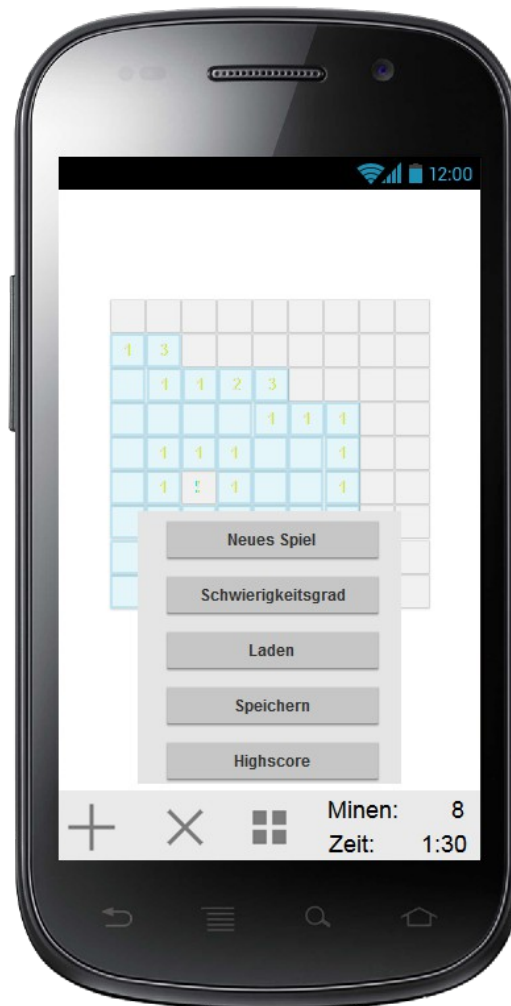


Abbildung 3: Aufgeklapptes Menü

## 4.4 Spaceslider



## **5 Verzeichnisse**

### **5.1 Abkürzungsverzeichnis**

### **5.2 Abbildungsverzeichnis**

Abbildung 1: Hauptmenü.....	6
Abbildung 2: Minesweeper.....	7
Abbildung 3: Aufgeklapptes Menü.....	8

### **5.3 Quellenverzeichnis**