

Berufsakademie Sachsen
Staatliche Studienakademie Leipzig

Pflichtenheft

Android-Spielesammlung

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

1 Zielbestimmung.....	3
1.1 Musskriterien.....	3
1.2 Wunschkriterien.....	3
1.3 Abgrenzungskriterien.....	3
2 Produkteinsatz.....	4
2.1 Anwendungsbereich.....	4
2.2 Benutzergruppen.....	4
2.3 Betriebsbedingungen.....	4
3 Produktumgebung.....	5
3.1 Software.....	5
3.2 Hardware.....	5
3.3 Orgware.....	5
4 Produktfunktionen.....	6
4.1 Hauptmenü.....	6
4.2 Sudoku.....	6
4.3 Minesweeper.....	7
4.4 Spaceslider.....	8
5 Verzeichnisse.....	9
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 dann steht der Name und jeweilige Highscore da. 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 System-sprache an. Unterstützte Sprachen sind Deutsch und Englisch.

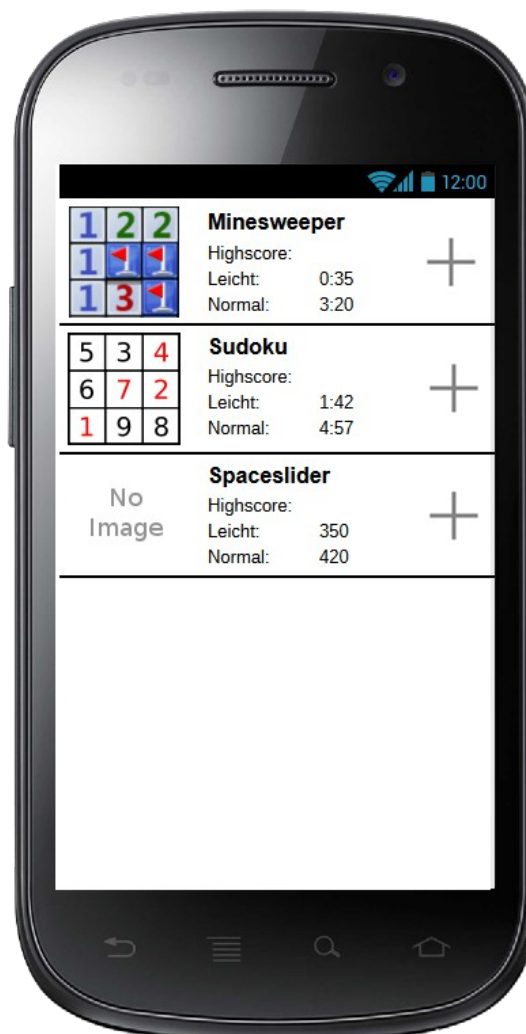


Abbildung 1: Hauptmenü

4.2 Sudoku

4.3 Minesweeper

Minesweeper ist ein weiteres sehr bekanntes Spiel. Ziel ist es, alle Felder ohne Minen aufzudecken. Die Regeln sollen hier nicht weiter erläutert werden.

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.

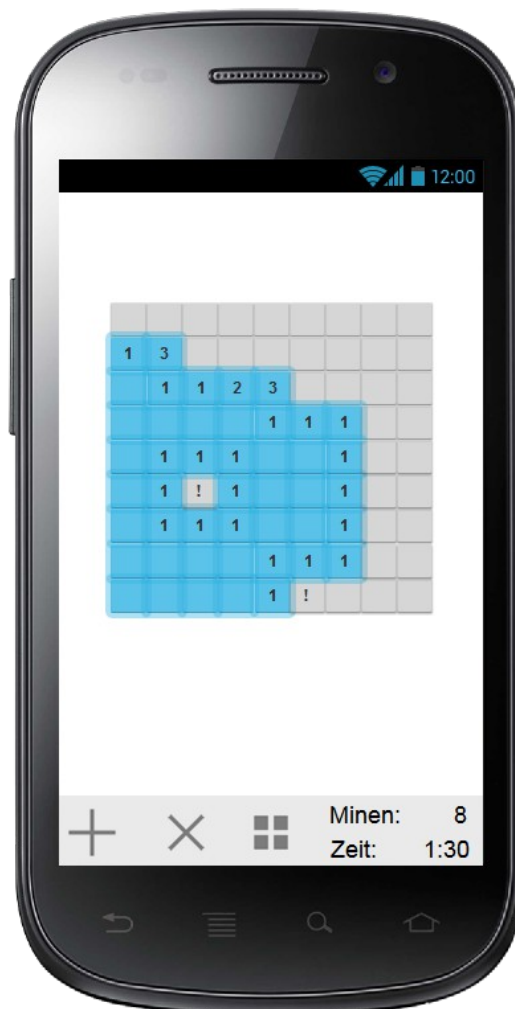


Abbildung 2: Minesweeper

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 Einstellen des Schwierigkeitsgrades, 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.

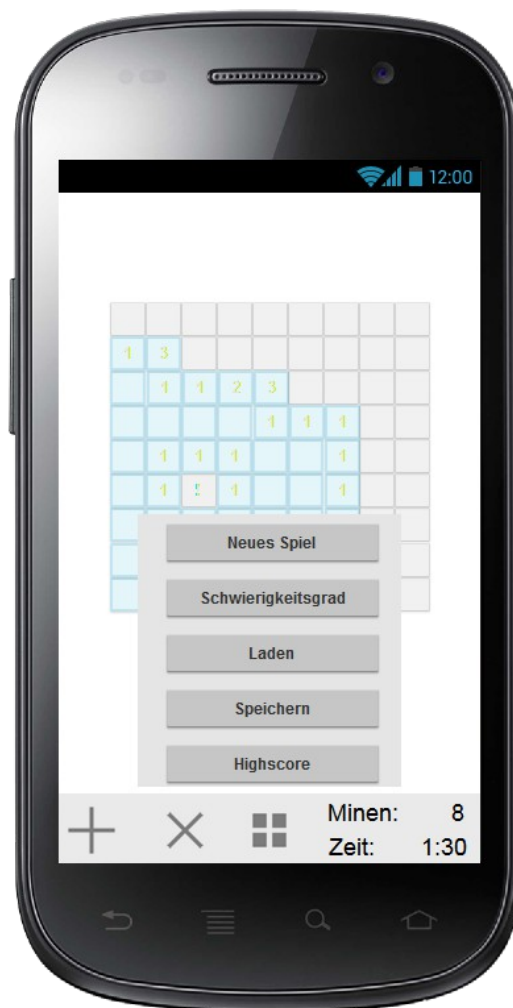


Abbildung 3: Aufgeklapptes Menü

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