**Skribblify**

**Pflichtenheft**

|  |  |
| --- | --- |
| **Projektbezeichnung** | Skribblify |
| **Projektleiter** | Matthias Riener |
| **Erstellt am** | 10.3.2020 |
| **Letzte Änderung am** | 24.03.2020 |
| **Status** | Planungsphase |

**Änderungsverlauf**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr.** | **Datum** | **Art der Änderung** | **Autor** | **Status** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Inhalt

[1 Einleitung 3](#_Toc527463586)

[2 Allgemeines 3](#_Toc527463587)

[2.1 Ziel und Zweck des Dokuments 3](#_Toc527463588)

[2.2 Ausgangssituation 3](#_Toc527463589)

[2.3 Projektbezug 3](#_Toc527463590)

[2.4 Abkürzungen 3](#_Toc527463591)

[2.5 Teams und Schnittstellen 4](#_Toc527463592)

[3 Konzept 4](#_Toc527463593)

[3.1 Ziel(e) des Anbieters 4](#_Toc527463594)

[3.2 Ziel(e) und Nutzen des Anwenders 4](#_Toc527463595)

[3.3 Zielgruppe(n) 4](#_Toc527463596)

[4 Funktionale Anforderungen 5](#_Toc527463597)

[4.1 Anforderung 1 5](#_Toc527463598)

[4.2 Anforderung 2 5](#_Toc527463599)

[4.3 Anforderung 3 5](#_Toc527463600)

[5 Nichtfunktionale Anforderungen 5](#_Toc527463601)

[5.1 Allgemeine Anforderungen 5](#_Toc527463602)

[5.2 Gesetzliche Anforderungen 5](#_Toc527463603)

[5.3 Technische Anforderungen 5](#_Toc527463604)

[5.4 [weitere] 5](#_Toc527463605)

[6 Rahmenbedingungen 5](#_Toc527463606)

[6.1 Zeitplan 5](#_Toc527463607)

[6.2 Technische Anforderungen 5](#_Toc527463608)

[6.3 Problemanalyse 6](#_Toc527463609)

[6.4 Qualität 6](#_Toc527463610)

[7 Liefer- und Abnahmebedingungen 6](#_Toc527463611)

[8 Anhang 6](#_Toc527463612)

# Einleitung

*Das vorliegende Pflichtenheft enthält die an das zu entwickelnde Produkt gestellten funktionalen sowie nicht-funktionalen Anforderungen. Kommt es zwischen Auftragnehmer und Auftraggeber zu einem Abschluss, ist das bestehende Pflichtenheft rechtlich bindend. Alle zuvor zwischen Auftraggeber und Auftragnehmer getroffenen Absprachen verlieren in der Regel durch das Pflichtenheft ihre Gültigkeit – sofern hier nichts Gegenteiliges vermerkt ist. Mit den Anforderungen werden die Rahmenbedingungen für die Entwicklung festgelegt, die vom Auftragnehmer im Pflichtenheft detailliert ausgestaltet werden.*

# Allgemeines

## Ziel und Zweck des Dokuments

*Dieses Pflichtenheft beschreibt ein Projekt des 3. Jahrgangs IT-/Medientechnik der HTL-Leonding. Die Verantwortlichen sind Matthias Riener, Simon Koll, und Tristan Hill.*

## Ausgangssituation

*Wir dürfen ein JavaFX Projekt für den 3. Jahrgang im Fach ITP/SEW/INSY machen.*

## Projektbezug

*Das vorliegende Projekt ist ein unabhängiges Projekt.*

## Teams und Schnittstellen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Rolle(n)** | **Name** | **E-Mail** | **Team** |
| Projektleiter, Programmierer | Matthias Riener | [matti.riener@gmail.com](mailto:matti.riener@gmail.com) | Team Skribblify |
| Programmierer | Simon Koll | [kollegesimon@gmail.com](mailto:kollegesimon@gmail.com) | Team Skribblify |
| Programmierer | Tristan Hill | [jezza@gmx.at](mailto:jezza@gmx.at) | Team Skribblify |

# Konzept

## Ziel(e) des Anbieters

*Unser Ziel ist ein funktionierendes Spiel mit den wichtigsten Basisfunktionen wie Freundschaftssystem, Login/Registrierung, Lobbysystem und natürlichen den grafischen Komponenten.*

## Ziel(e)

*Einbinden einer Datenbank mit dem grafischen Schwerpunkt JavaFX.*

## Zielgruppe(n)

*Jeder, der zum Zeitvertreib gerne Computerspiele spielt.*

# Funktionale Anforderungen

## Login/Registrierung

* Funktionierender Login
  + Benutzername
  + Passwort
* Funktionierender Registrierung
  + Benutzername
  + Passwort
  + Passwort check

## Freundschaftssystem

* Funktionierendes Freundschaftssystem, über das sich Benutzer gegenseitig in Lobbies einladen können.
* Freunde werden über eine BenutzerID gefunden („#PV099J“)

## Lobbysystem

* Ein Spieler kann Lobbys erstellen, seine Freunde einladen, und mit diesen Spielen.
* Außerdem kann der Benutzer die Rundendauer, sowie die Rundenanzahl konfigurieren.

## Historie

* Der Benutzer kann Statistiken ansehen.

# Mengengerüst

## Datenbewegungen

-Das gezeichnete Bild sollte bestmöglich live an andere Spieler übertragen werden

-Die Chat-Nachrichten der Spieler müssen an alle versendet werden

-Das zu erratende Wort muss am Anfang versendet werden

-Die Ergebnisse der Spiele müssen versendet und gespeichert werden.

## Anzahl gleichzeitiger Benutzer

Eine unbegrenzte Anzahl an Spielern kann einer Lobby beitreten