

# Softwaregrundprojekt

Gruppe 10

5. Dezember 2018

## 1 Kontextanalyse

## 2 Fachwissen

Begriff	Nutzer
Beschreibung	Ein Mensch, der einen Rechner bedient und entweder den Client zum Spielen des Spiels oder zur Beobachtung einer Partie benutzt, oder den Team-Editor bedient. Jeder Benutzer hat einen Nutzernamen, mittels dem er von anderen Nutzern erkannt werden kann.
Ist-ein	-
Kann-sein	Spieler, Gast
Aspekt	Zur Beschreibung des Programmverlaufs
Bemerkung	-
Beispiel	JägerMaister69

Begriff	Spieler
Beschreibung	Ein Nutzer, der das Computerspiel „Fatastic Feasts“ spielt.
Ist-ein	Nutzer
Kann-sein	-
Aspekt	Zur Beschreibung des Programmverlaufs
Bemerkung	-
Beispiel	-

<b>Begriff</b>	<b>Gast</b>
<b>Beschreibung</b>	Ein Nutzer, der eine laufende Partie beobachtet
<b>Ist-ein</b>	Nutzer
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Zur Beschreibung des Programmverlaufs
<b>Bemerkung</b>	-
<b>Beispiel</b>	-

<b>Begriff</b>	<b>Client</b>
<b>Beschreibung</b>	Das Computerprogramm, das mit einer grafischen Oberfläche ausgestattet ist und einem Nutzer erlaubt, eine Verbindung mit einem Server herzustellen und damit zu kommunizieren
<b>Ist-ein</b>	-
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Zum spielen des Spiels „ Fantastic Feasts“
<b>Bemerkung</b>	Der Begriff bezieht sich nicht auf den Menschen, der das Programm bedient
<b>Beispiel</b>	-

<b>Begriff</b>	<b>Server</b>
<b>Beschreibung</b>	Die zentrale Komponente, in dem die Spiellogik implementiert ist und die Programmbefehle abwickelt und mit dem sich Clients verbinden können, um eine Partie zu spielen oder zu beobachten. Die Kommunikation erfolgt mit JSON
<b>Ist-ein</b>	-
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Ist für die Kommunikation von Clients, für das Verwalten des Spielgeschehens, Ressourcenverwaltung und die Spiellogik verantwortlich.
<b>Bemerkung</b>	-
<b>Beispiel</b>	-

<b>Begriff</b>	<b>Team-Editor</b>
<b>Beschreibung</b>	Ermöglicht einem Nutzer mit einer grafischen Oberfläche, ein eigenes Team zu erstellen und zu bearbeiten. Die Einstellungen werden danach als JSON-Datei gespeichert.
<b>Ist-ein</b>	-
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Zur Erstellung von Nutzereigenen Teams.
<b>Bemerkung</b>	-
<b>Beispiel</b>	-

<b>Begriff</b>	<b>KI-Client</b>
<b>Beschreibung</b>	Meldet sich beim Server wie ein normaler Client an und simuliert mit einer KI einen menschlichen Spieler. Hat keine grafische Oberfläche. Meldet sich mit dem Nutzernamen „KI“ ein.
<b>Ist-ein</b>	-
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Zum Spielen gegen einen Computergegner
<b>Bemerkung</b>	-
<b>Beispiel</b>	-

<b>Begriff</b>	<b>KI</b>
<b>Beschreibung</b>	Definiert die Regeln, nach denen der KI-Client auf die durch den Server vermittelten Geschehen im Spiel reagiert.
<b>Ist-ein</b>	-
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Zum Spielen gegen einen Computergegner
<b>Bemerkung</b>	Die KI ist die Logik, nach der der Computer das Spiel spielt und kein Programm
<b>Beispiel</b>	-

<b>Begriff</b>	<b>Spielfeld</b>
<b>Beschreibung</b>	Ein grafisch darstellbares Raster, auf dem sich die Spielfiguren bewegen
<b>Ist-ein</b>	-
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Dient als virtuelles Spielbrett mit klar definierten Abgrenzungen
<b>Bemerkung</b>	Wird nicht Spielumgebung genannt um Verwechslung mit dem Client zu vermeiden
<b>Beispiel</b>	-

<b>Begriff</b>	<b>Zelle</b>
<b>Beschreibung</b>	Die kleinste Einheit des Spielfeldes, also ein Quadrat davon
<b>Ist-ein</b>	-
<b>Kann-sein</b>	Zentrumszelle, Tarring, Hüterzonenzelle
<b>Aspekt</b>	Mögliche Standorte der Spielfiguren
<b>Bemerkung</b>	Wird nicht Feld genannt, da das ein eher vager Begriff ist
<b>Beispiel</b>	-

<b>Begriff</b>	<b>Zentrum</b>
<b>Beschreibung</b>	Der 3x3 Zellen große Abschnitt in der Mitte des Spielfeldes
<b>Ist-ein</b>	-
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Summe aller Zentrumszellen
<b>Bemerkung</b>	Ist das Mittelfeld im Lastenheft
<b>Beispiel</b>	-

<b>Begriff</b>	<b>Hüterzone</b>
<b>Beschreibung</b>	Die Bereiche am linken und rechten Rand des Spielfeldes, in dem sich die Torrings befinden
<b>Ist-ein</b>	-
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Summe aller kritischen Zellen und Tarring
<b>Bemerkung</b>	-
<b>Beispiel</b>	-

<b>Begriff</b>	<b>Tarring</b>
<b>Beschreibung</b>	Die Zellen in die beide Teams die Payload bewegen wollen. Es wird zwischen eigenen und gegnerischen Torrings unterschieden.
<b>Ist-ein</b>	Zelle
<b>Kann-sein</b>	Eigener Tarring, Gegnerischer Tarring
<b>Aspekt</b>	Hauptquelle von Punkten
<b>Bemerkung</b>	Tarring im Lastenheft
<b>Beispiel</b>	

<b>Begriff</b>	<b>Zentrumszelle</b>
<b>Beschreibung</b>	Eine Zelle im Zentrum des Spielfeldes (siehe Zentrum)
<b>Ist-ein</b>	Zelle
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Startpunkt für Payload und Quälgeister
<b>Bemerkung</b>	-
<b>Beispiel</b>	-

<b>Begriff</b>	<b>Hüterzonenzelle</b>
<b>Beschreibung</b>	Eine Zelle in einem kritischen Bereich des Spielfeldes
<b>Ist-ein</b>	Zelle
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	limitierendes Element für das Abliefern der Payload
<b>Bemerkung</b>	-
<b>Beispiel</b>	-

<b>Begriff</b>	<b>Spielobjekt</b>
<b>Beschreibung</b>	Jedes Objekt, das sich auf dem Spielfeld befindet und darauf bewegt werden kann
<b>Ist-ein</b>	-
<b>Kann-sein</b>	Ball, Spielfigur
<b>Aspekt</b>	-
<b>Bemerkung</b>	Nicht zu verwechseln mit Spielfigur
<b>Beispiel</b>	-

<b>Begriff</b>	<b>Ball</b>
<b>Beschreibung</b>	Ein Spielobjekt, das nicht direkt, nur indirekt von einem Spieler beeinflusst werden kann
<b>Ist-ein</b>	Spielobjekt
<b>Kann-sein</b>	Payload, Quälgeist, Schatz
<b>Aspekt</b>	Festpunkte zur Steuerung des Spielverlaufs
<b>Bemerkung</b>	-
<b>Beispiel</b>	-

<b>Begriff</b>	<b>Spielfigur</b>
<b>Beschreibung</b>	Ein Spielobjekt, das von einem Spieler direkt gesteuert wird. Jede Spielfigur hat einen Namen, einen Rang und eine Rolle. Man unterscheidet außerdem zwischen eigenen und gegnerischen Spielfiguren.
<b>Ist-ein</b>	Spielobjekt
<b>Kann-sein</b>	Hüter, Sucher, Angreifer, Treiber
<b>Aspekt</b>	Mitglieder eines Teams
<b>Bemerkung</b>	Spieler im Lastenheft
<b>Beispiel</b>	Luke Skywalker, eigener Hüter, Rang 5

<b>Begriff</b>	<b>Payload</b>
<b>Beschreibung</b>	Passives Objekt, mit dem Angreifer und Hüter interagieren können und von ihnen nach Möglichkeit in ein gegnerisches Zielfeld befördert werden soll.
<b>Ist-ein</b>	Ball
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Zentrales Spielobjekt
<b>Bemerkung</b>	„ Quaffel“ im Lastenheft
<b>Beispiel</b>	-

<b>Begriff</b>	<b>Quälgeist</b>
<b>Beschreibung</b>	Ball, der sich von selbst auf Spielfiguren zubewegt, die keine Treiber sind und diese betäuben können und von Treibern bewegt werden können.
<b>Ist-ein</b>	Ball
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Zusätzliches taktisches Spielelement
<b>Bemerkung</b>	„ Klatscher“ im Lastenheft
<b>Beispiel</b>	-

<b>Begriff</b>	<b>Schatz</b>
<b>Beschreibung</b>	Ball, der von den Suchern gejagt wird und deren Fund die Partie beendet
<b>Ist-ein</b>	Ball
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Definiert Spielende
<b>Bemerkung</b>	„ Schnatz“ im Lastenheft
<b>Beispiel</b>	-

<b>Begriff</b>	<b>Partie</b>
<b>Beschreibung</b>	Ein einzelnes Spiel. Beginnt beim Platzieren der Figuren und endet mit dem Bestimmen des Gewinners.
<b>Ist-ein</b>	-
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Beschreibung des Spielablaufs
<b>Bemerkung</b>	-
<b>Beispiel</b>	VodkaVodka98 spielt gegen LongEiland

<b>Begriff</b>	<b>Hüter</b>
<b>Beschreibung</b>	Spielfigur, deren Aufgabe es ist, die Payload von den eigenen Zielfeldern fernzuhalten
<b>Ist-ein</b>	Spielfigur
<b>Kann-sein</b>	Eigener Hüter, Gegnerischer Hüter
<b>Aspekt</b>	Letzte Verteidigungslinie
<b>Bemerkung</b>	-
<b>Beispiel</b>	Siehe „Spielfigur“

<b>Begriff</b>	<b>Sucher</b>
<b>Beschreibung</b>	Spielfigur, die den Schatz jagt
<b>Ist-ein</b>	Spielfigur
<b>Kann-sein</b>	Eigener Sucher, Gegnerischer Sucher
<b>Aspekt</b>	Beendet die Partie
<b>Bemerkung</b>	„Jäger“ wäre ein besserer Begriff, könnte aber mit den Begriffen im Lastenheft zu Verwirrungen führen.
<b>Beispiel</b>	Darth Vader, gegnerischer Sucher, Rang 2

<b>Begriff</b>	<b>Angreifer</b>
<b>Beschreibung</b>	Spielfigur, die die Payload in ein einen gegnerischen Tarring befördern soll
<b>Ist-ein</b>	Spielfigur
<b>Kann-sein</b>	Eigener Angreifer, Gegnerischer Angreifer
<b>Aspekt</b>	Holt Punkte für das eigene Team
<b>Bemerkung</b>	„Jäger“ im Lastenheft. Angreifer beschreibt die Rolle der Spielfigur aber besser.
<b>Beispiel</b>	Han Solo, eigener Angreifer, Rang 3

<b>Begriff</b>	<b>Treiber</b>
<b>Beschreibung</b>	Spielfigur, mit der der Spieler eigene Spielfiguren vor Quälgeistern schützt und gegnerische damit abschießen kann
<b>Ist-ein</b>	Spielfigur
<b>Kann-sein</b>	Eigener Treiber, Gegnerischer Treiber
<b>Aspekt</b>	Interagiert mit Quälgeistern
<b>Bemerkung</b>	„Treiber“ im Lastenheft
<b>Beispiel</b>	Boba Fett, gegnerischer Treiber, Rang 4

<b>Begriff</b>	<b>Punkte</b>
<b>Beschreibung</b>	Der Spieler mit mehr Punkten am Ende der Partie gewinnt. Werden durch das Platzieren der Payload in einem gegnerischen Torring oder das Finden des Schatzes erhalten.
<b>Ist-ein</b>	-
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Bestimmung des Gewinners
<b>Bemerkung</b>	-
<b>Beispiel</b>	SchnapsNase hat 20 Punkte

<b>Begriff</b>	<b>Besetzen</b>
<b>Beschreibung</b>	Eine Spielfigur besetzt das Feld, auf dem sie sich befindet
<b>Ist-ein</b>	-
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Beschreibung des Spielgeschehens
<b>Bemerkung</b>	Zwei Spielfiguren können sich nicht auf derselben Zelle befinden
<b>Beispiel</b>	Chewbacca besetzt Zelle 5:3

<b>Begriff</b>	<b>Rang</b>
<b>Beschreibung</b>	Jede Spielfigur hat einen Rang von 1 bis 5, der die Wahrscheinlichkeit bestimmt, dass sie noch einmal ziehen kann. Rang 1 ist der beste.
<b>Ist-ein</b>	-
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Unterscheidet Qualität der Spielfiguren.
<b>Bemerkung</b>	Ersetzt die „Besen“ aus dem Lastenheft.
<b>Beispiel</b>	Yoda hat Rang 1.



<b>Begriff</b>	<b>Aktion</b>
<b>Beschreibung</b>	Jede durch einen Spieler hervorgerufene Änderung der Situation
<b>Ist-ein</b>	-
<b>Kann-sein</b>	Ziehen, Schießen, Schlagen, Einmischung, Übernahme
<b>Aspekt</b>	Weiterführung der Partie
<b>Bemerkung</b>	-
<b>Beispiel</b>	Obi-Wan Kenobi zieht von Zelle 8:7 auf Zelle 9:7

<b>Begriff</b>	<b>Ziehen</b>
<b>Beschreibung</b>	Die Bewegung einer Spielfigur von einer Zelle auf eine andere durch direkten Befehl des Spielers
<b>Ist-ein</b>	Aktion
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Beschreibung des Spielverlaufs
<b>Bemerkung</b>	Bezieht sich nicht auf erzwungene Bewegungen einer Spielfigur.
<b>Beispiel</b>	Obiwan Kenobi zieht von Zelle 8:7 auf Zelle 9:7

<b>Begriff</b>	<b>Befördern</b>
<b>Beschreibung</b>	Bewegen den Payload mittels einer Spielfigur
<b>Ist-ein</b>	-
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Bewegen der Payload, allgemeiner Begriff
<b>Bemerkung</b>	Keine Aktion, da eventuell eine passive Folge, z.B. durch Ziehen
<b>Beispiel</b>	-

<b>Begriff</b>	<b>Schießen</b>
<b>Beschreibung</b>	Die Bewegung der Payload durch einen Hüter oder Angreifer auf eine andere, entfernte Zelle ohne Bewegung der Spielfigur
<b>Ist-ein</b>	Aktion
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Bewegung der Payload um mehrere Felder
<b>Bemerkung</b>	„Werfen“ im Lastenheft. Analog zum Schussvektor benannt.
<b>Beispiel</b>	Mace Windu schießt die Payload auf Zelle 10:4

<b>Begriff</b>	<b>Schlagen</b>
<b>Beschreibung</b>	Die erzwungene Bewegung eines Quälgeistes durch einen Treiber
<b>Ist-ein</b>	Aktion
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Interaktion mit Quälgeistern
<b>Bemerkung</b>	„Kloppen“ im Lastenheft
<b>Beispiel</b>	R2-D2 schlägt einen Quälgeist auf Zelle 5:10

<b>Begriff</b>	<b>Einmischung</b>
<b>Beschreibung</b>	Hilfsfähigkeiten, die nicht von Spielobjekten ausgehen. Werden von einem Spieler gesteuert. Bei jeder Benutzung besteht eine Chance, dass die verwendete Einmischung bis zum Ende der Partie für den jeweiligen Spieler vom Schiedsrichter deaktiviert werden.
<b>Ist-ein</b>	Aktion
<b>Kann-sein</b>	Teleportation, Fernangriff, Impuls, Schatzjagd
<b>Aspekt</b>	Zusätzliche taktische Element
<b>Bemerkung</b>	Ersetzt die „Fans“ aus dem Lastenheft
<b>Beispiel</b>	Lando Calrissian wird auf Zelle 6:6 teleportiert

<b>Begriff</b>	<b>Teleportation</b>
<b>Beschreibung</b>	Einmischung, die eine Spielfigur auf eine zufällige Zelle teleportiert
<b>Ist-ein</b>	Einmischung
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	-
<b>Bemerkung</b>	Ersetzt „Elfen“ aus Lastenheft
<b>Beispiel</b>	Siehe „Einmischungen“

<b>Begriff</b>	<b>Fernangriff</b>
<b>Beschreibung</b>	Trifft eine gegnerische Spielfigur. Ziel verliert gegebenenfalls die Payload und wird auf eine zufällige benachbarte, freie Zelle bewegt.
<b>Ist-ein</b>	Einmischung
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	-
<b>Bemerkung</b>	Statt „Kobolde“ im Lastenheft
<b>Beispiel</b>	Jango Fett wird von Fernangriff auf Zelle 5:6 gestoßen

<b>Begriff</b>	<b>Impuls</b>
<b>Beschreibung</b>	Wenn eine Spielfigur die Payload hält, wird sie bei Benutzung verloren
<b>Ist-ein</b>	Einmischung
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	-
<b>Bemerkung</b>	Statt „Trolle“ im Lastenheft
<b>Beispiel</b>	C-3PO verliert wegen eines Impuls die Payload

<b>Begriff</b>	<b>Schatzstoß</b>
<b>Beschreibung</b>	Bewegt den Schatz zufällig um ein Feld
<b>Ist-ein</b>	Einmischung
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	-
<b>Bemerkung</b>	„Schnatzschnappen“ im Lastenheft
<b>Beispiel</b>	Ein Schatzstoß treibt den Schatz auf Zelle 4:12

<b>Begriff</b>	<b>Entfernung</b>
<b>Beschreibung</b>	Eine Entfernung zwischen zwei Zellen ist die minimale Anzahl von Zügen, in denen eine Spielfigur von der einen auf die andere ziehen kann.
<b>Ist-ein</b>	-
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Spielfeldgeometrie
<b>Bemerkung</b>	-
<b>Beispiel</b>	-

<b>Begriff</b>	<b>Schussvektor</b>
<b>Beschreibung</b>	Pfeil vom Mittelpunkt einer Zelle zum Mittelpunkt einer anderen
<b>Ist-ein</b>	Torschussvektor
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Spielfeldgeometrie
<b>Bemerkung</b>	-
<b>Beispiel</b>	-

<b>Begriff</b>	<b>Torschussvektor</b>
<b>Beschreibung</b>	Schussvektor zu einem Schuss, der möglicherweise in einem Torschuss resultiert.
<b>Ist-ein</b>	Schussvektor
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Punkte sammeln
<b>Bemerkung</b>	-
<b>Beispiel</b>	-

<b>Begriff</b>	<b>Torschuss</b>
<b>Beschreibung</b>	Ein Angreifer schießt die Payload in einen Torring und holt damit Punkte für sei Team
<b>Ist-ein</b>	-
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Punkte sammeln
<b>Bemerkung</b>	Nur erfolgreiche Schüsse auf das Tor werden als Torschüsse bezeichnet.
<b>Beispiel</b>	Darth Sidious schießt die Payload in ein eigenes Tor

<b>Begriff</b>	<b>Rundenphase</b>
<b>Beschreibung</b>	Phase, in der eine Spielfigur Aktionen durchführt
<b>Ist-ein</b>	-
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Zeiteinteilung
<b>Bemerkung</b>	
<b>Beispiel</b>	Leia Organa ist dran

<b>Begriff</b>	<b>Zug</b>
<b>Beschreibung</b>	Von der ersten Aktion eines Spielers bis zur ersten Aktion des Gegners
<b>Ist-ein</b>	-
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Zeiteinteilung
<b>Bemerkung</b>	Nicht die Rundenphase einer Spielfigur
<b>Beispiel</b>	Bierdurst69 ist am Zug

<b>Begriff</b>	<b>Verlieren</b>
<b>Beschreibung</b>	Die Payload wird auf eine zufällige Zelle bewegt, die an die Zelle angrenzt, auf der sich die Spielfigur, die sie derzeit hält befindet.
<b>Ist-ein</b>	-
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Spielablauf
<b>Bemerkung</b>	„Vertändeln“ im Lastenheft
<b>Beispiel</b>	Jar Jar verliert die Payload

<b>Begriff</b>	<b>Halten</b>
<b>Beschreibung</b>	Ein Angreifer oder Hüter kann die Payload halten. Ist das der Fall, bewegt sich die Payload auf die Zelle, auf die die Spielfigur zieht.
<b>Ist-ein</b>	-
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Beschreibung des Spielgeschehens
<b>Bemerkung</b>	-
<b>Beispiel</b>	-

<b>Begriff</b>	<b>Übernahme</b>
<b>Beschreibung</b>	Ein Angreifer neben einer gegnerischen Spielfigur, die die Payload hält, kann diesen mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit übernehmen und hält sie anschließend selbst.
<b>Ist-ein</b>	Aktion
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Aggressives Spielmanöver
<b>Bemerkung</b>	-
<b>Beispiel</b>	Darth Vader übernimmt die Payload von Anakin Skywalker

<b>Begriff</b>	<b>Betäubt</b>
<b>Beschreibung</b>	Eine betäubte Spielfigur kann in seiner nächsten Rundenphase keine Aktion durchführen
<b>Ist-ein</b>	-
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Wirkung der Quälgeister
<b>Bemerkung</b>	„Ausgeknockt“ im Lastenheft
<b>Beispiel</b>	Jango Fett ist betäubt

<b>Begriff</b>	<b>Riskante Strategie</b>
<b>Beschreibung</b>	Handlung, wegen der eine Spielfigur vorübergehend vom Spielfeld entfernt werden kann.
<b>Ist-ein</b>	-
<b>Kann-sein</b>	Torring Blockieren, Stürmen, Großoffensive, Rammen, Schatz Blockieren
<b>Aspekt</b>	Taktische Elemente
<b>Bemerkung</b>	„Faul“ im Lastenheft
<b>Beispiel</b>	Qui-Gon Jinn blockiert den Schatz

<b>Begriff</b>	<b>Torring Blockieren</b>
<b>Beschreibung</b>	Eine eigene Spielfigur besetzt einen eigenen Torring, was verhindert, dass die Payload dort abgeliefert wird.
<b>Ist-ein</b>	Riskante Strategie
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Taktik
<b>Bemerkung</b>	„Flackern“ im Pflichtenheft
<b>Beispiel</b>	-

<b>Begriff</b>	<b>Stürmen</b>
<b>Beschreibung</b>	Ein Angreifer, der die Payload hält, zieht auf einen gegnerischen Torring, was das Abliefern garantiert.
<b>Ist-ein</b>	Riskante Strategie
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Taktik
<b>Bemerkung</b>	„Nachtarocken“ im Lastenheft
<b>Beispiel</b>	Han Solo stürmt mittleren gegnerischen Torring

<b>Begriff</b>	<b>Großoffensive</b>
<b>Beschreibung</b>	Ein eigener Angreifer betritt eine gegnerische Hüterzonenzelle während ein anderer eigener Angreifer sich auf einer anderen befindet.
<b>Ist-ein</b>	Riskante Strategie
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Taktik
<b>Bemerkung</b>	„Stutschen“ im Lastenheft
<b>Beispiel</b>	Lando Calrissia schließt sich Chewbacca in einer Großoffensive an

<b>Begriff</b>	<b>Rammen</b>
<b>Beschreibung</b>	Eine eigene Spielfigur zieht auf eine Zelle, die von einer gegnerischen Spielfigur besetzt wird. Dadurch wird die gegnerische Spielfigur auf eine benachbarte Zelle bewegt und verliert die Payload
<b>Ist-ein</b>	Riskante Strategie
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Taktik
<b>Bemerkung</b>	„Keilen“ im Lastenheft
<b>Beispiel</b>	Boba Fett rammt Jar Jar

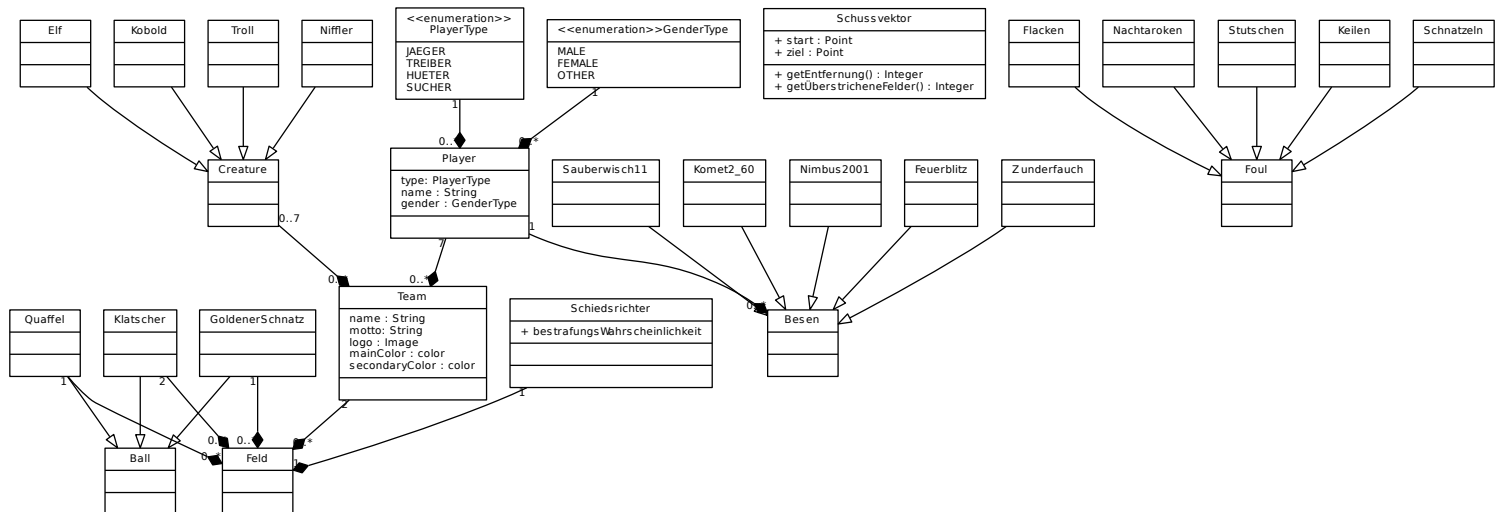
<b>Begriff</b>	<b>Schatz blockieren</b>
<b>Beschreibung</b>	Eine Spielfigur, die kein Sucher ist, besetzt die Zelle, auf der sich der Schatz befindet.
<b>Ist-ein</b>	Riskante Strategie
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Taktik
<b>Bemerkung</b>	„Schnatzeln“ im Lastenheft
<b>Beispiel</b>	Darth Maul blockiert den Schatz

<b>Begriff</b>	<b>Schiedsrichter</b>
<b>Beschreibung</b>	Entfernt mit bestimmter Wahrscheinlichkeit eine Spielfigur, die eine riskante Strategie ausführt vom Spielfeld bis eine Payload abgeliefert wird und deaktiviert permanent eine Einmischung für den Rest der Partie.
<b>Ist-ein</b>	-
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Taktik
<b>Bemerkung</b>	„Schiedsrichter“ im Lastenheft
<b>Beispiel</b>	Sheev Palpatine wurde vom Schiedsrichter vom Spielfeld entfernt

<b>Begriff</b>	<b>Disqualifikation</b>
<b>Beschreibung</b>	Tritt ein wenn fünf Spielfiguren eines Spielers gleichzeitig durch den Schiedsrichter aus dem Spiel entfernt sind. Führt zur Niederlage des Spielers.
<b>Ist-ein</b>	-
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Erhöhtes Risiko
<b>Bemerkung</b>	-
<b>Beispiel</b>	CubaLibre wurde disqualifiziert. CaptainCola gewinnt die Partie.



### 3 Domänenmodell



## 4 Anforderungsdefinition

### 4.1 Akteure

<b>ID:</b>	<b>AKT1</b>
<b>Titel:</b>	Anwendungsbenutzer
<b>Beschreibung:</b>	Menschlicher Benutzer, der die Anwendungen bedient.
<b>Rolle:</b>	<Rolle>

<b>ID:</b>	<b>AKT2</b>
<b>Titel:</b>	Spielender Benutzer
<b>Beschreibung:</b>	Anwendungsbenutzer, der mit der Client-Anwendung am tatsächlichen Spielgeschehen teilnimmt.
<b>Rolle:</b>	<Rolle>

<b>ID:</b>	<b>AKT3</b>
<b>Titel:</b>	Beobachtender Benutzer
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Rolle:</b>	<Rolle>

<b>ID:</b>	<b>AKT4</b>
<b>Titel:</b>	Systemadministrator
<b>Beschreibung:</b>	Anwendungsnutzer mit Zusatzqualifikation um Server zu verwalten.
<b>Rolle:</b>	Der Systemadministrator hat zugriff auf die Server Anwendung. Er ist dafür verantwortlich eine Instanz der Server Anwendung zu starten und zu betreuen. Zudem hat er Zugriff auf die Partie-Konfiguration und kann diese bei bedarf verändern.

<b>ID:</b>	<b>AKT5</b>
<b>Titel:</b>	KI
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Rolle:</b>	<Rolle>

<b>ID:</b>	<b>AKT6</b>
<b>Titel:</b>	Kunde
<b>Beschreibung:</b>	SoPra-Tutor
<b>Rolle:</b>	<Rolle>

<b>ID:</b>	<b>AKT7</b>
<b>Titel:</b>	Client [Komponente]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Rolle:</b>	<Rolle>

<b>ID:</b>	<b>AKT8</b>
<b>Titel:</b>	KI-Client [Komponente]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Rolle:</b>	<Rolle>

<b>ID:</b>	<b>AKT9</b>
<b>Titel:</b>	Server [Komponente]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Rolle:</b>	<Rolle>

<b>ID:</b>	<b>AKT10</b>
<b>Titel:</b>	Quidditchteam-Editor [Komponente]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Rolle:</b>	<Rolle>

<b>ID:</b>	<b>AKT11</b>
<b>Titel:</b>	Team
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Rolle:</b>	<Rolle>

<b>ID:</b>	<b>AKT12</b>
<b>Titel:</b>	Schiedsrichter
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Rolle:</b>	<Rolle>

## 4.2 Funktionale Anforderungen (allgemein)

<b>ID:</b>	<b>FA1</b>
<b>Titel:</b>	Quidditch-Spielfeld
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA2</b>
<b>Titel:</b>	Mittelkreis
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA3</b>
<b>Titel:</b>	Mittelfeld
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA4</b>
<b>Titel:</b>	Hüterzone
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA5</b>
<b>Titel:</b>	Torring
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA6</b>
<b>Titel:</b>	Schussvektor
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA7</b>
<b>Titel:</b>	Bälle
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA8</b>
<b>Titel:</b>	Quaffel [Ball]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA9</b>
<b>Titel:</b>	Klatscher [Ball]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA10</b>
<b>Titel:</b>	Goldener Schnatz [Ball]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA11</b>
<b>Titel:</b>	Besen
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA12</b>
<b>Titel:</b>	Zauberfauch [Besen]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA13</b>
<b>Titel:</b>	Sauberwisch 11 [Besen]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA14</b>
<b>Titel:</b>	Komet 2-60 [Besen]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA15</b>
<b>Titel:</b>	Nimbus 2001 [Besen]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA16</b>
<b>Titel:</b>	Feuerblitz [Besen]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA17</b>
<b>Titel:</b>	Spieler
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA18</b>
<b>Titel:</b>	Jäger [Spielertyp]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA19</b>
<b>Titel:</b>	Treiber [Spielertyp]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA20</b>
<b>Titel:</b>	Hüter [Spielertyp]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>



<b>ID:</b>	<b>FA21</b>
<b>Titel:</b>	[Spielertyp] Sucher
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA22</b>
<b>Titel:</b>	Fans]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA23</b>
<b>Titel:</b>	Elfen [Fantyp]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA24</b>
<b>Titel:</b>	Kobolde [Fantyp]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA25</b>
<b>Titel:</b>	Trolle [Fantyp]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA26</b>
<b>Titel:</b>	Niffler [Fantyp]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA27</b>
<b>Titel:</b>	Foul
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA28</b>
<b>Titel:</b>	Flacken [Foul]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA29</b>
<b>Titel:</b>	Nachtarocken [Foul]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA30</b>
<b>Titel:</b>	Stutschen [Foul]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA31</b>
<b>Titel:</b>	Keilen [Foul]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA32</b>
<b>Titel:</b>	Schnaltzeln [Foul]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA33</b>
<b>Titel:</b>	Wurf mit dem Quaffel
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA34</b>
<b>Titel:</b>	Quaffel Abfangen
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA35</b>
<b>Titel:</b>	Torschuss
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA36</b>
<b>Titel:</b>	Klatscher kloppen
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA37</b>
<b>Titel:</b>	Partie-Konfiguration
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA38</b>
<b>Titel:</b>	Quidditchteam-Konfiguration
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA39</b>
<b>Titel:</b>	Netzwerkinterface
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA40</b>
<b>Titel:</b>	Runde
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA41</b>
<b>Titel:</b>	Ballphase
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA42</b>
<b>Titel:</b>	Spielerphase
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA43</b>
<b>Titel:</b>	Fanphase
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA44</b>
<b>Titel:</b>	Zufallsgenerator
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA45</b>
<b>Titel:</b>	Spielende
<b>Beschreibung:</b>	< Beschreibung >
<b>Begründung:</b>	< Begründung >
<b>Abhängigkeiten:</b>	< Abhängigkeiten >
<b>Priorität:</b>	< Prio >
<b>Akteure:</b>	< Akteure >

<b>ID:</b>	<b>FA46</b>
<b>Titel:</b>	Überlängenbehnadlung
<b>Beschreibung:</b>	< Beschreibung >
<b>Begründung:</b>	< Begründung >
<b>Abhängigkeiten:</b>	< Abhängigkeiten >
<b>Priorität:</b>	< Prio >
<b>Akteure:</b>	< Akteure >

<b>ID:</b>	<b>FA47</b>
<b>Titel:</b>	Spiellogik
<b>Beschreibung:</b>	< Beschreibung >
<b>Begründung:</b>	< Begründung >
<b>Abhängigkeiten:</b>	< Abhängigkeiten >
<b>Priorität:</b>	< Prio >
<b>Akteure:</b>	< Akteure >

<b>ID:</b>	<b>FA48</b>
<b>Titel:</b>	Log-Datei
<b>Beschreibung:</b>	< Beschreibung >
<b>Begründung:</b>	< Begründung >
<b>Abhängigkeiten:</b>	< Abhängigkeiten >
<b>Priorität:</b>	< Prio >
<b>Akteure:</b>	< Akteure >

<b>ID:</b>	<b>FA49</b>
<b>Titel:</b>	< Titel >
<b>Beschreibung:</b>	< Beschreibung >
<b>Begründung:</b>	< Begründung >
<b>Abhängigkeiten:</b>	< Abhängigkeiten >
<b>Priorität:</b>	< Prio >
<b>Akteure:</b>	< Akteure >

<b>ID:</b>	<b>FA50</b>
<b>Titel:</b>	<Titel>
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA51</b>
<b>Titel:</b>	<Titel>
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA52</b>
<b>Titel:</b>	<Titel>
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA53</b>
<b>Titel:</b>	<Titel>
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>



### 4.3 Funktionale Anforderungen (Server)

### 4.4 Funktionale Anforderungen (Client)

<b>ID:</b>	<b>FA54</b>
<b>Titel:</b>	Hauptmenü [Client-View]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA55</b>
<b>Titel:</b>	Connect to Game [Client-View]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA56</b>
<b>Titel:</b>	End of Game [Client-View]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA57</b>
<b>Titel:</b>	Import Team Config [Client-View]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA58</b>
<b>Titel:</b>	Game Play [Client-View]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA59</b>
<b>Titel:</b>	Hilfe [Client-View]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA60</b>
<b>Titel:</b>	Beobachter [Client-View]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA61</b>
<b>Titel:</b>	Game Rendering Engine
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA62</b>
<b>Titel:</b>	Input Handler [Client]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA63</b>
<b>Titel:</b>	Input Validierung [Client]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA64</b>
<b>Titel:</b>	Hotkey [Client]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	–
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA65</b>
<b>Titel:</b>	Pausieren [Client]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	–
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

#### 4.5 Funktionale Anforderungen (Quidditchteam-Editor)

<b>ID:</b>	<b>FA66</b>
<b>Titel:</b>	Edit Team [Team-Editor-View]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA67</b>
<b>Titel:</b>	Save Team [Team-Editor-View]
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

#### 4.6 Nicht funktionale Anforderungen

<b>ID:</b>	<b>QA1</b>
<b>Titel:</b>	Plattformunabhängigkeit
<b>Beschreibung:</b>	Der Spielclient soll auf mindestens einer gängigen Computerbetriebssystem-Plattform (z.B. Linux, Windows) uneingeschränkt benutzbar sein. Des weiteren soll die Server- und die KI-Komponente auf mindestens zwei gängigen Computerbetriebssystem-Plattformen (z.B. Linux, Windows) uneingeschränkt benutzbar sein.
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>QA2</b>
<b>Titel:</b>	Version-Controlling
<b>Beschreibung:</b>	Verwaltung und Version-Controlling des Quellcodes mit Hilfe eines Git basierten Version-Controlling Tool.
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>QA3</b>
<b>Titel:</b>	Continuous Integration
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>QA4</b>
<b>Titel:</b>	Statische Codeanalyse
<b>Beschreibung:</b>	Mit Hilfe des Tools 'SonarQube' bzw. 'SonarCloud' soll der gesamte Quellcode einer statischen Analyse unterzogen werden. Dabei darf die technische Codequalität von diesen Tool nicht schlechter als 'B' bewertet werden.
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>QA5</b>
<b>Titel:</b>	Qualitätssicherung
<b>Beschreibung:</b>	80 Prozent des Quellcodes der einzelnen Komponenten soll durch automatische Test auf Korrektheit geprüft werden
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>QA6</b>
<b>Titel:</b>	Docker Container
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>QA7</b>
<b>Titel:</b>	Dokumentation
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>QA8</b>
<b>Titel:</b>	Benutzerhandbuch
<b>Beschreibung:</b>	< Beschreibung >
<b>Begründung:</b>	< Begründung >
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	< Prio >
<b>Akteure:</b>	< Akteure >

<b>ID:</b>	<b>QA9</b>
<b>Titel:</b>	Anwendungssprache
<b>Beschreibung:</b>	< Beschreibung >
<b>Begründung:</b>	< Begründung >
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	< Prio >
<b>Akteure:</b>	< Akteure >

<b>ID:</b>	<b>QA10</b>
<b>Titel:</b>	Programmiersprache
<b>Beschreibung:</b>	Implementierungssprache
<b>Begründung:</b>	< Begründung >
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	< Prio >
<b>Akteure:</b>	< Akteure >

<b>ID:</b>	<b>QA11</b>
<b>Titel:</b>	Dokumentationssprache
<b>Beschreibung:</b>	< Beschreibung >
<b>Begründung:</b>	< Begründung >
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	< Prio >
<b>Akteure:</b>	< Akteure >

<b>ID:</b>	<b>QA12</b>
<b>Titel:</b>	Format für Konfigurationsdateien
<b>Beschreibung:</b>	< Beschreibung >
<b>Begründung:</b>	< Begründung >
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	< Prio >
<b>Akteure:</b>	< Akteure >

<b>ID:</b>	<b>QA13</b>
<b>Titel:</b>	Netzwerkkommunikation
<b>Beschreibung:</b>	< Beschreibung >
<b>Begründung:</b>	< Begründung >
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	< Prio >
<b>Akteure:</b>	< Akteure >

<b>ID:</b>	<b>QA14</b>
<b>Titel:</b>	Rundenspiel
<b>Beschreibung:</b>	< Beschreibung >
<b>Begründung:</b>	< Begründung >
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	< Prio >
<b>Akteure:</b>	< Akteure >

<b>ID:</b>	<b>QA15</b>
<b>Titel:</b>	< Titel >
<b>Beschreibung:</b>	< Beschreibung >
<b>Begründung:</b>	< Begründung >
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	< Prio >
<b>Akteure:</b>	< Akteure >

<b>ID:</b>	<b>QA16</b>
<b>Titel:</b>	< Titel >
<b>Beschreibung:</b>	< Beschreibung >
<b>Begründung:</b>	< Begründung >
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	< Prio >
<b>Akteure:</b>	< Akteure >

<b>ID:</b>	<b>QA17</b>
<b>Titel:</b>	< Titel >
<b>Beschreibung:</b>	< Beschreibung >
<b>Begründung:</b>	< Begründung >
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	< Prio >
<b>Akteure:</b>	< Akteure >

<b>ID:</b>	<b>QA18</b>
<b>Titel:</b>	<Titel>
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>QA19</b>
<b>Titel:</b>	<Titel>
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>QA20</b>
<b>Titel:</b>	<Titel>
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>