

# Softwaregrundprojekt

Gruppe 10

5. Dezember 2018

## 1 Kontextanalyse

## 2 Fachwissen

<b>Begriff</b>	<b>Spieler</b>
<b>Beschreibung</b>	Ein Nutzer, der das Computerspiel "Fatastic Feasts" spielt.
<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>Nutzer</b>
<b>Beschreibung</b>	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.
<b>Ist-ein</b>	-
<b>Kann-sein</b>	Spieler, Gast
<b>Aspekt</b>	Zur Beschreibung des Programmverlaufs
<b>Bemerkung</b>	-
<b>Beispiel</b>	JägerMaister69

<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 "KIein."
<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, Zielzelle, kritische Zelle
<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>kritischer Bereich</b>
<b>Beschreibung</b>	Die Bereiche am linken und rechten Rand des Spielfeldes, in dem sich die Zielzellen befinden
<b>Ist-ein</b>	-
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Summe aller kritischen Zellen und Zielzellen
<b>Bemerkung</b>	Hüterzone im Lastenheft
<b>Beispiel</b>	-

<b>Begriff</b>	<b>Zielzelle</b>
<b>Beschreibung</b>	Die Zellen in die beide Teams die Payload bewegen wollen
<b>Ist-ein</b>	Zelle
<b>Kann-sein</b>	-
<b>Aspekt</b>	Hauptquelle von Punkten
<b>Bemerkung</b>	Torring 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>kritische Zelle</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>Figur</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>	Neutrale Figur, Spielfigur
<b>Aspekt</b>	Spielobjekte
<b>Bemerkung</b>	Nicht zu verwechseln mit Spielfigur
<b>Beispiel</b>	-

<b>Begriff</b>	<b>Neutrale Figur</b>
<b>Beschreibung</b>	Eine Figur, die nicht direkt, nur indirekt von einem Spieler beeinflusst werden kann
<b>Ist-ein</b>	Figur
<b>Kann-sein</b>	Payload, Quälgeist, Kostbarkeit
<b>Aspekt</b>	Festpunkte zur Steuerung des Spielverlaufs
<b>Bemerkung</b>	Bälle im Lastenheft
<b>Beispiel</b>	-

<b>Begriff</b>	<b>Spielfigur</b>
<b>Beschreibung</b>	Eine Figur, die von einem Spieler direkt gesteuert wird. Jede Spielfigur hat einen Namen, einen Rang und eine Rolle
<b>Ist-ein</b>	Figur
<b>Kann-sein</b>	Wächter, Sucher, Jäger, Kämpfer
<b>Aspekt</b>	Mitglieder eines Teams
<b>Bemerkung</b>	Spieler im Lastenheft
<b>Beispiel</b>	Luke Skywalker, Wächter, Rang 5

<b>Begriff</b>	<b>arg1</b>
<b>Beschreibung</b>	arg2
<b>Ist-ein</b>	arg3
<b>Kann-sein</b>	arg4
<b>Aspekt</b>	arg5
<b>Bemerkung</b>	arg6
<b>Beispiel</b>	arg7

<b>Begriff</b>	<b>Spielfigur</b>
<b>Beschreibung</b>	Jedes Objekt, das sich auf dem Spielfeld befindet
<b>Ist-ein</b>	arg3
<b>Kann-sein</b>	arg4
<b>Aspekt</b>	arg5
<b>Bemerkung</b>	arg6
<b>Beispiel</b>	arg7

### 3 Anforderungsdefinition

#### 3.1 Akteure

<b>ID:</b>	<b>AKT1</b>
<b>Titel:</b>	Anwendungsbenutzer
<b>Beschreibung:</b>	Menschlicher Benutzer, der eine 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>	Anwendungsbenutzer, der mit der Client-Anwendung ein laufendes Spiel beobachtet.
<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>	Spielender Benutzer, welcher von einem Computerprogramm gesteuert wird.
<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>	Anwendung, mit der ein Anwendungsbenutzer aktiv an einem Spiel teilnehmen kann oder ein Spiel beobachten kann.
<b>Rolle:</b>	<Rolle>

<b>ID:</b>	<b>AKT8</b>
<b>Titel:</b>	KI-Client [Komponente]
<b>Beschreibung:</b>	Anwendung, die als KI an einem Spiel teilnimmt.
<b>Rolle:</b>	<Rolle>

<b>ID:</b>	<b>AKT9</b>
<b>Titel:</b>	Server [Komponente]
<b>Beschreibung:</b>	Anwendung, auf der die Spiellogik zur Verfügung gestellt wird und mit der sich Clients über das Netzwerk verbinden.
<b>Rolle:</b>	<Rolle>

<b>ID:</b>	<b>AKT10</b>
<b>Titel:</b>	Quidditchteam-Editor [Komponente]
<b>Beschreibung:</b>	Anwendung, mit der ein Quidditchteam-Konfiguration erstellt und bearbeitet werden kann.
<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>

### 3.2 Funktionale Anforderungen (allgemein)

<b>ID:</b>	<b>FA1</b>
<b>Titel:</b>	Quidditch-Spielfeld
<b>Beschreibung:</b>	Das Quidditch-Spielfeld ist eine Ovale Form, welche in ein Raster von 17x13 quadratischen Feldern eingepasst ist. Auf diesem Feld finden alle Spielhandlungen statt, welche während dem Spiel getätigt werden können. Auf dem Spielfeld gibt es noch ein Mittelkreis und an den jeweils gegenüberliegenden Enden noch Hüterzonen.
<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>	++
<b>Akteure:</b>	<b>ALLE?</b>



<b>ID:</b>	<b>FA2</b>
<b>Titel:</b>	Mittelkreis
<b>Beschreibung:</b>	Der Mittelkreis ist ein Bereich auf dem Quidditch-Spielfeld, welcher in der Mitte angeordnet ist und aus 3x3 quadratischen Kacheln besteht. In dem Mittelkreis befindet sich das Mittelfeld, welches die mittlere Kachel des Mittelkreises ist und durch ein <i>M</i> gekennzeichnet ist.
<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>	FA1
<b>Priorität:</b>	++
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA3</b>
<b>Titel:</b>	Mittelfeld
<b>Beschreibung:</b>	Das Mittelfeld stellt den mittleren Punkt des Mittelkreises dar, welcher im Zentrum des Quidditch-Spielfeldes ist.
<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>	FA2
<b>Priorität:</b>	++
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA4</b>
<b>Titel:</b>	Hüterzone
<b>Beschreibung:</b>	Die Hüterzonen sind jeweils an den jeweils gegenüberliegenden Seiten des Quidditch-Spielfeldes. Die Hüterzonen beinhalten jeweils 3 Torringe und sind somit die Zonen in den die Teams Punkten können. Die Hüterzonen sind in einer Ovalen Form, welche 11 quadratische Felder hoch ist und 5 quadratische Felder breit ist an den jeweiligen Maximalen Punkten.
<b>Begründung:</b>	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor. Außerdem beinhaltet diese Zone die Torringe, durch welche die Teams Punkte machen können.
<b>Abhängigkeiten:</b>	FA1
<b>Priorität:</b>	++
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>FA5</b>
<b>Titel:</b>	Torring
<b>Beschreibung:</b>	Die Torringe sind in der Hüterzone angebracht und dazu da, dass die Teams jeweils Punkten können. Die 3 torringe werden jeweils von einem Torhüter bewacht, welcher verhindern kann, dass das gegnerische Team ein Tor schießen kann.
<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>	FA4
<b>Priorität:</b>	++
<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>

### 3.3 Funktionale Anforderungen (Server)

### 3.4 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>

### 3.5 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>	Datei Speicher Dialog um die Team-Konfiguration an einem beliebigen Ort im Datei System ab zu legen.
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

### 3.6 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>	Die Plattformunabhängigkeit ist im Lastenheft gefordert.
<b>Abhängigkeiten:</b>	<Abhängigkeiten>
<b>Priorität:</b>	++
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>QA2</b>
<b>Titel:</b>	Version-Controlling
<b>Beschreibung:</b>	Der Quellcodes soll mit Hilfe eines Git basierten Version-Controlling Tool verwaltet werden.
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	++
<b>Akteure:</b>	-

<b>ID:</b>	<b>QA3</b>
<b>Titel:</b>	Continuous Integration
<b>Beschreibung:</b>	In die Version-Controlling Lösung mit Hilfe einer CI automatisch jeder gepushte Commit Unit-Tests und der Statischen Codeanalyse unterzogen werden. Zudem soll eine automatisierte Code Dokumentation angestoßen werden. Bei erfolgreichem Abschließen alle Test soll zum Schluss der aktuelle Stand deployed werden.
<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>	
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>QA5</b>
<b>Titel:</b>	Automatisierte Unit-Tests
<b>Beschreibung:</b>	80 Prozent des Quellcodes der einzelnen Komponenten soll durch automatische Unit-Test auf Korrektheit und Funktion geprüft werden
<b>Begründung:</b>	Da alle Komponenten möglichst fehlerfrei funktionieren müssen ist es unerlässlich die einzelnen Teil der Software ständig auf ihre Funktionalität zu prüfen, die ist nur effizient möglich wenn automatisiert Test durchgeführt werden, damit Fehler frühzeitig erkannt werden.
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	+
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>QA6</b>
<b>Titel:</b>	Docker Container
<b>Beschreibung:</b>	Um die Plattformunabhängigkeit zu gewährleisten soll sowohl die Server Komponente, als auch die KI-Komponenten mit Hilfe eines Docker Container veröffentlicht werden.
<b>Begründung:</b>	Docker Container bieten den Vorteil, dass die Software nicht auf jedem Zielsystem neu compiliert werden muss sondern, sobald sie auf einem System in einem Docker-Container lauffähig gemacht wurde lässt sich dieser Container in der Regel auf diversen anderen Zielsystemen ausführen.
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	+
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>QA7</b>
<b>Titel:</b>	Dokumentation
<b>Beschreibung:</b>	Alle Klassen und Methoden der Software müssen so dokumentiert werden. Dabei sollen zumindest alle Übergabeparameter und Rückgabewerte genau spezifiziert werden. Zudem ist sind komplexe Algorithmen detailliert zu dokumentieren
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	+
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>QA8</b>
<b>Titel:</b>	Benutzerhandbuch
<b>Beschreibung:</b>	Zu jeder Komponente des Projektes muss eine Benutzerhandbuch existieren, in welchem alle Features unmissverständlich erklärt sind, sodass ein neuer Benutzer auf Basis des Benutzerhandbuches die Software bedienen kann.
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	+/-
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>QA9</b>
<b>Titel:</b>	Anwendungssprache
<b>Beschreibung:</b>	Das User-Interface der Anwendungen soll in deutscher Sprache gestaltet werden.
<b>Begründung:</b>	Die Anwendungssprache ist im Lastenheft vorgegeben.
<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>	Alle Konfigurationsdateien müssen dem <i>JSON</i> Standard genügen. Des Weiteren sind alle vom Komitee festgelegten weiteren Standards einzuhalten.
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>QA13</b>
<b>Titel:</b>	Netzwerkcommunication
<b>Beschreibung:</b>	Die Netzwerkcommunication zwischen Client und Server soll über sogenannte <i>Web-Socket-Sessions</i> realisiert werden, sodass Client und Server ortsunabhängig von einander betrieben werden können.
<b>Begründung:</b>	Die Netzwerkcommunication muss gewissen Standards genügen, damit Client- und Serveranwendungen von unterschiedlichen Entwicklerteams mit einander kompatibel sind und Client und Server ortsunabhängig von einander betrieben werden können.
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>QA14</b>
<b>Titel:</b>	Log-Dateien
<b>Beschreibung:</b>	Log-Dateien anlegen um unter anderem den Spielverlauf zu Speichern und eventuelle Fehlfunktionen der Software fest zu halten.
<b>Begründung:</b>	Log-Dateien können unter anderen die Wartung der Software erleichtern und für zusätzliche Features, wie eine Statistik über den Spielverlauf verwendet werden.
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	-
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>QA15</b>
<b>Titel:</b>	Funktionalität
<b>Beschreibung:</b>	Die Anwendungen müssen alle im Lastenheft als minimal Anforderungen aufgeführten Anforderungen erfüllen.
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>QA16</b>
<b>Titel:</b>	Zuverlässigkeit
<b>Beschreibung:</b>	Nur in maximal einer von 50 Sessions, darf sich eine Anwendung komplett aufhängen.
<b>Begründung:</b>	Durch zu häufiges Abstürzen der Software ist das Benutzererlebnis massiv beeinträchtigt.
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	+
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>QA17</b>
<b>Titel:</b>	Robustheit
<b>Beschreibung:</b>	Die Anwendungen dürfen nicht aufgrund einer Falschen Benutzereingabe abstürzen, sondern müssen den Benutzer auf seinen Fehler hinweisen.
<b>Begründung:</b>	Um das Benutzererlebnis nicht zu beeinträchtigen und keine Sicherheitslücken zu verursachen ist es notwendig, dass die Funktion der Software nicht durch fehlerhafte Benutzereingaben beeinträchtigt wird.
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	++
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>QA18</b>
<b>Titel:</b>	Benutzbarkeit
<b>Beschreibung:</b>	Dem Endnutzer muss es möglich sein alle Komponenten des Projektes nur auf Basis des Mitgelieferten Benutzerhandbuches und den Hilfeseiten die Software ohne Einschränkungen bedienen zu können.
<b>Begründung:</b>	Wenn es für die Endnutzer der Software zu kompliziert ist die Software zu Benutzen, dann ist das Benutzererlebnis erheblich gestört und die Software wird nicht Benutzt werden, da die Endbenutzer unzufrieden sind.
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	+
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

<b>ID:</b>	<b>QA19</b>
<b>Titel:</b>	Wartbarkeit
<b>Beschreibung:</b>	Die Software muss so aufgebaut sein, dass einzelne Teilstücke bei Bedarf ohne Umbauten der übrigen Software ersetzbar sind.
<b>Begründung:</b>	Im Falle einer Fehlfunktion in einem Teilstück der Software muss diese einfach austauschbar sein um den Fehler schnellst möglich beheben zu können. Zudem sollte das Hinzufügen weiterer Features möglich sein um das Produkt stetig weiter entwickeln zu können.
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	-+
<b>Akteure:</b>	<Akteure>

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

<b>ID:</b>	<b>QA21</b>
<b>Titel:</b>	Kurze Ladezeiten
<b>Beschreibung:</b>	Systembedingte Ladezeiten der Software dürfen auf einem aktuellen Mittelklasse Computer fünf Sekunden pro geladenem Teil überschreiten.
<b>Begründung:</b>	Bei längeren Ladezeiten ist das Benutzererlebnis massiv beeinträchtigt.
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	-+
<b>Akteure:</b>	-

<b>ID:</b>	<b>QA22</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>QA23</b>
<b>Titel:</b>	<Titel>
<b>Beschreibung:</b>	<Beschreibung>
<b>Begründung:</b>	<Begründung>
<b>Abhängigkeiten:</b>	-
<b>Priorität:</b>	<Prio>
<b>Akteure:</b>	<Akteure>