

Zielbestimmung für Memoric	
Produktbeschreibung	Es wird ein Spiel für 2 Spielende nach dem Vorbild eines Memory-Spiels entwickelt, bei dem Paare von Musikschnipseln anstelle von Bildern zu finden sind.
Musskriterien	<ul style="list-style-type: none"> - Es gibt 6 Paare (= 12 Karten), die auf dem Bildschirm angezeigt werden und die jeweils mit einer Audio-Datei verbunden sind. - Es gibt für 2 Spielende einen hochzählenden Score, der die Anzahl der gefundenen Paare angibt. - Wenn eine Karte durch einen Spielenden per Mausklick ausgewählt wurde, ändert sich ihre Farbe und der Musikschnipsel wird abgespielt. Im Anschluss darf der Spieler eine weitere Karte aufdecken, deren Farbe sich ändert, die Farbe der ersten Karte bleibt unverändert. - Jeder Spielende kann genau 2 Karten auswählen. Falls er/sie ein Paar gefunden hat, „verschwinden“ die Karten des Paares und er darf erneut 2 Karten auswählen. Ansonsten ist der andere Spielende an der Reihe.
Wunschkriterien	<ul style="list-style-type: none"> - Es gibt 12 Paare (= 24 Karten), die auf dem Bildschirm angezeigt werden. - Name der Spielenden können auf einem Startbildschirm eingegeben werden und tauchen auf dem Spielfeld anstelle von „Spieler 1“ / „Spieler 2“ auf. - Die Anzahl der Spieler ist variabel (Eingabe über den Startbildschirm). - Das Farbschema kann zu Beginn ausgewählt werden. - Es gibt verschiedene Levels, in denen unterschiedliche Musik-Genres abgespielt werden.
Abgrenzungskriterien	<ul style="list-style-type: none"> - Ein Einspieler-Modus indem gegen den Computer gespielt wird, soll nicht implementiert werden. - Es gibt keine Möglichkeit die bereits abgespielte Audio-Datei nach dessen Auswahl mehrmals abspielen zu lassen. - Es gibt keine graphische Unterstützung zum Auffinden der Paare.
Produkteinsatz	
Anwendungsbereiche	Das Spiel ist zum Trainieren von aufmerksamem, konzentriertem Zuhören sowie zu Unterhaltungszwecken entwickelt worden. Ein Einsatz in der Schule – z.B. Musikunterricht – ist angedacht.
Zielgruppen	Alle Altersgruppen, vorausgesetzt Hörvermögen besteht.
Benutzeroberfläche	Memoric wird auf der graphischen Benutzeroberfläche, die mit Hilfe von Funktionalitäten des fyne-Moduls gebaut wurde, gespielt.
Gesetze, Normen, Sicherheitsanforderungen, Plattformabhängigkeiten, ...	<p>Die Ausführung des Spiels erfolgt plattformunabhängig, sofern die benötigten Pakete des fyne-Toolkits in einer Go-Entwicklungsumgebung heruntergeladen wurden (go get – Befehl muss vorher ausgeführt worden sein: siehe Installationshinweise)</p> <p>Die Musikausschnitte entstammen einer lizenzfreien Aufnahme von „Le carnaval des animaux“, Camille Saint-Saens (Quelle: https://imslp.org/wiki/Le_carnaval_des_animaux_(Saint-Sa%C3%ABns%2C_Camille))</p>
Technische Anforderungen	
Notwendige Software	<ul style="list-style-type: none"> - Linux oder Windows oder macOS - Go - Go interne Pakete: fmt, os, time, strconv, math/rand - frei verfügbare Pakete: github.com/faiface/beep, fyne.io/fyne/v2,
Notwendige Hardware	x86-PC, Bildschirm, Lautsprecher, Maus
Produktschnittstellen	keine