

11 IT Gruppe 69

Pflichtenheft

Projektbezeichnung	2 minutes 2 late
Projektleitung	Leroy Koppelman
Erstellt am	07.03.2024
Letzte Änderung am	21.03.2024
Status	in Bearbeitung
Aktuelle Version	Pre-Releas

Änderungsverlauf

Nr.	Datum	Version	Geänderte Kapitel	Art der Änderung	Verantwortlich	Status
1	07.03.2024	Pre Release	1-5	Erstellung	Jannek Hänsch	In Bearbeitung
2	14.03.2024	Pre-Releas	5	Erstellung	Jannek Hänsch	In Bearbeitung
3	21.0.2024	Pre-Release	1-5	Erstellungen	Jannek Hänsch	In Bearbeitung
4						
5						

Inhalt

1 Einleitung

2 Allgemeines

2.1 Ziel und Zweck des Dokuments

2.2 Ausgangssituation

2.3 Projektbezug

2.4 Abkürzungen

2.5 Verteilung und Freigabe

3 Konzept

3.1 Ziel(e) der Anbieter:innen

3.2 Ziel(e) und Nutzen der Anwender:innen

3.3 Zielgruppe(n)

4 Funktionale Anforderungen

4.1 Anforderung 1

4.2 Anforderung 2

4.3 Anforderung 3

5 Nichtfunktionale Anforderungen

5.1 Allgemeine Anforderungen

5.2 Gesetzliche Anforderungen

5.3 Technische Anforderungen

5.4 Inhaltliche Anforderungen

5.5 Logo

6 Lieferumfang

6.1 Lieferumfang

6.2 Kosten

6.3 Liefertermin

6.4 Ansprechstelle und Lieferort

7 Abnahmevoraussetzungen

8 Anhang

1 Einleitung

Das vorliegende Lastenheft enthält die an das zu entwickelnde Produkt gestellten funktionalen sowie nicht-funktionalen Anforderungen. Es dient als Basis für die Bewertung. Kommt es zwischen Gruppe 69 und Herr Heinemann zu einem Vertragsabschluss, ist das bestehende Pflichtenheft rechtlich nicht bindend. Mit den Anforderungen werden die Rahmenbedingungen für die Entwicklung festgelegt.

2 Allgemeines

2.1 Ziel und Zweck des Dokuments

Dieses Lastenheft beschreibt ein Jump and Run Spiel im Pixelartstil

2.2 Ausgangssituation

Herr Heinemann stellt die Aufgabe ein Programm zur Bewertung im Unterricht zu erstellen welche Grundlage der Note wird.

2.3 Projektbezug

Das vorliegende Projekt ist ein unabhängiges Projekt der Gruppe 69

2.4 Abkürzungen

Allg. = allgemein

o.g = oben genannt

2.5 Verteilung und Freigabe

Rolle	Name	Bemerkung
Projektleiter/ Developer	Leroy Koppelman	
Developer	Malte Brussmann	
Berater/ Ideenfindung	Adrian Brandes	
Mapdesign	Kevin Eggert	
Infrastruktur/Developer	Marcel Gustin	
Dokumentation	Jannek Hänsch	

3 Konzept

3.1 Ziel(e) der Anbieter:innen

Die Gruppe 69 verfolgt mit dem Projekt „2 minutes 2 late“ das Ziel mit Ihrem Projekt eine gute Note zu erreichen und einen allgemeinen Lernerfolg zu erzielen, um die eigenen Programmier- und Projektführungskompetenzen zu erweitern.

3.2 Ziel(e) und Nutzen der Anwender:innen

Der Kunde Herr Heinemann erhofft sich durch die Nutzung des Videospiels einen erhöhten Spaßfaktor in seinem Leben zu erhalten

3.3 Zielgruppe(n)

Als Zielgruppe für das Projekt „2minutes 2 late“ wird die Klasse 11IT und der Kunde Herr Heinemann genannt

4 Funktionale Anforderungen

Gewünschte Funktionalitäten des Projektes „2 minutes 2 late“

4.1 Anforderung 1

Das Projekt soll in einem Spiel in Pixeloptik aus dem Bereich Jump and Run entstehen. Hierfür soll als Setting der Schulweg durch eine Fiktive Stadt bestritten durch einen fiktiven Schüler erstellt werden.

5. Anforderungsaufstellung

5.1 Allgemeine Anforderungen

Das Spiel soll wie o.g eine Pixeloptik wie beispielweise alte Mario Games besitzen. Ähnlich soll auch die Spielwelt und die Karten gestaltet werden.

5.2 Gesetzliche Anforderungen

Das Projekt „2 minutes 2 late“ muss in dem Gesetzlichen Rahmen der Bundesrepublik Deutschland konform sein. Es werden einzig fiktive Schauplätze und Personen dargestellt. Des Weiteren wird eine konformität mit der DSGVO sichergestellt und Richtlinien zum Kopierschutz eingehalten.

5.3 Technische Anforderungen

Die Entwicklungsumgebung wird als Java Version 17 SDK gewählt. ohne weitere Extras. Es werden keine spezifischen Hardwareanforderungen von dem Spiel erfordert.

5.4 Inhaltliche Anforderungen

5.4.1. Jump and Run

2. Selbst erstellte Maps / Mapeditor
3. Das Spiel wird in ca. 10 Leveln spielen wobei eine Erstellung von weiteren nicht ausgeschlossen ist.
4. Für ein Erfolgserlebnis wird ein Shopsystem mit Gold als Währung und ein Scoreboard hinzugefügt
5. Parallaxhintergrund
6. Itemsystem mit Inventar und Waffensystem

5.5 Logo



6 Lieferbedingungen

6.1 Lieferumfang

Die Gruppe 69 liefert das Programm samt Code, die dazugehörige Dokumentation, ein PAP zu den wichtigsten Programm Funktionen. Nach Abschluss der Entwicklungen wird die Gruppe 69 das Projekt der Klasse 11 IT und dem Kunden vorstellen.

6.2 Kosten

Die Kosten für das Projekt richten sich nach den allg. üblichen Preisen der Spieleindustrie in dem Geschäftsjahr 2024.

6.3 Liefertermin

Die Gruppe 69 verpflichtet sich dazu das o.g Projekt bis zum 27.06.2024 fertig zu stellen.

6.4 Ansprechstelle und Lieferort

Herr Heinemann, Abgabe über Edupage und Präsentationsvorgaben

7 Abnahmevoraussetzungen

Die Gruppe 69 prüft das Projekt auf Vollständigkeit mindestens zwei Wochen vor Abgabe. Ebenfalls wird das Projekt durch die Gruppe getestet und durch einen „Day one patch“ letzte Bugs entfernt werden.