**Lastenheft**

1. **Einleitung**

Unser Projekt soll ein Umweltspiel für Kinder werden, mit dem wir bei ihnen das Bewusstsein zur Umweltverschmutzung und dem Klimawandel wecken wollen. Das Spiel sollte nicht zu lang werden und wenn man mehr Zeit hätte, könnte man immer schwierigere Level einfügen.

1. **Produktbeschreibung**

Unser Produkt soll am Ende ein Quiz für Kinder werden, das wie ein Escape Spiel aufgebaut ist, da man nur weiterkommt, wenn man die Frage richtig beantwortet. Mit unserem Spiel wollen wir, dass Kinder und Jugendliche sich in den Themenbereichen Umwelt und Klimawandel weiterbilden können und ihr Interesse an diesen Themen wecken. Die Ziele des Anbietens sollen sein, das Training von logischem Denken und Schlussfolgern zu trainieren. Außerdem liegt der Schwerpunkt auf dem spielerischen Lernen. Das Lernspiel soll die Zielgruppe von Schülern der Orientierungsstufe, möglicherweise auch jünger. Die Kinder können zwischen verschiedenen Objekten auswählen, um Tipps für die Beantwortung der Leitfrage zu erhalten. Auf der bildlichen Ebene soll das Quiz am Strand spielen, wo die verschiedene Müllgegenstände, wie Plastikflaschen, tote Möwen oder Zigarettenstummel, liegen. Die Benutzeroberfläche soll mit Greenfoot oder BlueJ generiert werden.

Unsere Grenzen liegen in der Kürze der vorgegebenen Zeit unser umfangreiches Programm in Java umzusetzen. Unteranderem könnten auch Probleme bei unverständlichen Fehlermeldungen auftreten.

1. **Anforderungen**

Die funktionalen Anforderungen dieses Projekts liegen bei dem Anklicken von Gegenständen, um Hinweise zu erhalten. Des Weiteren das Eingeben der Antwort in das Eingabefeld. Die Allgemeinen Anforderungen an das Spiel sind der Hintergrund, vor dem verschiedene Objekte angelagert sind. Zudem ist die Fragestellung in einem Textfeld vor dem Hintergrund zu sehen. Die meisten Probleme erwarten wir bei dem Anklicken der Objekte, da sich dies bei unserem Wissensstand eher schwierig gestalten kann.