**Pflichtenheft**

|  |  |
| --- | --- |
| Projektbeschreibung | Umweltspiel |
| Projektleiterin | Marie Schultz |
| Erstellt am | 26.01.2021 |
| Letzte Änderung am |  |
| Status | [in Bearbeitung] |

**Änderungsverlauf**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr.** | **Datum** | **Geänderte Kapitel** | **Art der Änderung** | **Autor** |
| **1** | 05.02.2021 | Einleitung | Erstellung | Hanna |
| **2** | 09.02.2021 | Alle | Erstellung | Hanna |
| **3** | 12.02.2021 | Alle | Änderung | Hanna |
| **4** | 23.02.2021 | Alle | Änderung | Hanna |
| **5** | 26.02.2021 | Alle | Änderung/ Hochladen | Marie |

Inhalt

1. Einleitung…………………………………………………………………………………………………………….2
2. Allgemeines…………………………………………………………………………………………………………2
   1. Ziel und Zweck des Dokuments………………………………………………………………………2
3. Konzept……………………………………………………………………………………………………………….3
   1. Ziel des Anbieters…………………………………………………………………………………………..3
   2. Ziel und Nutzen des Anwenders……………………………………………………………………..3
   3. Zielgruppe………………………………………………………………………………………………………3
4. Funktionale Anforderungen…………………………………………………………………………………3
   1. Anforderung 1………………………………………………………………………………………………..3
   2. Anforderung 2………………………………………………………………………………………………..3
5. Nichtfunktionale Anforderungen………………………………………………………………………….3
   1. Allgemeine Anforderungen…………………………………………………………………………….3
   2. Technische Anforderungen…………………………………………………………………………….3
6. Rahmenbedingungen…………………………………………………………………………………………..4
   1. Zeitplan………………………………………………………………………………………………………….4
   2. Problemanalyse……………………………………………………………………………………………..4
7. Anhang………………………………………………………………………………………………………………..4

1 Einleitung

Das vorliegende Pflichtenheft enthält die funktionalen und nichtfunktionalen Anforderungen an unser Projekt. Dies ist die Basis und Vorgabe des Umweltspiel. Dieses Pflichtenheft stellt die Rahmenbedingungen da und werden im Weiteren näher erläutert.

2 Allgemeines

2.1 Ziel und Zweck

Dieses Pflichtenheft beschreibt ein Umweltspiel, bei dem man Fragen über die Umwelt und die Umweltverschmutzung beantwortet. Es ist aufgebaut, wie ein Escape-Spiel, wo man nur weiterkommt, wenn man die Frage beantwortet hat. Wenn man auf bestimmte Icons drückt, bekommt man Tipps, um die Fragestellung zu beantworten. Wenn man es nicht schafft die Frage am Ende zu beantworten, hat man verloren. Das Ziel des Spiels ist das Interesse an Themen wie dem Umweltspiel zu wecken. Zudem soll es das logische Denken und das Schlussfolgern zu trainieren.

3 Konzept

3.1 Ziel des Anbieters

Das Ziel des Anbieters ist, ein Spiel zu erstellen, wobei man etwas über unsere Umwelt und die Umweltverschmutzung erfährt. Es ist dazu da, dass man mit Spaß die Probleme unsere Umwelt versteht. Das Spiel soll einfach verständlich sein und einfach zu bedienen sein, damit Kinder auch alleine spielen können. Es soll das Interesse wecken und die Kinder zudem auch fordern.

3.2 Ziel und Nutzen des Anwenders

Der Nutzen des Anwenders ist, dass vor allem Kinder die Problematik der Umweltverschmutzung leicht und mit Spaß erlernen. Des Weiteren wird auch das logische Denken trainiert.

3.3 Zielgruppe

Die Zielgruppen dieses Produkts sind vor allem Kinder und Jugendliche, die sich für die Umwelt und für Escape Spiele interessieren.

4 Funktionale Anforderungen

4.1 Anforderung 1

Das Anklicken von Objekten zum Erhalt von Hinweisen

4.2 Anforderung 2

Eingeben der Antwort in das Eingabefeld und das Enden des Spiels, wenn es richtig ist und das Weiterspielen, wenn die Eingabe falsch ist.

5 Nichtfunktionale Anforderungen

5.1 Allgemeine Anforderungen

Man sieht einen Hintergrund und vor dem Hintergrund sind die Objekte angelagert.

5.2 Technische Anforderungen

Die Fragestellung ist zu sehen in einem Textfeld vor dem Hintergrund.

6 Rahmenbedingungen

6.1 Zeitplan

Abgabe des Pflichten- und Lastenheft ist bis zum 1. März. Jedoch sollte dies vorher fertig sein, damit man genug Zeit hat, um das Spiel zu programmieren. Für das Programmieren haben wir bis zu den Osterferien Zeit. Wir haben 3 Stunden pro Woche Zeit und wir werden am längsten für das Programmieren brauchen.

6.2 Problemanalyse

Die meisten Probleme erwarten wir bei dem Anklicken von Objekten. Jedoch gibt es für dieses Problem viele Beispiele im Internet. Ein anderes Problem ist außerdem die Uhr, die herunterläuft. Auch für dieses Problem gibt es viele Lösungen im Internet.

7 Anhang

