Vincent Schwartz

Lastenheft  
Rocket Alarm

Salih Alesevic, Christoph Kern, Vincent Schwartz

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Name | Datum | Unterschrift |
| Erstellt | Vincent Schwartz | 20.02.2017 | Vincent Schwartz |
| Geprüft | Christoph Kern | 22.02.2017 |  |
| abgenommen |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Version | Autor | QS | Datum | Status | Kommentar |
| 1.0 | Vincent Schwartz |  | 20.02.2017 | Endversion | Finaler Entwurf |

Inhalt

[Einführung 2](#_Toc475458272)

[1. Zielbestimmung 2](#_Toc475458273)

[2. Produkteinsatz 2](#_Toc475458274)

[3. Produktfunktionen 2](#_Toc475458275)

[2.1 Benutzer an- abmelden 2](#_Toc475458276)

[3.1.1 Benutzer registrieren (/LF010/) 2](#_Toc475458277)

[3.1.2 Benutzer anmelden (/LF020/) 2](#_Toc475458278)

[3.1.3 Benutzer abmelden (/LF030/) 3](#_Toc475458279)

[3.2 Freundesliste verwalten 3](#_Toc475458280)

[3.2.1 Freund hinzufügen (/LF110/) 3](#_Toc475458281)

[3.2.2 Freund entfernen (/LF120/) 3](#_Toc475458282)

[3.3 Rocket Alarm spielen 3](#_Toc475458283)

[3.3.1 Spiel starten (/LF210/) 3](#_Toc475458284)

[3.3.2 Spiel beenden (/LF220/) 3](#_Toc475458285)

[3.4 Einstellungen ändern 3](#_Toc475458286)

[3.4.1 Hilfe anzeigen (/LF310/) 3](#_Toc475458287)

[3.4.2 Benutzernamen ändern (/LF320/) 3](#_Toc475458288)

[3.4.3 Passwort ändern (/LF330/) 4](#_Toc475458289)

[4. Produktdaten 4](#_Toc475458290)

[3.1 /LD010/ Benutzerdaten 4](#_Toc475458291)

[3.2 /LD020/ Spieldaten 4](#_Toc475458292)

[5. Produktleistungen 4](#_Toc475458293)

[/LL010/ 4](#_Toc475458294)

[/LL020/ 4](#_Toc475458295)

[/LL030/ 4](#_Toc475458296)

[/LL040/ 4](#_Toc475458297)

[/LL050/ 4](#_Toc475458298)

[6. Vertragsgegenstand 4](#_Toc475458299)

[6.1 Produktbezogene Leistungen 4](#_Toc475458300)

[7. Qualitätsanforderungen 5](#_Toc475458301)

[8. Glossar 5](#_Toc475458302)

# Einführung

Es soll ein Speil entwickelt werden, in dem man ein Flugobjekt navigiert. Ziel des Spiels ist es auf einen zukommende Raketen auszuweichen. Es gibt unterschiedliche Schwierigkeitsstufen, die man aber nicht selbst auswählen kann. Die Schwierigkeit ändert sich von alleine mit der Zeit, desto länger man am Leben ist, desto schwieriger wird es den Raketen auszuweichen. Es gibt kein vordefiniertes Ende, das Spiel ist zu Ende sobald man 0% Lebenspunkte hat.

# Zielbestimmung

Mit dieser Software wollen wir ein 2D Arkade Spiel erschaffen, in dem man ein Flugobjekt, welches ein Helikopter oder eine andere Maschine ist, in einer 2D Welt fliegt. Es werden Raketen auf einen zukommen, denen man ausweichen muss. Es ist nicht möglich die Geschosse oder andere Objekte zu zerschießen, weil man nicht schießen kann. Im Hintergrund soll Musik in einer angenehmen Lautstärke gespielt werden. Die Geschosse sind nicht dem Rhythmus der Lieder angepasst, sondern fliegen in einem zufälligen Muster.

Begonnen wird mit 100% Lebenspunkten, pro Treffer werden 25% abgezogen. Wenn man 0% erreicht hat ist das Spiel vorbei.

Gemessen wird die Zeit, d.h. der Highscore ist eine Zeitangabe, die aussagt wie lang der Spieler überlebt hat.

# Produkteinsatz

Das Spiel wird im Privaten Gebrauch finden. Das Programm wird für jeden kostenlos zur Verfügung stehen. Das Programm wird meist von Kindern verwendet werden. Für diese wird die GUI ausgelegt sein. Sie soll übersichtlich und so einfach wie möglich gestaltet werden.

# Produktfunktionen

## 2.1 Benutzer an- abmelden

Der Benutzer wird zuerst gebeten einen Benutzeraccount anzugeben, oder einen zu erstellen, wenn keiner vorhanden ist. Der Benutzername wird verwendet um am Ende die erreichten Punkte einem Konto zuzuordnen.

## Benutzer registrieren (/LF010/)

Ein Benutzer kann sich jederzeit in der Software registrieren unter Angabe der folgenden Daten:

* Benutzername
* Passwort

Anschließend kann der Benutzer das Spiel spielen.

## Benutzer anmelden (/LF020/)

Nach einer erfolgreichen Registrierung kann sich der Benutzer beim System anmelden unter Angabe folgender Daten:

* Benutzername
* Passwort

Falls die Daten nicht korrekt eingegeben wurden wird man zur erneuten Eingabe gebeten.

## Benutzer abmelden (/LF030/)

Der angemeldete Benutzer kann sich jederzeit von der Software abmelden.

## Freundesliste verwalten

Der angemeldete Benutzer kann andere Benutzer zu seiner Freundesliste hinzufügen und auch wieder löschen.

## Freund hinzufügen (/LF110/)

Der angemeldete Benutzer kann Freunde hinzufügen. Dazu muss der Benutzername des Benutzers angegeben werden. Anschließend ist er in der Freundesliste sichtbar.

## Freund entfernen (/LF120/)

Der angemeldete Benutzer kann Freunde aus der Freundesliste entfernen. Danach ist der entfernte Benutzer nicht mehr in der Freundesliste sichtbar.

## Rocket Alarm spielen

Der angemeldete Benutzer kann jederzeit Rocket Alarm starten.

## Spiel starten (/LF210/)

Ein angemeldeter Benutzer kann durch das Klicken des Spielen-Buttons das Spiel starten.

## Spiel beenden (/LF220/)

Der Versuch wird automatisch beendet sobald das Flugobjekt 0% Lebenspunkte erreicht hat. Anschließend werden die erreichten Punkte, der Highscore des Benutzers und der globale Highscore angezeigt.

## Einstellungen ändern

Die Einstellungen des Programms können geändert werden, sobald der Benutzer eingeloggt ist.

## Hilfe anzeigen (/LF310/)

Der angemeldete Benutzer kann ein Hilfefenster öffnen, in dem die wichtigsten Funktionen kurz beschrieben werden.

## Benutzernamen ändern (/LF320/)

Der angemeldete Benutzer hat die Möglichkeit, seinen Benutzernamen unter Angabe folgender Daten zu ändern:

* Neuer Benutzername
* Bestätigung durch erneute Eingabe des gewünschten Benutzernamens

Dabei ist zu beachten, dass der Benutzername nur geändert werden kann, wenn der gewünschte Name noch nicht in Verwendung ist.

## Passwort ändern (/LF330/)

Der angemeldete Benutzer hat die Möglichkeit, sein Passwort unter der Angabe folgender Daten zu ändern:

* Altes Passwort
* Neues Passwort
* Bestätigung durch erneute Eingabe des neuen Passwortes

# Produktdaten

## 3.1 /LD010/ Benutzerdaten

* Benutzername
* Passwort
* Freunde
* Persönlicher Highscore

## 3.2 /LD020/ Spieldaten

* Zeit
* Anzahl der ausgewichenen Raketen

# Produktleistungen

## /LL010/

Wenn der Spieler gestorben ist erscheint eine „Game Over“ Meldung. Anschließend kann er auswählen ob er erneut spielen oder ins Hauptmenü zurückkehren möchte.

## /LL020/

Benutzernamen sind einmalig

## /LL030/

Ein Benutzer kann nicht zweimal den gleichen Benutzer als Freund hinzufügen.

## /LL040/

Es wird eine Internetverbindung benötigt um alle Funktionen des Programms nutzen zu können. Bein unterbrochener Internetverbindung wird der momentane Spieldurchlauf beendet.

## /LL050/

Wenn der Benutzer ohne Internetzugang spielen möchte kommt eine Fehlermeldung. Das gleiche gilt für alle anderen Funktionen, die das Programm hat.

# Vertragsgegenstand

## Produktbezogene Leistungen

Das Produkt wird eine FAQ haben, welches unter dem Menüpunkt „Hilfe“ zu finden ist. Nach der Registration wird man von einem „Erste Schritte“ Dialog begrüßt. In diesem wird kurz gezeigt wie man bestimmte Funktionen verwendet.

# Qualitätsanforderungen

Auf die Funktionalität und die Zuverlässigkeit wird sehr großen Wert gelegt. Die Bedienbarkeit und die Übersichtlichkeit hat einen hohen Stellenwert. Die GUI soll einfach zu bedienen sein.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Produktqualität | Sehr gut | Gut | Normal | Irrelevant |
| Funktionalität |  | X |  |  |
| Zuverlässigkeit |  | X |  |  |
| Benutzbarkeit |  |  | X |  |
| Übersichtlichkeit | X |  |  |  |
| Bedienbarkeit |  | X |  |  |

# Glossar