**<Logo>**

**Lastenheft**

Retro-Indie-Spiel Lastenheft

Historie des Dokuments

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Version | Datum | Bemerkung |
| 0.1 | 01.10.15 | Erstellung des Dokuments |
|  |  |  |
|  |  |  |

Inhaltsverzeichnis

[Historie des Dokuments 1](#_Toc431470807)

[Inhaltsverzeichnis 1](#_Toc431470808)

[1. Einleitung 2](#_Toc431470809)

[1.1 Allgemeines 2](#_Toc431470810)

[1.1.1 Zweck und Ziel dieses Dokumentes 2](#_Toc431470811)

[1.1.2 Projektbezug 2](#_Toc431470812)

[1.1.3 Abkürzungen 2](#_Toc431470813)

[1.1.4 Ablagen, Gültigkeit und Bezüge zu anderen Dokumenten 2](#_Toc431470814)

[1.2 Verteiler und Freigaben 2](#_Toc431470815)

[1.3 Meeting-Protokolle 2](#_Toc431470816)

[2. Konzept und Rahmenbedingungen 2](#_Toc431470817)

[2.1 Ziele des Anbieters 2](#_Toc431470818)

[2.2 Ziele und Nutzen des Anwenders 2](#_Toc431470819)

[2.3 Benutzer / Zielgruppe 2](#_Toc431470820)

[2.4 Systemvoraussetzungen 2](#_Toc431470821)

[2.5 Ressourcen 2](#_Toc431470822)

[3. Beschreibungen und Anforderungen 2](#_Toc431470823)

[3.1 Anforderung 1 2](#_Toc431470824)

[3.1.1 Beschreibung 2](#_Toc431470825)

[3.1.2 Wechselwirkung 2](#_Toc431470826)

[3.1.3 Risiken 2](#_Toc431470827)

[3.1.4 Vergleich mit bisherigen Lösungen 2](#_Toc431470828)

[3.1.5 Grobschätzung des Aufwands 2](#_Toc431470829)

[3.2 Anforderung 2 2](#_Toc431470830)

[3.2.1 Beschreibung 2](#_Toc431470831)

[3.2.2 Wechselwirkung 2](#_Toc431470832)

[3.2.3 Risiken 2](#_Toc431470833)

[3.2.4 Vergleich mit bisherigen Lösungen 2](#_Toc431470834)

[3.2.5 Grobschätzung des Aufwands 2](#_Toc431470835)

1. Einleitung

1.1 Allgemeines

1.1.1 Zweck und Ziel dieses Dokumentes

In diesem Dokument wird eine grobe Beschreibung der gewünschten Software gegeben. Neben den Anforderungen an die Software, werden außerdem die Rahmenbedingungen, wie Zielsystem, festgelegt.

1.1.2 Projektbezug

Die Idee für diese Software ist im Rahmen einer Projektarbeit für das Fach „Softwareengeneering“ entstanden. Es gilt exemplarisch einen kompletten Zyklus der Softwareentwicklung zu durchleben.

1.1.3 Abkürzungen

TODO: Abkürzungen einfügen

1.1.4 Ablagen, Gültigkeit und Bezüge zu anderen Dokumenten

TODO: Haben wir weitere Dokumente?

1.2 Verteiler und Freigaben

1.3 Meeting-Protokolle

2. Konzept und Rahmenbedingungen

2.1 Ziele des Anbieters

Der Anbieter gibt den Auftrag ein 2D-Plattformer zu entwickeln. Neben einem kleinen klassischen Story Modus, soll es auch einen Editor für den Nutzer geben. Die Gestaltung der Level und Grafiken sind dem Projektteam selbst überlassen. Die Steuerung muss intuitiv sein. Außerdem werden kleine Soundeffekte benötigt. Aufgrund der kurzen Projektzeit, reicht im Story Modus ein einfaches Tutorial.

2.2 Ziele und Nutzen des Anwenders

Die Anwendung gehört zu den Unterhaltungsmedien. Sie dient also zu reinen Unterhaltungszwecken. Der Nutzer soll neben dem klassischen Story Modus auch eigene Levels erstellen können.

2.3 Benutzer / Zielgruppe

Die Zielgruppe besteht vorerst aus den Studenten der HfTL. Als Langzeitziel ist auch eine Veröffentlichung auf Steam oder dem Google Store vorstellbar.

2.4 Systemvoraussetzungen

Also Zielsystem werden Windows und Android Systeme gewählt. Die Anwendung soll auch auf schwächeren Systemen mit 60FPS laufen und so ein flüssigen Spielablauf gewährleisten

2.5 Ressourcen

Zur Entwicklung stehen 2 GameMaker Pro Lizenzen mit Android Anbindung zur Verfügung. Als Programmiersprache wird GML verwendet. Für den Sound kommt **TODO** zum Einsatz. Die Grafiken und Animationen werden mit Photoshop erstellt. All die genannten Softwares laufen auf den Laptops, welcher von der Telekom Ausbildung gestellt wurde.

3. Beschreibungen und Anforderungen

In diesem Teil werden die einzelnen Anforderungen an die Software grob beschrieben. Hier werden die einzelnen Bestandteile definiert und deren Zusammenhänge erklärt.

3.1 Anforderung 1

3.1.1 Beschreibung

3.1.2 Wechselwirkung

3.1.3 Risiken

3.1.4 Vergleich mit bisherigen Lösungen

3.1.5 Grobschätzung des Aufwands

3.2 Anforderung 2

3.2.1 Beschreibung

3.2.2 Wechselwirkung

3.2.3 Risiken

3.2.4 Vergleich mit bisherigen Lösungen

3.2.5 Grobschätzung des Aufwands