

# Freeelo

Grupp 32

Kravspecifikation

V. 4.0

2016-05-25



**Författare:**

Alexander Johansson

Christoffer Nilsson

Sigvard Nilsson

## Dokumenthistorik

Version	Datum	Ändring	Av
1.0	22/3	Grov layout, överblickande innehåll	Samtliga
2.0	18/4	Uppdatering av krav/produktbeskrivning/ordlista	Christoffer
2.1	29/4	Uppdatering av kravlista	Alexander
3.0	18/5	Förfining av dokument	Sigvard
4.0	25/5	Förbättringar gällande layout och ett par ändringar gjordes från feedback. Ordlista uppdaterad och korrekturläst.	Christoffer, Alexander

# Innehåll

<b>Dokumenthistorik .....</b>	<b>2</b>
<b>Ordlista .....</b>	<b>4</b>
<b>1. Dokumentets syfte .....</b>	<b>5</b>
<b>2. Produktbeskrivning .....</b>	<b>5</b>
<b>3. Analys av målgrupp .....</b>	<b>5</b>
3.1 Persona .....	5
<b>4. Intressenter .....</b>	<b>6</b>
4.1 Interna intressenter .....	6
4.2 Externa intressenter .....	6
<b>5. Kravspecifikation .....</b>	<b>6</b>
5.1 Funktionella krav .....	6
5.2 Kvalitativa krav .....	8

## Ordlista

<b>API</b>	i detta sammanhang en server som tillåter tredje part att skicka specifika requests om olika typer av information angående spelet.
<b>Cooldown</b>	hur lång tid det tar innan attacken i spelet kan användas igen.
<b>Gamer</b>	en person som spelar relativt mycket spel på fritiden.
<b>Mastery</b>	en av totalt trettio egenskaper i ett egenskapsträd som påverkar en spelares förmågor och egenskaper i en match.
<b>Patch</b>	spelet uppdateras kontinuerligt med nya förändringar, och varje ny version kallas för en patch. Exempel på patch är 6.10.
<b>Rank</b>	en spelares rang
<b>Region</b>	regionen där spelaren spelar, till exempel EUW, EUNE, KR, NA
<b>REST</b>	ett begrepp som beskriver hur kommunikation mellan maskiner kan tillhandahållas.
<b>Rune</b>	en av totalt trettio runor som påverkar en spelares egenskaper i en match.
<b>Summoner name</b>	en spelares namn i spelet.
<b>Summoner</b>	synonym för spelare.
<b>Summoner spell</b>	en extra offensiv eller defensiv attack som alla karaktärer har.
<b>Ultimate</b>	karaktärens bästa attack i spelet.
<b>Win/loss-ratio</b>	antalet vinster dividerat med antalet förluster ger en kvot på mellan 0 och 1 (ju närmre 1 man är, desto bättre).

## 1. Dokumentets syfte

Detta dokument beskriver produkten mer specifikt. I dokumentet finns en mer ingående analys av målgrupp samt en beskrivning av intressenterna för produkten. Huvudinnehållet är kravlistan samt kravanalysen som listar alla krav och analyserar/grupperar dessa.

## 2. Produktbeskrivning

Produkten är en Androidapplikation som ska kunna exekveras på Androidenheter med API-nivå 21. När appen startas av användaren visas en skärm (LoginActivity) där man ska kunna skriva in ett summoner name (text). Det ska också finnas alternativ för att välja vilken server som den valda summoner:n spelar på. Om spelaren med det angivna namnet på den angivna servern är i en match ska nästa skärm visas (MainActivity).

På denna skärm visas diverse information om matchen som spelas. Denna information hämtas från Riot Games API-server (REST) via requests som görs av appen. Endast information om motståndarlaget är nödvändig. Informationen som ska hämtas och visas är:

- Motståndares summoner spells (2 per spelare) samt deras cooldowns.
- Motståndares ultimate och dess cooldown.
- Motståndares masteries (i sammanfattad form, d.v.s. exempelvis 0/18/12 eller 12/0/18 etc.)
- Motståndares karaktär i nuvarande spel.
- Motståndares rank.
- Sammanfattad beskrivning av motståndares *runes*.
- Motståndares win/loss-ratio för karaktären som spelas.
- Motståndares win/loss-ratio totalt för alla spelade matcher.

Varje motståndare visas i varsin TabFragment, d.v.s. i varsin flik. Alla flikar ligger högst upp i MainActivity och man kan lätt byta fokus till en annan flik genom att antingen klicka på en flik, eller genom att dra med fingret. Summoner spells och ultimate visas sedan i form av knappar i respektive flik. När knapparna aktiveras av användaren ska Applikationen starta en tidsnedräkning, där tiden beror helt på vilken summoner spell och ultimate spelaren i fråga har. När nedräkningen är klar ska appen meddela detta till användaren i form av en röstfunktion (appen säger "[Champion] [Summoner spell] ready").

## 3. Analys av målgrupp

Målgruppen för applikationen är personer mellan 16-35 år och som redan spelar League of Legends. De ser sig själva som gamers och tar sitt spelande på allvar eller vill börja spela seriöst. Vår applikation ska ge dem en bättre spelupplevelse och ett verktyg för att få ut så mycket som möjligt av sitt spelande.

### 3.1 Persona

Ragnar, 21 år. Han tycker om att spela datorspel och att idrotta. Ragnar brukar spela datorspel på fritiden med sina vänner men han känner att han inte riktigt är lika skicklig som dem. Han

försöker åtgärda detta genom att träna och spela så mycket han kan men det går inte tillräckligt snabbt. Då tar han fram sin mobil och laddar ned Freeelo.

## 4. Intressenter

### 4.1 Interna intressenter

- Kursansvarig och handledare: Kristina Allder är kursansvarig och den som bedömer projektets helhet. Rolf Axelsson är handledare.
- Grupp 32: Gruppmedlemmarna i projektet Freeelo – Christoffer Nilsson, Sigvard Nilsson och Alexander Johansson. Projektgruppen planerar och utför projektets olika sprinter.

### 4.2 Externa intressenter

- Användare: Användaren räknas som en intressent då hen ska använda och interagera med produkten.
- Malmö Högskola: Malmö högskola ses som en extern intressent då den förser oss med handledning, undervisning och utvecklingsstöd.

## 5. Kravspecifikation

Definitioner av prioriteringar:

- **Must** Kravet ska implementeras
- **Should** Kravet bör implementeras
- **Could** Kravet kan implementeras ifall prioriterade krav är uppfyllda
- **Won't** Kravet bör ej prioriteras för nuvarande

### 5.1 Funktionella krav

Systemkrav:

ID	Prioritering	Krav	Implementerat
FK-S1	Must	Applikationen ska använda Riot Games API-server för att hämta information från.	Ja
FK-S2	Must	Applikationen ska hämta och visa information om varje motspelares summoner spells och ultimate ability.	Ja
FK-S3	Must	Applikationen ska hämta och visa information om varje motspelares rank och karaktär.	Ja
FK-S4	Must	Applikationen ska hämta och visa information om varje motspelares masteries och runes.	Ja

FK-S5	Must	Applikationen ska hämta och visa information om varje motspelares win/loss ratio på just de karaktärer som de spelar i matchen.	Ja
FK-S6	Should	Applikationen ska ej göra ny sökning av match om användaren klickar tillbaka till LoginActivity och sedan skriver in samma namn som föregående sökning.	Ja
FK-S7	Must	Applikationen ska kunna göra en request till servern för att kontrollera nuvarande patch, och ifall patchdatan inte stämmer kunna uppdatera denna.	Ja
FK-S8	Could	Servern ska lagra API-nickeln och kunna dela ut denna till appen (klienten).	Nej
FK-S9	Could	Servern ska kryptera API-nickeln och appen (klienten) ska dekryptera API-nickeln.	Nej
FK-S10	Should	Applikationen ska meddela användaren när en viss summoner spell eller ultimate är redo via röst.	Ja

Tabell 5.1. Tabell över funktionella systemkrav

## Användarkrav:

ID	Prioritering	Krav	Implementerat
FK-A1	Must	Användaren ska kunna skriva in ett summoner name och välja region på startskärmen.	Ja
FK-A2	Must	Användaren ska kunna starta/ställa om motspelares cooldowns för summoner spells i appen genom knapptryck.	Ja
FK-A3	Must	Användaren ska kunna navigera mellan alla olika motståndare genom att swipe:a.	Ja
FK-A4	Should	När användaren skriver in ett summoner name ska en dropdown-lista visa olika alternativ för auto complete.	Ja
FK-A5	Should	När användaren skriver in ett summoner name ska man kunna klicka på Enter-knappen för att gå vidare till MainActivity.	Ja

FK-A6	Could	Användaren ska kunna förflytta varje motståndarflik.	Nej
FK-A7	Could	Användaren ska kunna starta/ställa om motspelares cooldowns för summoner spells i appen via röststyrning.	Nej
FK-A8	Could	Användaren ska kunna byta flik via röststyrning.	Nej
FK-A9	Must	Användaren ska kunna navigera mellan alla olika motståndare genom att klicka på en flik.	Ja

Tabell 5.2. Tabell över funktionella användarkrav

## 5.2 Kvalitativa krav

Applikationskrav:

ID	Prioritering	Krav	Implementerat
KK-A1	Must	Applikationen ska vara körbar och kompatibel med ett antal Androidenheter vars API-nivå är minst 21.	Ja
KK-A2	Should	När applikationen väntar på en förfrågan ska användaren upprättas.	Ja
KK-A3	Must	Applikationen ska hämta och visa information inom 5 sekunder efter att användaren klickat på "Search".	Ja
KK-A4	Must	Patchdatan ska hämtas på under 10 sekunder.	Ja

Tabell 5.3. Tabell över kvalitativa applikationskrav