23.4.2023

Alexander Schollwöck

Eperica

Konzept für ein Strategie-Browserspiel

Inhaltsverzeichnis

[1 Versionsverwaltung 3](#_Toc133162384)

[2 Einleitung 3](#_Toc133162385)

[2.1 Ausgangssituation 3](#_Toc133162386)

[2.2 Ziele 3](#_Toc133162387)

[2.3 Nutzen 3](#_Toc133162388)

[3 Fachliche Anforderungen 3](#_Toc133162389)

[3.1 Funktionsbeschreibung 3](#_Toc133162390)

[3.1.1 Datenmodell 4](#_Toc133162391)

[3.2 Benutzergruppen und Berechtigungen 4](#_Toc133162392)

[3.3 Prozesse / Workflows / User Stories 4](#_Toc133162393)

[3.3.1 Benutzer 4](#_Toc133162394)

[3.4 Anforderungen an Oberfläche 4](#_Toc133162395)

[4 Technische Anforderungen 4](#_Toc133162396)

[4.1 Zugriffsmöglichkeiten 4](#_Toc133162397)

Abbildungsverzeichnis

# Versionsverwaltung

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Versions-nr. | Kurze Beschreibung (Grund der Änderung) | Änderung auf Seite | Geändert von | Geändert am |
| 1 | Initiale Erstellung |  | A. Schollwöck | 2023-04-23 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

# Einleitung

a symbol displaying the warriors and kings from the middle age identifying a world called "Eperica" which aims to be a place for victory and glory and being the best.

## Ausgangssituation

## Ziele

Die Zieldefinition lautet wie folgt:

Informationen zu den Fahrzeugen, von Modifizierungen bis hin zu Messungen, einfach zur Verfügung stellen.

## Nutzen

# Fachliche Anforderungen

In diesem Kapitel werden die Anforderungen beschrieben, welche umgesetzt werden sollen. Hierbei wird nicht auf die Technik eingegangen, sondern lediglich alle Fälle geschildert und gesammelt, welche zum definierten Ziel führen.

## Funktionsbeschreibung

### Datenmodell

Die in den vorangegangenen Kapiteln ermittelten Daten stehen in Zusammenhang zueinander und besitzen Abhängigkeiten. Diese Abhängigkeiten werden in folgender Darstellung abgebildet:

## Benutzergruppen und Berechtigungen

## Prozesse / Workflows / User Stories

Die folgenden User Stories zeigen auf, welche Schritte möglich sein müssen.

### Benutzer

In diesem Abschnitt werden Aktionen definiert, welche Benutzerbezogen sind. D.h. alles was auf einen Account Einfluss hat. Accounts sind nur notwendig, um bestimmte Aktionen auszuführen, welche Berechtigungen benötigen.

#### Account anlegen

Damit ein Nutzer identifiziert werden kann wird ein Account benötigt. Dafür muss sich der Nutzer registrieren können und Daten hinterlegen.

*Als Nutzer möchte ich einen Account anlegen, um Zugang zu administrativen Aktionen zu erhalten.*

#### Einloggen

*Als Nutzer möchte ich mich in meinen Account einloggen, um mich zu identifizieren.*

## Anforderungen an Oberfläche

# Technische Anforderungen

## Zugriffsmöglichkeiten