

Kravdokument

Dokumenthistorik

Datum	Version	Beskrivning	Författare
200312	1.0	Dokumentet skapas <i>MoSCoW-modellen skapas</i>	Marianne Mukanga
200313	1.1	Kravlista skapas FK1-FK18	Erik Nielsen
200316	1.2	Krav delas in efter <i>MoSCoW-modellen</i>	Marianne Mukanga
200319	1.3	Justeringar av kraven: FK10, FK10.1, FK12, FK12.1, FK12.2, FK15, FK15.1, FK15.2, FK17	Marianne Mukanga, Erik Nielsen
200323	1.4	Justeringar av kravens id och i kraven FK3 & FK5	Marcus Gerdtsen, Marianne
200326	1.5	Färdigställer kravdokument första upplagan.	Martin Bergman, Marianne Mukanga, Erik Nielsen, Markus Gerdtsen
200326	1.6	Justering av ordlista.	Martin Bergman

[Fler rader läggs till efterhand som det behövs. Utifrån beskrivningen ska det gå att förstå vad personen gjorde för typ av ändring. Så bara en text som säger ”ändring” räcker inte. Texten behöver exempelvis säga ”Lagt till krav FK5-FK8” eller ”Angett motivering för krav IF14.”

Det kan finnas flera författare. Endast de som faktiskt är aktiva med att skriva texten listas som författare. Om man är två som sitter och jobbar tillsammans och en skriver men man hela tiden aktivt diskuterar det som skrivs så kan bägge personerna stå som författare. Om man har ett möte i hela gruppen där man diskuterar saker, en person tar anteckningar och skriver sedan rent detta i dokumentet så står endast denna person som författare.]

Syfte

Syftet med dokumentet. Hur används det i projekt?

Syftet med dokumentet är att förstå och bestämma vad som kommer behövas i programmet. Dokumentet kommer också vara riktlinjer över det som projektet ska uppnå. Kanban är utvecklingsprocessen vilket gör att kraven kommer kunna förändras under projektets gång.

Ordlista

AI - Artificiell Intelligens, intelligens som demonstreras av maskiner. En förmåga att efterlikna människans intelligens

Funktionella krav - Ett krav som beskriver hur programmet ska fungera.

Icke-funktionella krav - Ett krav som beskriver vilka egenskaper programmet ska uppfylla.

Highscore - Toppoäng.

Youtrack - Programvara som övervakar projektets gång.

Friendlist - Kontaktlista

Referenser

-Protokoll & API

-IEEE

<https://gs.statcounter.com/mac-os-version-market-share/desktop/worldwide>

Kanban - <https://theagileproject.wordpress.com/kanban/>

Funktionella krav (Ska kraven också läggas in i YouTrack? Eller kanske hela dokumentet?)

-MoSCoW-modellen

- Gruppera kraven efter funktion

-Går bra att ha underrubriker för varje krav

-Kravtexten VAD?

-Motiveringen ska vara en till två rader långa. VARFÖR? (Ska skrivas i kursivt)

-Kraven ska vara testbara!

-Ha stora visioner för produkten

Must - (Funktioner som måste vara med)

FK1 - Spelet ska vara anpassat för datorer med operativsystemet Windows 10 (2015) och framåt från Microsoft, samt för Macintosh datorer med operativsystemen OS X 10.11: El Capitan (2015) och framåt[1].

FK2 - Det ska gå att spela spelet offline vilket innebär att programmet är en desktopapplikation.

Inloggning

FK3 - Användaren startar programmet genom att klicka på programmet på skrivbordet och skapa ett konto/profil med loginuppgifter: (Detta är inget som sparas till vidare)

FK3.1 - Användaren väljer själv ett användarnamn som hen själv fyller i

FK3.2 - Användaren väljer en profilbild bland de alternativ som spelet erbjuder

Grupp 35 Quiztime

FK4 - Användaren ska kunna trycka på en start-knapp för att starta spelet.

FK5 - Spelet ska kunna visa en fråga till spelaren i textform

FK6 - Användaren besvarar frågorna i spelet genom att välja ett av fyra alternativ

FK7 - Det valda alternativet byter färg till rött om det är fel eller grönt om det är rätt

FK8 - Spelet ska visa vilket alternativ som är rätt och vilka som är fel för varje fråga användaren svarar på

Should - (Funktioner som bör vara med)

FK9 - Användaren ska kunna välja en specifik kategori till frågorna.

FK10 - Spelet ska kunna räkna ihop en highscore till användaren som sparas någonstans.

FK10.1 - Efter en omgång uppdateras highscore-listan.

FK11 - Spelet ska ge användaren en viss tid per fråga, en sorts timer innan ett svarsalternativ måste väljas.

FK12 - Användarens svarar på ett antal frågor per omgång

FK12.1 - Användaren har 10 sekunder på sig att svara på en fråga

FK12.2 - Spelet går vidare till nästa fråga efter 10 sekunder, om användaren inte svarat på en fråga och inga poäng delas ut

Could - (Funktioner som kan vara med)

FK13 - Highscoren ska sparas även om spelaren loggar ut.

FK14 - Användaren ska kunna spela mot antingen en AI eller andra spelare.

FK15 - Användaren svara på så många frågor som möjligt på en minut, per omgång.

K15.1 - Användaren får minuspoäng under minut ronden om man svara fel

K15.2 - Pass-knappen införs, användaren får inga minuspoäng av att trycka pass

Won't - (Funktioner som inte får vara med den här gången)

FK16 - Användaren ska kunna lägga till andra spelare i en "Friendlist" som fungerar som en sort kontaktlista.

FK17 - En inloggning som sparas över tid som gör att man kan gå tillbaka och fortsätta spela på samma konto som innan.

Kvalitativa krav (icke-funktionella krav)

-Vi kommer ev. ej ha många krav här.

-Vilka begränsningar har vi - vad kommer vi inte att göra?

-Vi försöker beskriva spelets intryck:

-Användbarhet, färgskalor osv.

-Vi måste inte sätta en prioritering på dessa krav.

- **Usability** - Spelet och GUI ska vara enkelt att använda. Fokus på en “lätt” designad interface så att användaren inte får ha för många funktioner. Ett enkelt och koncist spel.
- **Aesthetic** - GUI ska ha en “snygg” design som ger en bättre upplevelse för användaren.
- **Performance** - Spelet ska kunna exekveras utan lagg eller buggar. Ha en bra responstid eftersom att spelet ska ha en timer är det viktigt att användaren inte behöver vänta för att spelet måste ladda eller “tänka”.