

Für das WBA2-Projekt haben wir folgende Idee ausgearbeitet:

Wir möchten eine Anwendung zum Listenerstellen

verwirklichen. Die Anwendung soll benutzt werden, um

Sammlungen für Videospiele übersichtlicher zu gestalten und

eine Hilfe zum Komplettieren von Spielen und Quests zu bieten.

Hierzu soll jeder Nutzer für sich selbst Listen erstellen können. Diese Listen sollten als Gruppierung für Projekte anlegbar sein, um verschiedene Videospiele voneinander abgrenzbar zu machen.

Es soll aber auch möglich sein, Listen zu erstellen, ohne diese einem Videospiel-Projekt zuordnen zu müssen.

Zudem sollte es eine Strichlistenfunktion geben. Hiermit kann jeder Benutzer genau eine Strichliste erstellen, die ungefähr wie ein Zähler funktioniert und beispielsweise beim Farmen benutzt werden kann, um zu zählen, wie weit man in einer Serie von Runden/Tötungen/Wiederholungen ist, um dieses mit dem Durchschnitt oder der benötigten Anzahl zu vergleichen.

Listen, die in Projekten benutzt werden, sollen das Erstellen von Unterlisten zulassen. So soll beispielsweise in einer Liste für Aufgaben eine Unterliste erstellt werden können, die für eine Aufgabe die benötigten Schritte und den eigenen Fortschritt an diesen aufzählt.

Erstellte Listen sollten dynamisch sein, so dass man selbst Spalten,

Anzahl und Inhalt sowie den Zweck der Liste bestimmen kann.

Beispiele für Spalten können hier Beschreibungsspalten, Namensspalten, Zutatenspalten oder Kostenspalten sein. Zudem sollen erledigte Aufgaben und somit abgeschlossene Reihen abgehakt und nach Wahl auch ausgeblendet werden können.

Problemszenario

Bernd möchte sein Spiel zu 100% beenden. Hierzu sucht er sich ein Achivement Guide aus dem Internet.

Er sieht, dass er für einige Achievements mehrere Gegenstände braucht, von denen er nicht weiß wo er sie herbekommen kann.

Also informiert er sich auch über die fehlenden Informationen. Bernd legt eine Liste an, auf der er alle Achievements und die Bedingungen um diese zu erfüllen aufschreibt.

Zudem erstellt er eine Unterliste, in der er aufschreibt, welche Gegenstände er für das aufwendige Achivement braucht und wie er diese erhält. Diese verlinkt er dann mit der entsprechenden ersten Liste.

Dienstanbieter

Dienste:

- Anlegen von Listen
- Publizieren eigener Listen mit Kommentaren
- Abruf eigener Listen
- Abruf von existierenden Listen für gewünschte Spiele

Dienstnutzer

Anwendungslogik:

- Verwaltung und Erstellung von eigenen Listen
- Übernahme von bereits existierenden Listen
- Veröffentlichung eigener Listen, möglicherweise mit Kommentarfunktion und Bewertungssystem