



Gucura Software
overLOL
Start 2016

Education overLOL

Lastenheft
23. November 2016

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
1 Zielbestimmung	3
2 Produkteinsatz	4
3 Produktfunktionen	5
4 Produktdaten	9
5 Produktleistungen	10
6 Qualitätsanforderungen	12
7 Glossar	13

1 Zielbestimmung

Because finding academic stuffs in Rwanda is not easy compared to some western countries, we want to try make the academic resources access easier as it is in such counties.

Firstly there is some important targets:

- access of data from everywhere per Web-browser/WebApp
- data should include scripts/pdfs, videos, audios, tutorials
- users should be students, teachers, guests
- user should have an account
- server manages all datas and users accounts and other info
- system adminaccess right will be assigned to every user etc ...

2 Produkteinsatz

Unser Produkt soll auf server zum Einsatz kommen und eine kostenlose und unverbindliche Art des akademische Zeuge zu bekommen. Eine kommerzielle Verwendung – beispielsweise als Kostenpflichtige ressource – ist nicht vorgesehen.

3 Produktfunktionen

- /LF10/ Geschäftsprozess:** To register a user
Akteure: Spieler
Beschreibung: new user should register on system-server per browser
- /LF20/ Geschäftsprozess:** login user
Akteure: user
Beschreibung: user could login; user-name and password are required
- /LF30/ Geschäftsprozess:** logoutsign out
Akteure: Spieler
Beschreibung: logout from server
- /LF40/ Geschäftsprozess:** resetchange password
Akteure: Spieler
Beschreibung: password forgotten or change password
- /LF50/ Geschäftsprozess:** delete accout (delete means archiv)
Akteure: user or admin
Beschreibung: user can delete the account or admin can delete any account
- /LF60/ Geschäftsprozess:** upload data
Akteure: teacher, admin or allowed user
Beschreibung: user can upload data.
- /LF70/ Geschäftsprozess:** access data
Akteure: user
Beschreibung: user reads only but no direct download for evert-
hing.

- /LF80/ **Geschäftsprozess:** download
 Akteure: user
 Beschreibung: downloads of documents (pdfs, scripts, literature).
- /LF90/ **Geschäftsprozess:** create group/class
 Akteure: user
 Beschreibung: teacher can create a study room or student can create a gruppe.
- /LF100/ **Geschäftsprozess:** Chat
 Akteure: user
 Beschreibung: chat in class/group.
- /LF110/ **Geschäftsprozess:** course/lectures organization
 Akteure: user
 Beschreibung: sort and such in visited/actual courses.
- /LF120/ **Geschäftsprozess:** Spielerstatistik (Highscore) anzeigen
 Akteure: Spieler
 Beschreibung: Die Spielstatistik (Highscore) aller Spieler in der Lobby anzeigen.
- /LF130/ **Geschäftsprozess:** Highscore berechnen
 Akteure: -
 Beschreibung: Der Highscore wird berechnet.
- /LF140/ **Geschäftsprozess:** Punktestand anzeigen
 Akteure: -
 Beschreibung: Der eigene Punktestand wird am Ende einer Spielpartie angezeigt.
- /LF150/ **Geschäftsprozess:** Punktestand berechnen
 Akteure: -
 Beschreibung: Der Punktestand wird berechnet.
- /LF160/ **Geschäftsprozess:** Gewinnpunkte berechnen
 Akteure: -
 Beschreibung: Nach Beenden einer Spielpartie werden die Gewinnpunkte aus den erhaltenen Punkten berechnet.
- /LF170/ **Geschäftsprozess:** Bot hinzufügen

Akteure: Spieler

Beschreibung: Ein Bot wird dem Spielraum hinzugefügt.

/LF180/ **Geschäftsprozess:** Bot entfernen

Akteure: Spieler

Beschreibung: Ein Bot wird aus dem Spielraum entfernt.

/LF190/ **Geschäftsprozess:** Notfallbot springt ein

Akteure: Spieler

Beschreibung: Reagiert der Spieler während des Spiels nicht bzw. geht die Verbindung verloren, springt nach Ablauf eines Timers ein Notfallbot ein.

/LF200/ **Geschäftsprozess:** Spiel starten

Akteure: Spieler

Beschreibung: Das Spiel im Spielraum wird gestartet.

/LF210/ **Geschäftsprozess:** Neue Spielpartie starten

Akteure: -

Beschreibung: Starte eine neue Spielpartie innerhalb eines Spiels.

/LF220/ **Geschäftsprozess:** Karten mischen

Akteure: -

Beschreibung: Die Karten werden zu Beginn der Spielpartie gemischt.

/LF230/ **Geschäftsprozess:** Handkarten sortieren

Akteure: Spieler

Beschreibung: Die Handkarten des Spielers werden sortiert.

/LF240/ **Geschäftsprozess:** Karten austeilen

Akteure: -

Beschreibung: Karten werden ausgeteilt und jeder Spieler erhält 12 Karten.

/LF250/ **Geschäftsprozess:** Karte ausspielen

Akteure: Spieler

Beschreibung: Eine gewählte Handkarte wird den Regeln entsprechend abgelegt.

/LF260/ **Geschäftsprozess:** Trumpfkarte anzeigen

Akteure: -

Beschreibung: Letzte ausgeteilte Karte wird allen Spielern gezeigt damit sie wissen was Trumpf ist.

/LF270/ Geschäftsprozess: Karte drücken

Akteure: Spieler

Beschreibung: Spieler legt eine gewählte Karte zu Beginn der Spielpartie verdeckt ab.

/LF280/ Geschäftsprozess: Stich beenden

Akteure: -

Beschreibung: Nachdem alle Spieler eine Karte gelegt haben wird der Stich beendet und dem Gewinner zugeteilt.

/LF290/ Geschäftsprozess: Spielpartie beenden

Akteure: -

Beschreibung: Die Spielpartie wird beendet.

/LF300/ Geschäftsprozess: Spiel beenden

Akteure: -

Beschreibung: Das Spiel wird beendet.

/LF310/ Geschäftsprozess: Spielregeln anzeigen

Akteure: Spieler

Beschreibung: Die Spielregeln von Cosmic Eidex werden angezeigt.

4 Produktdaten

/LD10/ Spielerdaten

/LD20/ Ausfälle sind zu protokollieren.

5 Produktleistungen

- /LL10/** Die Funktionen **/LF10/** (Spieler registrieren) muss gewährleisten, dass
1. keine Spielernamen doppelt registriert werden
 2. der Name aus 5 bis 20 Groß-, Kleinbuchstaben und Zahlen besteht
 3. das Passwort aus 6 bis 24 Zeichen besteht.
- /LL20/** Die Funktionen **/LF50/** (Spieler entfernen) muss gewährleisten, dass
- alle Benutzerdaten vollständig gelöscht werden.
- /LL30/** Die Funktion **/LF20/** (Spieler anmelden) muss gewährleisten, dass die Anmeldung eines Spielers muss eindeutig sein. Er darf nur von einem Gerät aus zu einem Zeitpunkt angemeldet sein.
- /LL40/** Die Funktion **/LF40/** (Spielraum erstellen) muss gewährleisten, dass der Spielraumname eindeutig ist.
- /LL50/** Es muss gewährleistet werden, dass die Funktion **/LF60/** (Spielraum schließen) erst ausgeführt wird, wenn sich kein menschlicher Spieler mehr im Raum befindet.
- /LL60/** Die Funktion **/LF80/** (Spielraum betreten) muss gewährleisten, dass maximal 3 Spieler und/oder Bots einem Spielraum beitreten können. Außerdem kann ein Spieler nur beitreten, wenn gerade kein Spiel läuft.
- /LL70/** Die Funktion **/LF190/** (Notfallbot springt ein) muss nach ca. 1 Minute ausgeführt werden.
- /LL80/** Die Funktionen **/LF150/**, **/LF160/**, **/LF240/** und **/LF250/**, dürfen nur gemäß der Eidex Regeln durchgeführt werden.
- /LL90/** Nach Durchführung von Funktion **/LF240/** muss jeder Spieler 12 Karten aus den 36 Spielkarten auf der Hand haben und der Trumpf den Regeln entsprechend bestimmt sein.

/LL100/ Die Funktion /LF100/ muss sowohl in der Lobby als auch in jedem Spielraum zur Verfügung stehen.

/LL110/ Bots dürfen maximal ca. 15 Sekunden für einen Spielzug benötigen.

6 Qualitätsanforderungen

Produktqualität	Sehr gut	Gut	Normal	Nicht relevant
Interoperabilität				X
Sicherheit(Safety)				X
Sicherheit(Security)			X	
Fehlertoleranz		X		
Wiederherstellbarkeit		X		
Verständlichkeit	X			
Erlernbarkeit	X			
Bedienbarkeit	X			
Zeitverhalten			X	
Verbrauchsverhalten			X	
Erweiterbarkeit				X
Stabilität				X
Robustheit	X			
Wartbarkeit				X
Plattformunabhängigkeit		X		

7 Glossar

Deutsch	Englisch	Bedeutung
Bekennen	confess	Eine Karte der gleichen Farbe der ersten Karte im Stich legen
Blatt	hand	Die Karten in der Hand eines Spielers
Bot	bot	Spieler, dessen Spielaktionen vom Computer entschieden und durchgeführt werden
Drücken	push	Alle Spieler drücken aus ihrem Blatt je eine Karte ihrer Wahl: sie legen sie verdeckt vor sich hin. Die Karte zählt am Ende für den, der sie gedrückt hat.
Einstecken	prick	Einen Trumpf legen anstatt zu bekennen
Geber	dealer	Der Spieler, der die Karten austeilte
Gewinnpunkt	victory point	Punkt, der den Regeln entsprechend nach einer Spielpartie einem Spieler gegeben wird
Hand	hand	aktuell im Besitz des Spielers befindliche Karten
Handkarte	hand card	Karte auf der Hand eines Spielers
Karte	card	Eidex Spielkarte
Karten austeilen	(to) deal cards	Austeilen von Karten
Kartenspiel	deck	die 36 Karten
Karten mischen	(to) shuffle cards	Mischen der Karten
Lobby	lobby	Virtueller Raum zum Betreten eines Spielraums
Match	match	Bezeichnet eine Spielpartie, in der ein Spieler alle Stiche bekommt

Deutsch	Englisch	Bedeutung
Platz	seat	Die Position an der ein Spieler sitzt. Die Platznummer bestimmt die Reihenfolge, in der die Spieler an der Reihe sind.
Punkt	point	Entspricht den Werten der Karten
Spielaktionen	move	Ablegen einer Karten oder Aufnehmen eines Ablagestapels
Spieler	player	Teilnehmer am Spielgeschehen
Stich	trick	bezeichnet eine der 11 Spielrunden einer Partie
Partie	deal	Vom Austeilen bis alle Karten ausgespielt wurden. Eine Partie: 157 Punkte
Spielraum	game room	Virtueller Raum, in dem ein Spiel stattfindet
Spiel (Regelwerk)	game	Eidex
Zug	turn	Zustand in dem ein Spieler eine Spielaktion ausführen muss