Analyse

Benutzer

Ebenen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Aufgaben-Ebene** | **Semantisch-Ebene** | **Syntaktisch-Ebene** | **Interaktions-Ebene** |
| Felder mit Zahlen Füllen | Datenbank, Gui Oberfläche | Überprüfung ob Eingaben Zahlen sind | Mittels Texfeldern Zahlen eingeben,  Resultat Bestätigen. |
|  |  |  |  |

Benutzerarten

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Benutzerart | Anpassungen | Priorität |
| Neuer Benutzer | Standard GUI | Muss |
| Geübter Benutzer | Die Meisten Funktionen können auch mit Tastaturkombinationen ausgeführt werden | Optional |
| Profi Benutzer | Das Spiel ist per Konsole Spielbar | Nicht notwendig |

GUI

Das Sudoku Brett muss vorhanden sein (9x (3x3 Zellen)).

Oben Braucht es eine Menüleiste. Dort sollten Beenden, Speichern, Laden und Bestenliste als Auswahlbuttons vorhanden sein.

Speichern und Laden am besten gruppiert mit Exit Button unter File Dropdown Menu Beim Speichern und laden muss ein Modalfenster geöffnet werden.

Eine Uhr sollte die bereits verstrichene Zeit anzeigen.

Programm

Ein Algorithmus zur Überprüfung der Lösung eines Rätsels muss implementiert werden.

Die Zeit, die zur Lösung des Rätsels verwendet wurde sollte zusammen mit einem Namen den der Benutzer angibt in einer Bestenlisten Datenbank abgesendet werden. Die Bestenliste muss beim Aufruf des Bestenlisten Menüs wieder von der Datenbank geladen und präsentiert werden.

Damit das GUI mit dem

Datenbank

Eine Datenbank mit einer Tabelle zur Speicherung der Bestzeit soll eingerichtet werden.

Die Tabelle benötigt die Attribute Spielername, Zeitdauer