
Nachname	Vorname	Matrikelnummer
1. Bartussek	Dario	2072140
2. Lukic	Ivan	2067465
3. Fakher Aldein	Majdi	2070203

Für Quellen siehe <https://github.com/dbartussek/SEProjekt>

Abnahmeprotokoll durch Tutor/Dozent SE1 (Ibac1)

Gruppe Nr: 4.4

Teilnehmer: Dario Bartussek, ~~Alexander Bartussek~~,
Magdi Fakhri Aldeiri, Ivan Lukic

Aufgabe Nr	Abnahme durch Unterschrift Tutor
1.	Müller
2.	Müller
3.	Müller
4.	Müller
5.	Müller
6.	Müller
7.	A. Mehr
8.	A. Mel
9.	Müller

Aufgabe 1

<https://www.austria.info/de/service-fakten/osterreichische-kuche/rezepte-aus-osterreich/sachertorte>

	Problem	Quellzitat/ Angabe	Verbesserungsvorschlag	Kategorie
1	Temperatur des Wassers	Zeile 1	Man muss die genaue Temperatur angeben	Fehlende Hitzeangabe
2	In welchem Modus soll der Backofen angeheizt werden?	Zeile 3	Ober/Unterhitze Umluft?	Fehlende Verfahrensangabe
3	Nicht genaue Zeitangabe beim Einführen des Eidotters	Zeile 3		Fehlende Zeitangabe
4	Wie viel wiegt eine Prise Salz?	Zeile 5		Ungenaue Mengenangabe
5	Was für eine Form?	Zeile 8		Fehlende Verfahrensangabe
6	Kann nach dem zweiten Umstürzen mit den weiteren Arbeitsschritten fortfahren oder muss gewartet werden?	Absatz 2	Genauer Beschreibung Wäre hilfreich	Fehlende Verfahrensangabe
7	Keine genaue Konsistenzangabe	Absatz 3 Zeile 1	Soll man mit dem Löffel gut in die Marmelade einstechen können?	Ungenaue Konsistenzangabe
8	Keine genaue Zeitangabe	Absatz 3 Zeile 1	Wie lange ist kurz 10s 30s 1min?/ bis eine gewisse Temperatur erreicht ist?	Ungenaue Zeitangabe
9	Keine genaue Temperaturangabe	Absatz 3 Zeile 1	50°C 70°C 100°C?	Fehlende Temperaturangabe
10	Ungenaue Volumenangabe des Rums	Absatz 3 Zeile 2	10 ml 20 ml?	Ungenaue Volumenangabe
11	Keine Dickenangabe der Marmeladenschicht	Absatz 3 Zeile 5	0.5 cm 1cm?	Fehlende Breitenangabe
12	Ungenaue Breitenangabe des Messers	Absatz 4 Zeile 2		Fehlende Breitenangabe

Aufgabe 2

- Plattformen
- Leitern (heil/kaputt)
- Aufzüge
- Fässer
- Feuer
- Hämmer
- Score items
- Der **Spieler startet unten links**. **Ziel** ist es, die **oberste Plattform** zu **erreichen**.
- Es gibt 4 unterschiedliche **Level**, die ein je festes **Layout** haben
 - 6 **horizontale Plattformen**
 - Der **unterste** spannt den **ganzen Bildschirm**
 - Die anderen haben je eine **Lücke** an abwechselnden Seiten, beginnend mit **rechts**
 - **Plattformen** sind zur **Lücke geneigt**
 - Zwischen den **Plattformen** sind **Leitern**, die **heil** oder **kaputt** sein können
 - TODO details
 - **Donkey Kong** ist **oben links** und **wirft Fässer**
 - **Fässer können rollen oder fallen**
 - **Rollende Fässer**:
 - **Fässer rollen** der **Neigung** der **Plattform** nach
 - Bei jeder **Leiter** **kann** ein **Fass** diese **herunter fallen**
 - Wenn das **Ende** der **Plattform erreicht wird**, **fällt** das **Fass** auf die **nachste Plattform**
 - **Fallende Fässer**:
 - Können **gerade** oder im Zickzack **fallen**
 - Am **Ende** der **untersten Plattform** **stößt** das **Fass** gegen ein **brennendes Ölfass** und **kann** ein **Feuer spawnen**
 - **Feuer**:
 - **Bewegen** sich zufällig nach links und rechts
 - **Können** an **Leitern** nach oben und unten bewegen
 - Auch an **kaputten**
 - Es gibt 2 **Hämmer**
 - Links auf der 3. **Plattform**
 - Links auf der 5. **Plattform**
 - Wenn ein **Hammer angesprungen wird**, **wechselt Jumpman** in den **Hammer-Modus**
 - **Hammer-Modus**:
 - **Fässer**, die der **Hammer berührt werden zerstört** und **500 Pkunte erhalten**
 - **Feuer**, die der **Hammer berührt werden zerstört** und **800 Pkunte erhalten**
 - Hält **10 Sekunden**
 - Bei einem **Treffer pausiert** das **Spiel 1 Sekunde**
- Jumpman Bewegung
 - Auf Plattformen: Links und rechts
 - Kann springen, um über Fässer oder Feuer zu kommen
 - Kann an heilen Leitern hoch und runter klettern
- Nomen: Klassen
- Verben: Methoden
- Adjektive: Properties

FACHLICHE ANFORDERUNGEN

Neuimplementierung von Donkey Kong

Autoren:

Dario Bartussek

Ivan Lukic

Majdi Fakher Aldein

Stand: 13. Dezember 2019

Inhaltsverzeichnis

1	Problemstellung	3
1.1	Motivation	3
1.2	Ist-Zustand	3
1.3	Ziel	3
1.4	Lösungsweg	3
1.5	Einschränkungen	4
1.6	Verantwortliche	4
1.7	Stakeholder	4
2	Anforderungen	5
2.1	Anforderungen an diese Version	5
2.1.1	Funktionale Anforderungen	5
2.1.2	Anforderungen an Schnittstellen	9
2.1.3	Anforderungen an die Oberfläche	9
2.1.4	Nicht-funktionale Anforderungen	9
2.1.5	Anforderungen bezüglich der Migration	9
2.2	Wunschanforderungen (optional)	9
2.3	Anforderungen an spätere Versionen (optional)	9
2.4	Abgelehnte Anforderungen	9
2.5	Offene Punkte	9

1 Problemstellung

1.1 Motivation

Das Retro-Donkey Kong soll erneuert werden, damit es vor allem für die jüngere Generation attraktiver wird. Somit soll einer der ersten Computerspiele zum neuen Leben gebracht werden.

1.2 Ist-Zustand

Man muss die Leitern hochklettern und bis zur höchsten Ebene gelangen um das Level zu schaffen. Es gibt insgesamt 4 Levels im Spiel, wobei jedes Level schwieriger als das vorherige ist. Die Hindernisse die Mario überwinden muss sind Fässer und Flammen. Mario besitzt insgesamt 3 Leben. Falls man alle 3 Leben verliert folgt Game Over. Mario kann mit einem Hammer die Flammen und Fässer zerstören, wobei dann der Score steigt. Manche Leitern sind in der Mitte gebrochen, was bedeutet, das Mario nur bis zu einem gewissen Punkt die Leiter erklimmen kann. Das Ziel des Spiels ist es die Prinzessin auf der obersten Ebene des letzten Levels zu retten.

1.3 Ziel

Die Steuerung soll verbessert werden, damit nicht so schnell Frustration entsteht. Die Levels sollen aber trotzdem anspruchsvoll sein, damit der Spieler gefordert wird. Die Grafik soll auch ansprechender gestaltet werden. Es sollen noch andere Hindernisse bzw. Gegner hinzugefügt werden, wobei manche Gegner levelspezifisch sind. Der Schwierigkeitsgrad der Gegner soll sich pro Level erhöhen. Zusätzlich sollen neue Waffen und Items hinzugefügt werden. Falls möglich soll ein Multiplayer-Modus entwickelt werden.

1.4 Lösungsweg

Das Spiel soll als flexible Java-Bibliothek geschrieben werden, die mit unterschiedlichen Forntends kombiniert werden kann.

Als Anwendung soll für diese ein User Interface entwickelt werden, vorzugsweise basierend auf JavaFX.

Der Multiplayer-Modus soll zunächst lokal, mittels unterschiedlicher Steuerungstasten implementiert werden. Falls Zeit bleibt kann dieser Multiplayer

über Sockets aufgebaut werden.

1.5 Einschränkungen

Das Spiel soll kein perfekter Nachbau des Originals werden, da dies zu kompliziert wäre und gewisse Aspekte verbessert werden sollen.

Für die Anwendung soll schlichte 2D Grafik verwendet werden. Aufwendigere Grafik würde den Scope des Projekts um ein vielfaches erhöhen.

1.6 Verantwortliche

Projektleiter ist Dario Bartussek.

1.7 Stakeholder

Die Entwicklung erfolgt im Auftrag von Prof. Dr. A. Metzner.

Tests und Codedokumentation werden primär vom Entwickler des jeweiligen Moduls angefertigt und durch Peer Review auf Fehler und fehlende Tests/Erklärungen überprüft.

Bugs werden vom Entwickler des jeweiligen Moduls in dem sie auftreten gelöst.

2 Anforderungen

2.1 Anforderungen an diese Version

2.1.1 Funktionale Anforderungen

Funktionale Anforderungen

Numer	1	
Autor	Dario Bartussek Ivan Lukic Majdi Fakher Aldein	
Datum	15.11.2019	
Titel	Spielfigur bewegen	
Kurzbeschreibung	Der Spieler bewegt die Spielfigur mit den Pfeiltasten nach Links, Rechts, Oben und Unten und kann mit der Leertaste springen	
Primärer Akteur (Sekundärer Akteur)	Spieler	
Vorbedingungen	Spiel muss laufen	
Nachbedingung im Erfolgsfall	Marios Position wird geändert	
Interaktionsfolge	Akteur	System
	Spieler drückt Taste	System versucht den anderen Punkt anzuzeigen
		Mario an einem neuen Punkt anzeigen
Ausnahmen und Fehlerfälle (und Extensions)	<p>Mario kann sich nicht nach Rechts bewegen, wenn er am rechten Rand ist.</p> <p>Mario kann sich nicht nach Links bewegen, wenn er am linken Rand ist.</p> <p>Wenn Mario nicht an einer Leiter ist, hat die Up-Taste keinen Effekt.</p> <p>Wenn Mario nicht an einer Leiter ist, hat die Down-Taste keinen Effekt.</p>	

Funktionale Anforderungen

Numer	3	
Autor	Dario Bartussek Ivan Lukic Majdi Fakher Aldein	
Datum	15.11.2019	
Titel	Menüoption auswählen	
Kurzbeschreibung	Neues spiel Starten oder weiter spielen High score / Credits anschauen	
Primärer Akteur (Sekundärer Akteur)	Spieler	
Vorbedingungen	Spieler muss im Menü sein	
Nachbedingung im Erfolgsfall	Teilgebiet des Menü wird geöffnet	
Interaktionsfolge	Akteur	System
	Spieler wählt mit Up/Down Taste eine Option aus	Neue Option wird markiert
	Spieler muss mit Enter bestätigen	
Ausnahmen und Fehlerfälle (und Extensions)		

Numer	2	
Autor	Dario Bartussek Ivan Lukic Majdi Fakher Aldein	
Datum	15.11.2019	
Titel	Fass zerschlagen	
Kurzbeschreibung	Der Spieler kann mit dem Hammer Fässer zerstören.	
Primärer Akteur (Sekundärer Akteur)	Spieler	
Vorbedingungen	Der Spieler muss den Hammer haben.	
Nachbedingung im Erfolgsfall		
Interaktionsfolge	Akteur	System
	Spieler drückt Shift Taste	Falls ein Fass getroffen wird, wird es zerstört
		Score wird erhöht
Ausnahmen und Fehlerfälle (und Extensions)		

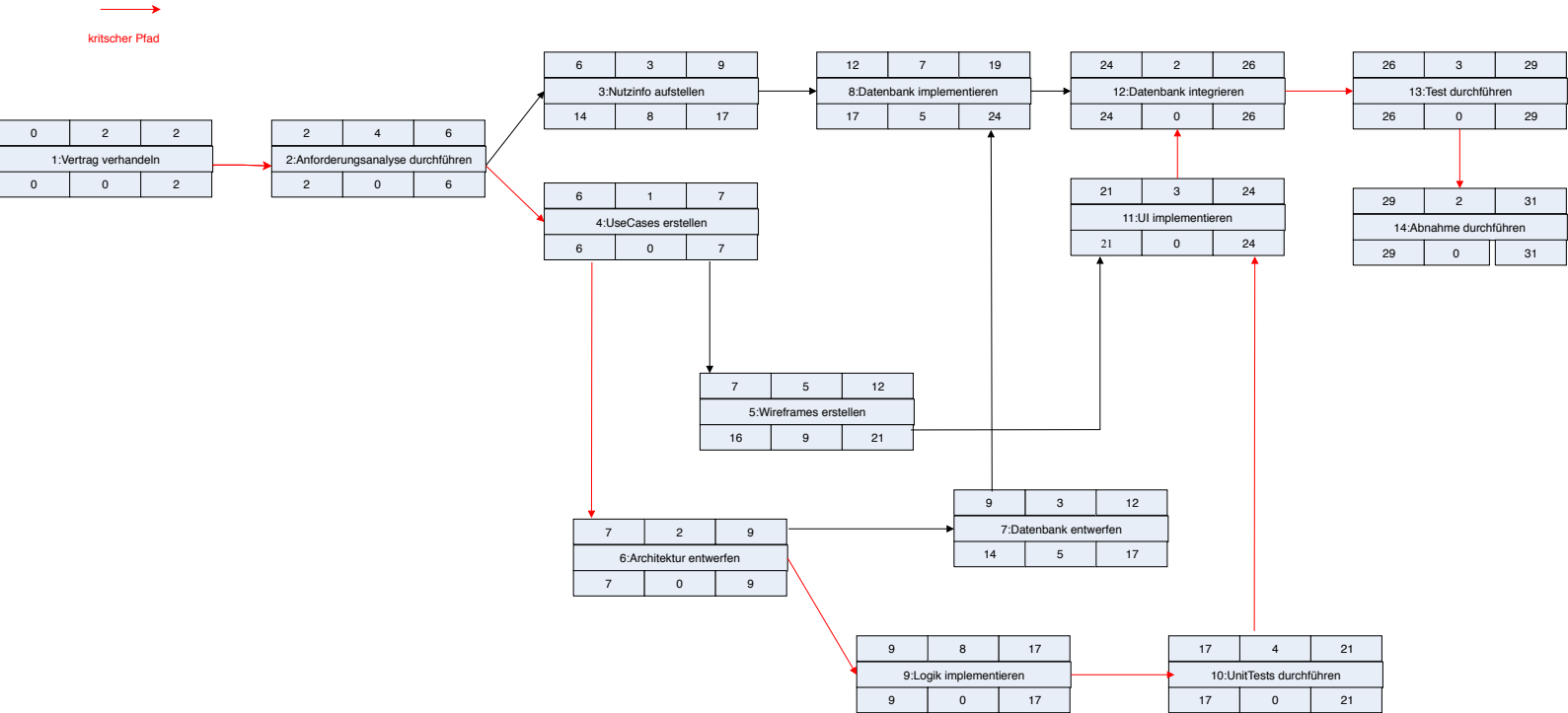
Numer	5	
Autor	Dario Bartussek Ivan Lukic Majdi Fakher Aldein	
Datum	15.11.2019	
Titel	Hammer berühren	
Kurzbeschreibung	Der Spieler kann Hämmer aufheben.	
Primärer Akteur	Spieler	
(Sekundärer Akteur)		
Vorbedingungen		
Nachbedingung im Erfolgsfall	Der Spieler hat einen Hammer.	
Interaktionsfolge	Akteur	System
	Spieler berührt den Hammer mit seiner Figur	System gibt der Spielfigur den Hammer und startet einen 30 Sekunden Timer.
Ausnahmen und Fehlerfälle (und Extensions)		

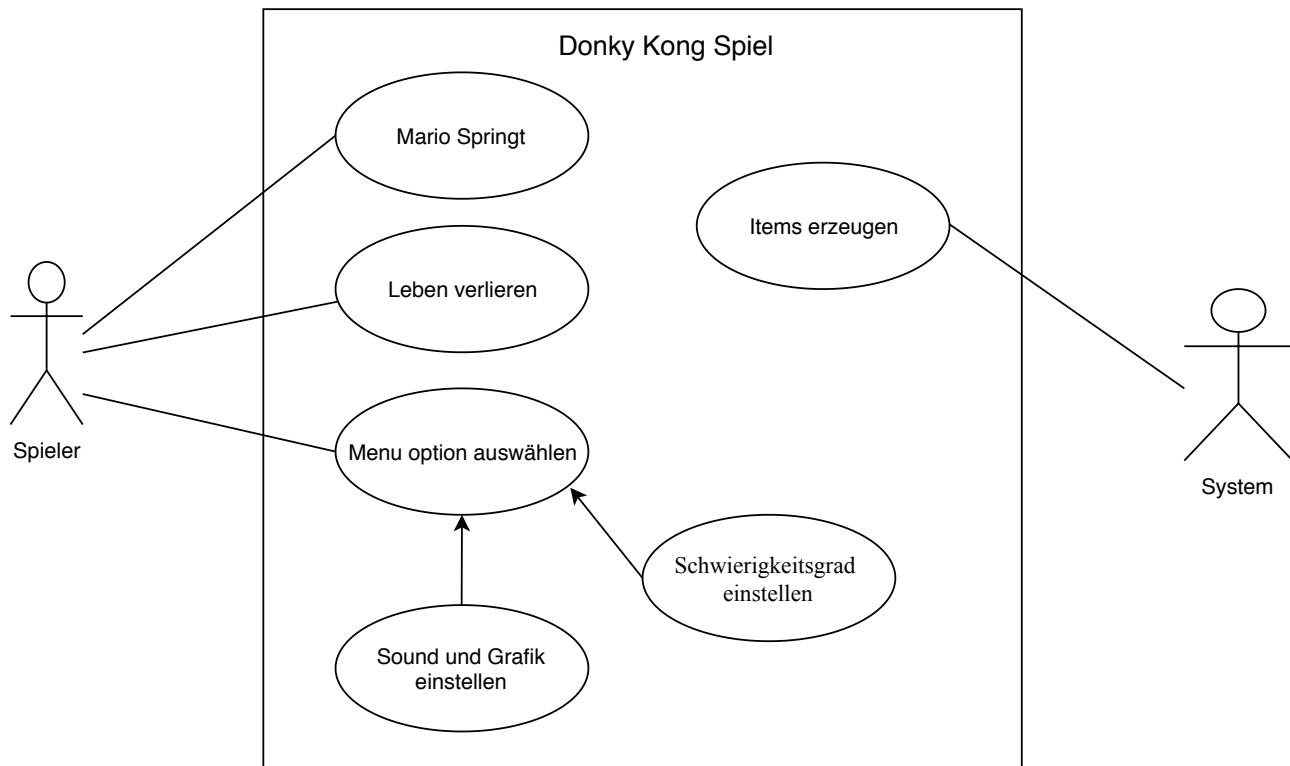
Numer	4	
Autor	Dario Bartussek Ivan Lukic Majdi Fakher Aldein	
Datum	15.11.2019	
Titel	Leiter hochklettern	
Kurzbeschreibung	Der Spieler kann an Leitern nach oben klettern.	
Primärer Akteur	Spieler	
(Sekundärer Akteur)		
Vorbedingungen	Mario muss unter einer Leiter stehen.	
Nachbedingung im Erfolgsfall	Mario wird auf die höhere Ebene versetzt.	
Interaktionsfolge	Akteur	System
	Spieler drückt die Up Taste.	System prüft, ob Mario unter einer Leiter steht.
		Mario wird auf die höhere Ebene gesetzt.
Ausnahmen und Fehlerfälle (und Extensions)		

- 2.1.2 Anforderungen an Schnittstellen**
- 2.1.3 Anforderungen an die Oberfläche**
- 2.1.4 Nicht-funktionale Anforderungen**
- 2.1.5 Anforderungen bezüglich der Migration**
- 2.2 Wunschanforderungen (optional)**
- 2.3 Anforderungen an spätere Versionen (optional)**
- 2.4 Abgelehnte Anforderungen**
- 2.5 Offene Punkte**

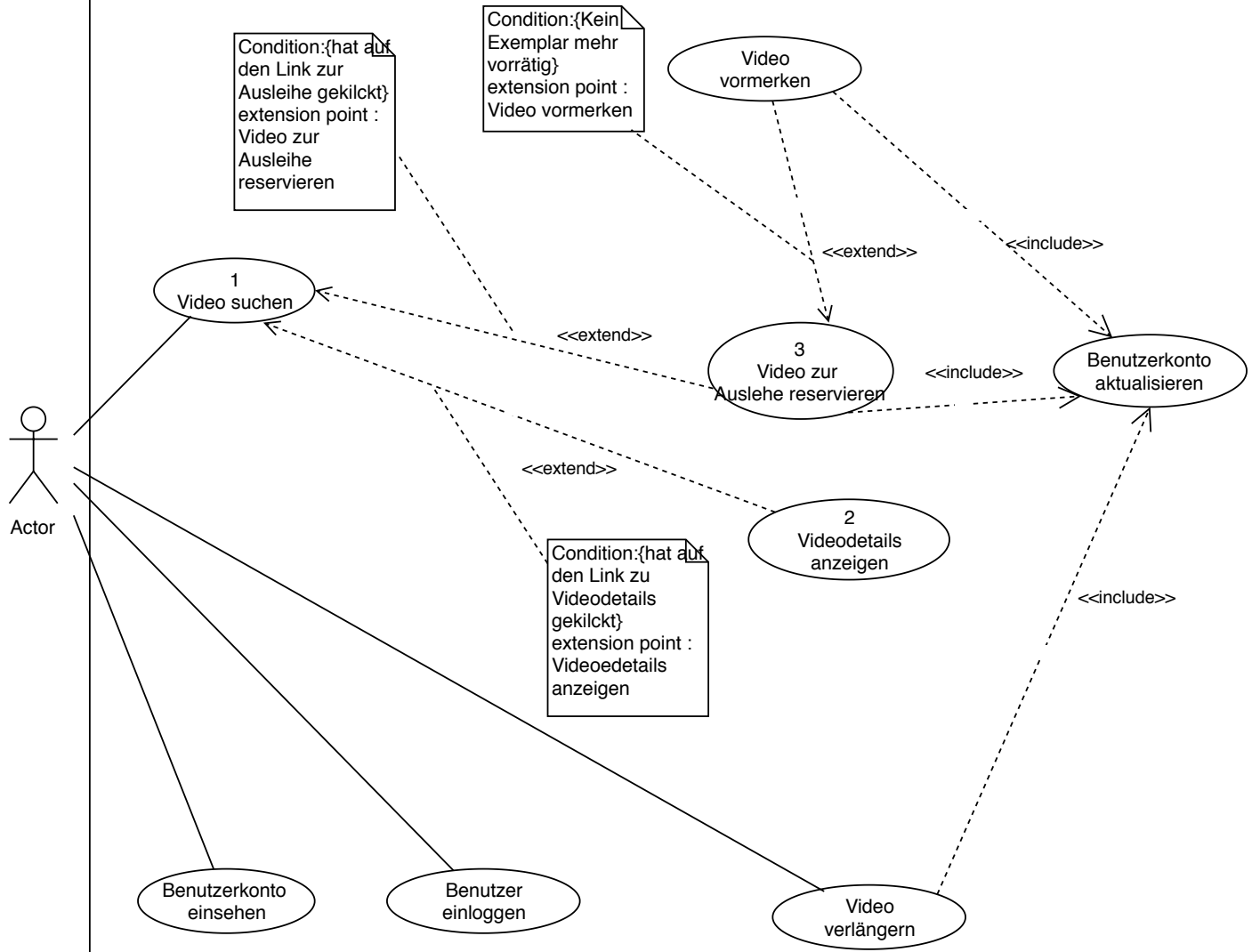
Frühester Anfang	Dauer	Frühestes Ende
Aufgabenname		
Spätester Anfang	Pufferzeit	Spätestes Ende

Aufgabe 4





VideothekeSystem



Anwendungsfallbeschreibung (Tabelle zum Ausfüllen)

Nummer	1	
Titel	Video suchen	
Kurzbeschreibung	Benutzer soll über eine Suchleiste ein beliebiges Video suchen können	
Primärer Akteur	Benutzer	
(Sekundärer Akteur)		
Vorbedingungen	Der Benutzer muss eingeloggt sein	
Nachbedingung im Erfolgsfall	Video wird angezeigt	
Interaktionsfolge	Akteur	System
	Benutzer klickt auf die Suchleiste und tippt das zu suchende Video ein	Sucht Video im DB und zeigt es im neuen Bildschirm an
	...	
Ausnahmen und Fehlerfälle (und Extensions)	Video wird nicht angezeigt, wenn es nicht im DB vorhanden ist.	

Nummer	2	
Titel	Videodetails anzeigen	
Kurzbeschreibung	Benutzer soll über dem Button „Videodetails anzeigen“ die Details angezeigt bekommen. Zum Beispiel Genre, Erscheinungsjahr, Schauspieler. Etc.	
Primärer Akteur	Benutzer	
(Sekundärer Akteur)		
Vorbedingungen	Bestimmtes Video muss angezeigt sein	
Nachbedingung im Erfolgsfall		
Interaktionsfolge		
	Akteur	System
	UC 1	Zeigt Details an
	...	
Ausnahmen und Fehlerfälle (und Extensions)		

Nummer	3	
Titel	Video zur Ausleihe reservieren	
Kurzbeschreibung	Der Benutzer soll nachdem er ein Video gesucht hat, die Möglichkeit haben sich dieses auszuleihen	
Primärer Akteur	Benutzer	
(Sekundärer Akteur)		
Vorbedingungen	Benutzer muss eingeloggt sein und UC1 muss erfüllt sein	
Nachbedingung im Erfolgsfall	Video wird ausgeliehen	
Interaktionsfolge	Akteur	System
	Benutzer einloggen	Benutzerdaten überprüfen
	UC1	
	Video ausleihen	Video wird reserviert.
	...	
Ausnahmen und Fehlerfälle (und Extensions)	Das Video ist ausgeliehen. Extension: Video vormerken	

