Glossar

Dieses Glossar erklärt wesentliche Begriffe des Projekts “Docker”. Folgende Elemente können einen Begriff beschreiben:

|  |  |
| --- | --- |
| **Begriff:** | Der zu erklärende Terminus |
| **Definition:** | Kurze Definition des Begriffs |
| **Weitere Erklärungen:** | Weitere Informationen zum Begriff (optional) |
| **Format:** | Typ, Länge, Einheit (optional) |
| **Validierungsregeln:** | Validierungsregeln für Parameter (optional) |
| **Aliase:** | Synonyme (optional) |
| **Beziehungen:** | Beziehungen dieses Begriffs zu anderen Elementen (optional) |

Diese Auflistung soll nur als Richtlinie dienen. Die meisten Begriffe sollten in kurzer Prosa erklärt werden.

# Projektdomäne

## Primärbegriffe

|  |  |
| --- | --- |
| Spieler | Der Spieler ist der einzige menschliche Akteur in der Projektdomäne.  Synonyme: Benutzer, User, Anwender |
| Spiel | Das Spiel beinhaltet sowohl die Spielregeln und –Logik, als auch den aktuellen Zustand des Spiels, etwa Timer oder die aktuelle Punktezahl. Verschiedene Spielmodi führen zu verschiedenen Ausprägungen des Spiel-Objekts.  Synonyme: Game |
| Schiff | Das Schiff ist ein zentrales Spielelement in Docker. Ziel des Spiels ist es, Container möglichst effizient auf das Schiff zu beladen. Das Schiff enthält also eine Sammlung bereits platzierter Container. Verschiedene Schiffe unterscheiden sich in Attributen wie Breite, Höhe und Tragfähigkeit.  Synonyme: Frachtschiff, Containerschiff |
| Zug | Der Zug ist dafür zuständig, die zu verladenden Container in den Spielbereich zu „liefern“. Abhängig von seiner Geschwindigkeit wird das Spiel einfacher oder schwieriger.  Synonyme: Güterzug, Containerzug |
| Container | Ein Container muss durch den Spieler vom Zug auf das Schiff verladen werden. Container erscheinen in verschiedenen Ausführungen, die sich in Gewicht, Grösse und Farbe unterscheiden können.  Synonyme: Frachtcontainer |
| Kran | Der Kran hat die Aufgabe, Container vom Zug auf das Schiff zu befördern. Dabei bestimmt der Spieler welcher Container auf welche Position gesetzt werden soll. Der Kran führt diese Anweisung dann selbstständig durch.  Synonyme: Hafenkran |
| Level | Ein Level ist eine vordefinierte Spielkonfiguration, die für den Karrieremodus benötigt wird. Es bestimmt, in welcher Reihenfolge welche Container vom Zug in den Spielbereich gebracht werden. Levels sind persistent und werden vom Spiel geladen. |
| Handicap | Das Handicap ist eine Sammlung von Parametern, die das Spiel für den Spieler schwieriger gestalten. Darunter fallen die Geschwindigkeit des Zuges, die Toleranz des Schiffes bezüglich ungleichmässiger Ladung und „blindes Versetzen“. Das Handicap ist persistent und wird vom Spiel geladen. |

## Sekundärbegriffe

|  |  |
| --- | --- |
| Spielbereich | Der Spielbereich ist der „Viewport“, also der Teil des Spiels, der für den Spieler sichtbar auf dem Bildschirm erscheint. So können Objekte theoretisch im negativen Bereich des Spielkoordinatensystems und damit nicht im Spielbereich befinden.  Synonyme: Spielfeld |
| Spielmodus | Der Spielmodus ist eine Variante des Spiels. Während die Grundregeln und -Aufgaben (Schiff beladen) identisch bleiben, beeinflussen sie das Spielerlebnis wesentlich. Im Moment gibt es drei mögliche Spielmodi: Das Schnelle Spiel, das Unendliche Spiel und den Karrieremodus.  Synonyme: Spielvariante |
| Schnelles Spiel | Das schnelle Spiel ist der simpelste Spielmodus. Er beinhaltet ausschliesslich die Grundregeln.  Synonyme: Quick Game  Beziehungen: Use Case „Schnelles Spiel“ |
| Unendliches Spiel | Das unendliche Spiel baut auf dem schnellen Spiel auf, ist aber zeitlich nicht begrenzt. Bloss die ansteigende Schwierigkeit limitiert die Spieldauer. Im Gegensatz zum schnellen Spiel können mehrere Schiffe in Progression beladen werden.  Synonyme: Endloses Spiel, Endless Game, Infinite Game  Beziehungen: Use Case „Unendliches Spiel“ |
| Karrieremodus | Der Karrieremodus teilt das Spielerlebnis in mehrere, vordefinierte Level auf. Ist ein Level geschafft, wird der nächste freigeschaltet.  Synonyme: Career Game  Beziehungen: „Karriere-Modus mit Level-Freischaltung“ |