1. Zusätzliche Spezifikationen

# Functionality

Für alle Use Cases gelten folgende Funktionalen Anforderungen:

System Error Logging

Fehler werden permanent gespeichert und können, wenn vom User so gewünscht, zur Analyse an den Hersteller gesendet werden.

Security

Das Programm benötigt keinen Zugriff auf Daten des Mobilgerätes oder des Users, ebenfalls werden keine Kundendaten (Highscores, Einstellungen, etc.) gesammelt oder weitergegeben, sondern nur lokal auf dem Gerät gespeichert

# Usability

* Die Bedienung und die Benutzeroberfläche sollen einfach und intuitiv aufgebaut sein.
* Das Spiel soll in weniger als 5min von einem durchschnittlichen User verstanden und gespielt werden können.
* Das Tutorial unterstützt den User beim Verständniss des Spieles.

# Reliability

Das Spiel muss 24 Studen pro Tag, sieben Tage die Woche verfügbar sein.

# Performance

* Da die Spieler meist nur kurze Zeit zum Spielen haben, soll das Spiel in weniger als zehn Sekunden gestartet und spielbar sein.
* Ebenfalls soll es, wegen dem sonst schon begrenzten Speicherplatz auf dem Mobilgerät weniger als zehn Megabite Speicher beanspruchen.

Memory?

# Supportability

Coding standards???

Updates für das Spiel sind über den Playstore erhältlich.

**Design** **Constraints**

Für die Umsetzung des Spiels werden folgende Plattformen benötigt:

* Java 1.7
* libGdx
* Eclipse
* Android SDK

**Inerfaces**

Hardware Anforderungen

* Touch Screen Handy
* Android ab Version ?

User Interfaces

* Menu: Damit sich der User schnell zurecht findet, gibt es ein einfaches, flaches Menu mit folgenden Punkten: Spielart, Einstellungen und Tutorial.
* Spielfeld

**Lizenzen**

Es werden keine Lizenzen für das Spiel benötigt, es basiert alles auf OpenSource

**Copyright**

Die Rechte am Spiel gehören ausschliesslich dem Hersteller