Projektskizze

# Weitere Anforderungen

yacine

## Funktional

## Nicht-Funktional

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Anforderung | Beschreibung | Priorität |
| 1 | Entwicklungsplattform Android | Ziel ist, am Ende des Projekts eine lauffähige Android-Applikation zu haben. | Hoch |
| 2 | Systemsprache Englisch | Die Systemsprache der Applikation soll Englisch sein. | Hoch |
| 3 | Schneller Spieleinstieg | Für Mobile-Spiele ist ein schneller Einstieg ins Spielgeschehen wichtig. Dazu soll es möglichst wenige Bedienhürden etc. geben. | Mittel |
| 4 | Kurze Ladezeiten | Hängt mit dem schnellen Spieleinstieg zusammen. Die Ladezeit soll möglichst kurz, aber sicher unter 10 Sekunden gehalten werden. | Mittel |
| 5 | Geringe Speicheranforderung | Mit Rücksicht auf den begrenzten Mobiltelefonspeicher und evtl. langsame Datenverbindungen sollte das Produkt möglichst wenig, aber sicher weniger als 10 Megabyte Speicher beanspruchen. | Mittel |
| 6 | Intuitive Bedienung | Die Bedienung der Anwendung, sowohl die Menüs als auch das Spiel selber, sollen möglichst einfach und intuitiv gehalten werden. | Hoch |
| 7 | Ansprechendes Design | Die Anwendung soll optisch ansprechend und konsistent gestaltet werden. | Mittel |

## Abgrenzung

* Eine iOS-Version wird im Rahmen dieses Projekts nicht angestrebt. Grund dafür ist hauptsächlich die nicht vorhandene Hardware (iPhones, Mac OS X).
* Zusätzliche Desktop- oder HTML5-Versionen sind rein optional, auch wenn die Desktop-Version u.U. zu Debugging-Zwecken verwendet wird.
* Es ist keine Mehrsprachigkeit geplant.