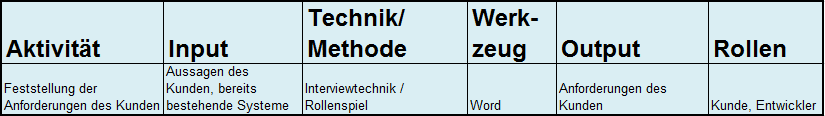
**Feststellung der Anforderungen des Kunden**



Allgemein:

Der Kunde hat begonnen ein textbasiertes Abenteuerspiel mit einigen Grafikelementen zu entwickeln. Und bittet unsere Firma „Dödeltrupp“ das Projekt zu Ende zu bringen, *(da die ehemaligen Programmierer durch einen Asteroiden ins Jenseits befördert wurden).*

**Das Spiel hat folgenden Stand:** Es hat ein Kampfsystem, Es hat ein halbfertiges Intro, Reisen durch eine Karte sind möglich, es werden pro Reisetag unterschiedliche Ereignisse „ausgewürfelt“ (Kampf mit Gegner, interaktiven Gasthof finden, Wasser finden, Nichts passiert)

**Folgendes soll noch hinzugefügt werden:** Händler, Reisegruppe, Zusatzmissionen, Spielmenü (Speicherfunktion, Laden) Grafikelemente (z.B. Karte), „Ratgeber“ soll eingebaut werden (Hilfefunktion für Spiel), Minispiele einbauen (Würfel, Karten), Story entwickeln

**Folgende Anpassungen sind notwendig:** Gasthof erweitern, Ereignisse erweitern, Held erweitern, Gegner erweitern

Der bestehende Programmcode muss noch verbessert und weiterentwickelt werden. Insbesondere steht Refactoring (Java-Code-Verbessern – z.B. StringArray für Story nicht optimal, Objekte auslagern) im Vordergrund und die

Fehlerbehebung.

Spezielle Anforderungen/Lastenheft:

* Proviantangabe: Bei Eingabe Buchstabe führt zu problemen (erwartet Integer)
* fehler bei falscher richtungseingabe trotzdem kampf mit wölfen?
* String nach und nach bei Intro ist außer betieb
* Als nächstes passiert nichts erweitern. (Dumme Sprüche)
* Abendfunktion: Jagen, Wasser, begegnest altem muttchen
* Held speichern (objekt speichern.)
* Missionsziele einbaue.
* Schlägertrupp im Gasthof hinzufügen
* Inventar ansicht einbauen
* Tabellen im ASCII-Code darstellen aufhübschen
* ratgeber einbauen
* beim Händler karten kaufen. für höhlen usw.
* geschichte Entwickeln
* spielmenü einbauen
* reisegruppe treffen + würfelspiel
* weitere tipps bei tageszufallgenerator
* Gasthof mini-würfelspiel fertig machen.
* Minijavaspiel googeln.
* Speicherobjekt erstellen in einem Hashtable?