

Teil I.

MEILENSTEIN 1

1. Einleitung

Das Konzept dient der Entwicklung der Anwendung, dies ist eine spezielle Variante des Basketballspiels und wird kurz „Spiel 21“ gesprochen. Die Anwendung soll als verteiltes System entwickelt werden und den Anforderungen der speziellen Domäne entsprechen. Das System stellt eine Anwendung dar, welche den Benutzern hilft andere Benutzer in der Umgebung zu finden und diese dann auf ein Spiel einzuladen. Dieses Dokument beschreibt das Konzept, Prozess- sowie die Systemdokumentation der geplanten Anwendung. Dies umfasst die detaillierte Beschreibungen welche im Laufe des Projekts vorgenommen wurden.

1.1. Problemraum

Einige Menschen halten sich gerne im freien auf und spielen das Spiel 21. Dies ist ein Wettkampf Spiel, man kennt es vielleicht noch aus dem Sportunterricht. Die Regeln werden im Anhang A erläutert.

Ein Wettkampf (Match) kann aber nur dann ausgetragen werden, wenn der öffentliche Basketballplatz nicht belegt ist und nur bei schönen Wetter. Es wird nicht gespielt, wenn es regnet, da der Basketball nass ist und die Spieler können schnell beim Ausrutschen Verletzungen hinzuziehen. Außerdem ist es nicht einfach neue Leute in neuer Umgebung zu finden. Deshalb wäre es schön Gleichgesinnte, beispielsweise nach dem baldigen Feierabend auf ein Match herausfordern.

1.2. Lösungsansatz

Die Benutzer sollten auf einfache Weise das Finden und das Einladen von anderen Benutzern ermöglicht werden. Während der Einladung können Wetterdaten von einem Wetterdienst abgerufen und ausgewertet werden. Außerdem könnte man den anderen Benutzern zeigen, dass der Basketballplatz zu gegeben Zeitpunkt belegt ist.

Es soll das Versenden von Textnachrichten unterstützen umso die Kommunikation zwischen den Benutzern zu erleichtern. Außerdem sollte das System die Benutzer zu den gewünschten Basketballplatz navigieren können.

Nach dem Spielende werden die Spielerergebnisse von den Benutzern gespeichert, so kann man diese beispielsweise später für eine Matchmaking verwenden um zukünftig gleichstarke Gegenspieler zu finden.

1.3. Marktrecherche (related-works)

Um die Alleinstellungsmerkmale der Anwendung zu bestimmen, wurde eine Marktrecherche durchgeführt (Anhang B), umso die positiven wie die negativen Teilaspekte der Konkurrenzprodukte zu kennen.

1.4. Alleinstellungsmerkmal

Es gibt viele Sportanwendungen auf dem Markt, doch aktuell gibt es keine Anwendung, die speziell für Basketballfreunde und in den Fall für das „Spiel 21“ gedacht ist. Anhand der erläuterten Konkurrenzprodukte wurden die verschiedenen Teilfunktionen betrachtet. Viele der Anwendungen bieten vorweg gute Teilfunktionen zur Erfüllung des Nutzungsproblems. Jedoch kein ähnliches Konzept für das System. Als indirekte Konkurrenz könnten die sozialen Netzwerke, wie beispielsweise Facebook oder Ähnliches sein. Hierbei lässt es sich nicht konkret sagen wie viele, wo und welche Gemeinschaften für das „Spiel 21“ existieren.