

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. Nutzungsproblem

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. Zielsetzungen

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. Produktperspektive

Die Anwendung sollte die Planung und Durchführung von Matchen sowie die Navigation zum bestimmten Basketballplatz unterstützen. Wetterinformationen werden ausgewertet und an die Benutzer weiter geleitet, sowie weitere Information über die Belegung des

Basketballplatzes. Die Verteiltheit der einzelnen Systemkomponente wird im Laufe des Projekts beschrieben.

1.4. Wirtschaftliche / Gesellschaftliche Aspekte

Für das Projekt wird das System vorerst nur deutschlandweit eingesetzt als zu testende Anwendung, um die mangelnde Akzeptanz auszuschließen und um letztendlich die Ressourcen zu sparen. Folgende Ressourcen sollten betrachtet werden: Kosten für die Übersetzer, Zeit für die mehrsprachige Programmierung und die Relevanz der speziellen Domäne. Des Weiteren ist eine zentrale Datenhaltung vorgesehen, um die Wartung des Systems zu erleichtern.

Zielgruppe des Produkts sind ausschließlich die Benutzer der Anwendung „Spiel 21“ selbst, die als Gemeinschaft agieren. Die Anwendung bezieht sich auf den Freizeitbereich. Außerdem wird bei dem Projekt in Erwägung gezogen, das Schalten von Werbung, dadurch sollten die laufenden Serverkosten finanziert werden.