Stand: 03.06.2025

**Pflichtenheft**

**1. Einleitung**

* 1. **Projektname**

Das Projekt hat noch keinen Namen.

* 1. **Zielsetzung des Projekts**

Das Ziel ist es, eine DnD-basiertes Spiel zu entwickeln

* 1. **Kurze Zusammenfassung**

Das Projekt hat mehrere Benutzer, Spieler und Spielleiter, die sich anmelden können und ihre Einstellungen und Spielstand des Spiels speichern können. Es können Monster erstellt sowie Gruppen erstellt werden, mit denen dann gegen andere Gruppen gekämpft wird.

**2. Systemübersicht**

**2.1 Allgemeine Beschreibung der Software**

[Beschreibung]

**2.2 Zielgruppen / Benutzergruppen**

Spieler, insbesondere für DnD-Fans

**2.3 Einsatzumgebungen (z.B PC, Web, Mobile)**

Auf PCs und Laptops mit Windows, Linux und Mac mit einem entsprechenden JDK (siehe unten).

**3. Anforderungen**

**3.1 Funktionale Anforderungen: "Der Benutzer kann sich registrieren." / "Das System erstellt automatisch Berichte."**

*Nach Modulen gegliedert:*

M1: Verwalten von Benutzer und Spielleiter, d.h. Erstellen, Verwalten sowie das Löschen von Spielern und Spielleiter

M2: Implementierung von verschiedenen Spielcharakteren, die von Spielleitern erstellt werden können, z.B. eine Funktion die ein Spielcharakter erstellt sowie eine für die Verwaltung.

**3.2 Nicht-funktionale Anforderungen: "Antwortzeiten unter 2 Sekunden", "Datenschutzkonformität"**

Das Tool sollte so schnell wie möglich sein.

**3.3 Randbedingungen: "Muss auf Windows 11 lauffähig sein", "Verwendung von Java 21"**

Die Lauffähigkeit sollte auf allen PC/Laptop-Betriebssystemen mit großer Anzahl an Benutzern gewährleistet sein. Diese sind Windows, Linux und MacOS. Für die Ausführung von Java-Code sollte min. JDK 21 installiert sein sowie für das Datenbankmanagement ein entsprechendes SQL-basiertes System (z.B. XAMPP).

* 1. **4. Systemarchitektur**
  2. **4.1 Grundsätzlicher Aufbau der Software**
  3. **4.2 Beschreibung von Modulen und deren Zusammenhängen (z.B. MVC-Modell)**

**5. Benutzerschnittstellen**

* 1. **5.1 Anforderungen an GUI (grafische Benutzeroberfläche)**
  2. - Das GUI nach Basis der Nutzung des Nutzers zu laden (Einstellungen, Spielcharakter etc.)
  3. **5.2 Bedienkonzepte, Navigation, Usability-Anforderungen**

**6. Datenmodelle**

* 1. **6.1 Beschreibung der wichtigsten Datenstrukturen (z.B. Tabellen, Datenbanken)**
  2. **6.2 Datenfluss, Speicherung, Verarbeitung**

1. **7. Testkonzept**
   1. **7.1 Wie wird überprüft, ob die Anforderungen erfüllt wurden?**
   2. **7.2 Erste Ansätze für Testszenarien**

**8. Anhang**

**8.1 Glossar (Begriffserklärungen)**

- DnD steht für Dungeons and Dragons

**8.2 Verweise auf andere Dokumente (z.B. Lastenheft)**