Lastenheft

# Milestones

* M0: Prototyp 21.03.2014

Prototype, der Spielbar ist

* M1: Basisversion 25.04.2014

Spiel das gesamtes Regelwerk implementiert

* M2: Ausbaustufe 1 16.05.2014

Diverse Zusatz Funktionen

* M3: Ausbaustufe 2 06.06.2014

Diverse Zusatz Funktionen

# Detaillierte Anforderungen Meilensteine

## M0: Prototyp

* Spielfeld mit Spielsteinen. Spielsteine sollten bewegbar sein.
* Spielmodus: Nur Menschliche Spieler, ohne Computerspieler oder Spieler über das LAN.
* Spielregeln die implementiert sein sollten:
  + Schlagen
  + Nach vorne fahren (Nur diagonal)
  + Mehrfach fressen
  + Spielende bei Verlust aller Spielersteine

## M1: Basisversion

* Komplettes Regelwerk implementiert.
* Spielmodus: Computer vs. Mensch (Computer nicht sehr intelligent)
* Animationen von Bewegungen und schlagen.
* GUI erweitern um Beschriftungen.

## M2: Ausbaustufe 1

Je nach verfügbaren Ressourcen

* High-Score implementieren
* Spieleinstellungsmenü
* Töne implementieren
* Computerintelligenz erweitern (Schwierigkeitsstufen)
* Spielmodus: Computer vs. Computer

## M3: Ausbaustufe 2

Je nach verfügbaren Ressourcen

* LAN Spiele
* Spielaufzeichnung
* Undo
* Spielstand speichern

# Bewertungskriterien

## M0

Ein einfaches Spiel zwischen zwei Spielern ist möglich. Es müssen nur die aufgelisteten Regeln (Kapitel: Detaillierte Anforderungen Meilensteine – M0: Prototyp) beachtet werden. Folgende Regeln werden nicht beachtet:

* Dame (Doppelsteine bei Erreichen des Spielfeldendes)
* Wenn Fressen vergessen wurde, Strafstein entfernen

## M1

Das Spiel muss mit komplettem Regelwerk gegen einen Computer oder einen Mitspieler gespielt werden können. Die Animationen sollten dem Spielverlauf entsprechend dargestellt werden.

Der Spielstand sollte beschriftet sein und sich dem Spielverlauf entsprechend anpassen.

## M2

Es soll ein Auswahlmenü für Spieleinstellungen existieren, in welchen folgende Einstellungen getätigt werden können:

* Ton ein/aus
* Spielernamen
* Schwierigkeitsstufen
* High-Score anschauen
* Spielmodus auswählen

Der High-Score kann mit dem Spielernamen abgespeichert werden.

Töne bei Bewegung eines Steines und beim Fressen eines gegnerischen Steines funktionieren. Bei Erstellen einer Dame und bei Spielende gibt es auch einen entsprechenden Ton.

## M3

Gegeben falls kann im Menü ein Spiel über das Netzwerk ausgewählt werden.

Ein Zug kann rückgängig gemacht werden. Diese Funktion kann ausgeschaltet werden.

Das Spiel kann während dem Spiel abgebrochen und abgespeichert werden, damit man zu einem anderen Zeitpunkt weiterspielen kann.

Aufgezeichnete Spiele sollen abgespielt werden können.

# Randbedingungen

Das Programm sollte von Windows 7 an aufwärts an funktionieren.