

Einzelprüfbericht fürs Pflichtenheft-Review

Gutachter (Name, Team):	Team des begutachteten Pflichtenhefts:
Emilija Kastratovic, Team 26	Team 6

Klassifikation der Auffälligkeiten/Mängel:

- **U** "unbedeutend"
- **B** "bedeutend"
- **K** "kritisch"
- **O** "Optimierungspotential"
- **F** "Frage" (Sachverhalt ist unklar, sollte in der Review-Sitzung diskutiert werden)

Nr.	Seite / Abschnitt	Beschreibung der Auffälligkeit	Klass.	Kriterium
1	S.0	Titelblatt fehlt.	B	2
2	S.6 „Algorithmus“	Erklärung nicht passend.	F, B	3
3	S.9	Formatierung bei „Benachbartes Feld“.	O, U	7
4	S.9/10 „Bewegung“	Kann als eine Anforderung gelistet werden/ zusammengefasst werden.	U	1.2
5	S.5, 2.1, „Begriffe zur Softwarearchitektur und Implementierung / S.18, 4.1, „Akteure“	Der Begriff „Client“, „Server“ und Ähnliches, wird mehrmals in zwei Abschnitten auf verschiedene Arten erklärt. Führt zu Verwirrungen und sollte es bei einem Abschnitt belassen.	K	1.5, 1.7
6	S.20, 4.2.1 „Serverstart“	Was ist ein Docker-Container? Der Begriff wird nie erklärt.	B	1.5
7	S.20, 4.2.1 „Partie-Konfigurationen“	Akteur Editor fehlt?	F	1.5
8	S.11, „Grasfeld“ usw.	„Grasfeld“ und „Grasfeld mit Charakter“ und „Grasfeld mit Infinity Stone“ kann zusammengefasst werden.	U	1.2, 3.6, 6.1
9	S.14, „Überlängenmechanismus“	Wird nicht wirklich erklärt.	B	1.2
10	S.25, 4.2.2.1	Ist es notwendig, dass alle Visualisierungen eine Anforderung darstellen?	F	1.2, 6.1
11	S.41, alle „Spezialaktionen“	Alle „Spezialaktionen“ können direkt bei Abschnitt 2.4 erklärt werden.	B	1.2, 3.6, 6.1

12	S. 15, 2.4 „Stone“, später ab S.41	Stone oder Stein. Der Begriff sollte auf einer Sprache konsistent genutzt werden.	B	1.2, 1.7, 3.6, 6.1
13	S.29/44	Stan Lee wird erstmal als Easter Egg aufgeführt, aber erst viel später erklärt, was es macht. Ähnlich wie bei anderen Anforderungen, sollten diese zusammengefasst und direkt erklärt werden.	B	1.2, 1.7, 3.6, 6.1
14	S.45	Rechtschreibfehler „Thanos“	O	
15	4.2	Spielende wird nie definiert, nur was zu einem Spielende führt.	K	2.4
16	S.53	Diagramm könnte unterteilt werden, zur besseren Übersicht.	O	1.8
17	S.56	Registrierung? Diagramm ergibt keinen Sinn.	F	1.8
18	S.61	Wo ist der Spieler auf einmal hin?	F	1.8
19	Alle Diagramme	Was ist „alt“?	F	1.8
20	S.82, 8.1	Icons sind nicht konsistent und passen nicht zusammen, zudem sehr klein.	B	5.1, 5.2
21	8.2.1, 8.2.2	Ästhetisch nicht schön. Sollte nicht alles in Rottönen mit Schwarzen Akzenten sein. Schriftart, Dialoge, Pop-Ups sind sehr schwer zu erkennen. Dialoge nicht zentriert.	K	5.1, 5.2
22	8.2.3	Charaktere (v.A. Hulk) aufgrund des Pixelarts und der Farbe sehr schwer vom Hintergrund zu unterscheiden. Das gleiche gilt für Aktionsicons.	B	5.1, 5.2
23	8.2.4	Pause-Menü sieht nicht aus wie Pause.	K	5.1, 5.2
24	8.2.5	Statistiken vom Layout her sehr überladen und sehr unstrukturiert.	K	5.1, 5.2, 5.4
25	S.98	Warum sollte der Spieler das Spiel nicht selbst schließen können?	F	5.1, 5.2
26	8.2	Nicht alles muss ein Pop-Up sein.	K	5.1, 5.2

Generelle Anmerkung: Begriffe und Erklärungen werden häufig mehrmals auf unterschiedliche Arten erklärt. Diese Inkonsistenz ist sehr verwirrend. Zudem werden sie nicht zwischen den einzelnen Abschnitten referenziert.

Datum:

02.03.2021

Unterschrift Gutachter:

Emilija Kastratovic