

# Titel

Daniel Foehn

20. November 2015

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>2</b>
1.1	Andwendungszweck des Dokumentes . . . . .	2
1.2	Zielpublikum . . . . .	2
1.3	Versionierung . . . . .	2
1.4	Glossar . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Übersicht</b>	<b>3</b>
2.1	Systemkontext . . . . .	3
2.2	Ausgangslage . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Anforderungen</b>	<b>4</b>
3.1	funktionelle Anforderungen . . . . .	4
3.2	nicht-funktionelle Anforderungen . . . . .	4
<b>4</b>	<b>Zeitplanung</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>Testplanung</b>	<b>6</b>
5.1	Testumgebung . . . . .	6
5.2	Testfälle . . . . .	6
5.2.1	Unit Tests . . . . .	6
5.2.2	Blackbox Tests . . . . .	6
<b>6</b>	<b>Grobdesign</b>	<b>7</b>
6.1	Design of Punkt XY . . . . .	7
<b>7</b>	<b>Detailedesgin</b>	<b>8</b>
7.1	Umsetzung von Punkt XY . . . . .	8
7.2	Sequenzdiagramm . . . . .	8
7.3	Klassendiagramm . . . . .	8
7.3.1	Class Details . . . . .	8

## Abbildungsverzeichnis

## Tabellenverzeichnis

# **1 Einleitung**

## **1.1 Anwendungszweck des Dokumentes**

## **1.2 Zielpublikum**

## **1.3 Versionierung**

## **1.4 Glossar**

## **2 Übersicht**

### **2.1 Systemkontext**

### **2.2 Ausgangslage**

## 3 Anforderungen

Es gilt ein Netzwerkfähiges Computerspiel mit dem Namen Dots&Boxes zu entwickeln.

### 3.1 funktionelle Anforderungen

- Gegen Computer spielbar
- Spielstand kann abgespeichert werden
- Spielstand kann vom Speicherstand geladen werden
- Es kann online nach einem NON-AI Gegenspieler gesucht werden
- Es werden die Regeln von Dots&Boxes angewandt

### 3.2 nicht-funktionelle Anforderungen

- Es soll keine Angabe der IP Adresse nötig sein.
- Der Code soll gut und brauchbar dokumentiert sein
- Das GUI besteht aus
  - Spielfeld
  - Ersichtlich wer am Zug ist
  - Linien können Spieler zugewiesen werden
  - Das Spielfeld kann in Länge und Höhe variieren

## 4 Zeitplanung

Abgabe ist in der letzten Semesterwoche (**18. Dez 2015**)

## **5 Testplanung**

### **5.1 Testumgebung**

### **5.2 Testfälle**

#### **5.2.1 Unit Tests**

#### **5.2.2 Blackbox Tests**

## 6 Grobdesign

### 6.1 Design of Punkt XY

## **7 Detaildesgin**

### **7.1 Umsetzung von Punkt XY**

### **7.2 Zustandsdiagramm**

### **7.3 Sequenzdiagramm**

### **7.4 Klassendiagramm**

#### **7.4.1 Class Details**



## Appendix