# Analyse

Fra interessenten fik vi stillet kravene om at skal være muligt at...:

* ...generere løsbare Sudokuer.
* ...vælge forskellige sværhedsgrader.
* ...få hjælp til at komme videre når han/hun er kørt fast.
* ...programmet skal være let anvendeligt.
* ...der ikke kræves for høje læsefærdigheder.
* ...programmet skal virke underholdende og sjovt.

Kravene fra interessenten, samt de krav vi selv har tilføjet blev delt op i katorierne SUDOKU, BRUGBARHED, MOTIVATION og TEKNIK.

## Kategorien SUDOKU:

Indeholder de første tre af kravene, direkte konverteret ind til kravspecifikationen. Denne kategori indeholder de egentlige spiltekniske krav af selve sudoku-spillet. Vi valgte at sætte sværhedsgraderne som et subkrav til at der skulle kunne genereres sudoku, da det ikke ville give mening at definere sværhedsgrader på noget, der i forvejen var umuligt at løse.

## Kategorien BRUGBARHED:

Indeholder punkterne der omhandler anvendeligheden og læsefærdighedskravene. Som et krav syntes vi at der ved lettilgængelighed mentes at brugeren skulle kunne komme igang med at benytte programmet indenfor et meget kort stykke tid, hvilket sætter et stort krav til at vores grafiske brugergrænseflade er overskuelig og ligetil.

Læsefærdighedskravene valgte vi at definere som at teksten ikke bør have en LIX-værdi over 8, men ville være iorden, så længe børnene forstod den tekst der blev skrevet. Derudover valgte vi at sætte det som et krav at brugeren skulle kunne manurere sig rundt i programmet udelukkende ved brug af musen. Dette syntes vi var passende for at børnene kan holde fokus på spillet, uden at skulle kigge ned på tastaturet for at kigge efter knapper. I standard Sudoku er øjnene ligeledes antid på spillepladen. Disse 2 krav er sat som subkrav til anvendeligheden, da vi mente at de var nødvendige for at opnå en letanvendelighed for vores målgruppe.

Vi valgte ligeledes at tilføje et selvstændigt krav for at det skulle være muligt at slette de tal man sætter, i tilfælde af at disse er forkerte, ligesom man i en normal Sudoku man viske sine tal ud, hvis man har lavet en fejl.

## Kategorien MOTIVATION:

Indeholder punkterne der omhandler at programmet skal være sjovt og underholdende. Her er det originale punkt delt op i 2 mere konsekvente punkter, da vi fandt at beskrivelsen af det originale krav var for løst. De 2 nye punkter er at der skal være en maskot der følger brugeren gennem programmet og eventuelt bruges til at videresende beskeder fra programmet til brugeren. Med denne maskot har det selvfølgelig været meningen at den skal kunne være et som børnene skal finde sødt, og passe ind i den resterende del af brugergrænserfladen.

## Kategorien TEKNIK:

Indeholder kravene der omhandler de tekniske krav til computeren som programmet skal køres på. Vi har her valgt at sætte version 1.5 java som et krav istedet for den nyeste version. Grunden til dette valg er at java 1.5 er en mere udbredt standard, og vi ikke vil have at programmets krav gør det svært.

[ikke færdigt]