

SWE / SEP

# Protokoll: Feedback Projektspezifikation

Rolf Koch, Lukas Spirig, Benjamin Felder, Fabian Eriksson, Nathanael Koch

22. Oktober 2010

## 1 Protokoll 22.10.2010

### 1.1 Anwendungsfall-Diagramm / UseCase-Diagramm

UseCases sind Aktionen und sollten deswegen immer ein Verb im Namen haben

UseCase "Chat" in "chatten" umbenennen

UseCase "Spiel starten":

- sollte es um den Start des Spiels gehen und nicht um das ganze Spiel (Das Beenden ist nicht teil davon)
- evtl. aufsplitten in mehrere UseCases

### 1.2 Sequenzdiagramm

Umbenennen in System-Sequenzdiagramm

Komplexität des "Spiel starten" ist an der oberen Grenze bezüglich Komplexität

closeGame sollte entfernt werden

### 1.3 Systemoperationen

Operationen/Methoden: Datentypen fehlen (bei Parameter und Rückgabewert)

### 1.4 Domainmodel

Das Domainmodel beschreibt das Problem und sollte deshalb **keine** Lösungsansätze beinhalten. GUI kann z.B. entfernt werden.

Beschreibung der einzelnen Domains fehlen

Map → ConstructionZone: Pfeil fehlt

### 1.5 Projektmanagment

Soll- und Ist-Aufwand in Stunden sollte hinzugefügt werden.

## 1.6 Zusätzliche Spezifikationen

vorsichtig mit Anforderungen in diesem Dokument, diese sind schlussendlich **bindend**

**Spielerfocus/Kameraführung:** ist für jetzt OK. Später evtl. in ein UseCase umwandeln

**Spiele integrität:** kann gestrichen werden

**Real-time Anforderungen:** müssen hinzugefügt werden

## 1.7 Architektur

- Client / Server Konzept sollte mehr hervorgehoben werden
- THIN- oder FAT-Client festlegen
- sync?
- Zusammenhang mit real-time Anforderungen

## 1.8 Präsentation von nächster Woche

ca. 10 minuten, eventuell bereits mit Prototype