

Krav- och analysdokument för Den försvunna kossan

Ingrid Stake, Olivia Månström, Tove Nilsson, Elvina Fahlgren

October 10, 2021

version 1

1 Krav

1.1 Användarberättelser

1. Som användare vill jag att det finns spelare för att kunna spela spelet.
2. Som användare vill jag att det finns en spelplan för att få en överblick över spelet.
3. Som användare vill jag att spelarna visuellt skiljer sig åt för att veta vem som är vem.
4. Som användare vill jag ha olika positioner på spelplanen utan/med markörer för att kunna ta mig fram i spelet
5. Som användare vill jag att spelpjäsen förflyttar sig till den position jag valt för att spelet ska kunna fortgå.
6. Som användare vill jag kunna slå en tärning för att ta mig fram i spelet.
7. Som användare vill jag att den aktuella spelfiguren och vägen lysas upp för att enkelt veta när det är min tur och vart jag kan gå.
8. Som användare vill jag att pjäsen förflyttas till den position jag väljer så länge det är inom det upplysta området för att spelet ska följa reglerna.
9. Som användare vill jag ha en startposition för att inleda och avsluta spelet.
10. Som användare vill jag välja antalet spelare innan påbörjat spel för att kunna anpassa spelet.
11. Som användare vill jag att markörerna får en slumpad position på spelplanen för att det ska vara spännande att spela.
12. Som användare vill jag kunna vända upp en markör genom att slå tärningen för att spelet ska fortgå.
13. Som användare vill jag kunna vända upp en markör genom att betala pengar för att spelet ska fortgå.
14. Som användare vill jag kunna se hur mycket pengar jag har för att veta om jag kan betala för att öppna markör eller betala för att flyga/åka båt.
15. Som användare vill jag kunna välja att betala 3000kr om jag står på en flygplats för att flyga.
16. Som användare vill jag kunna välja att betala 1000kr om jag står på en båtplats för att åka båt.
17. Som användare vill jag ha rutor bredvid spelplanen som visar den aktuella spelaren tillsammans med dennes egendomar för att kunna lägga upp en spelstrategi.

18. Som användare vill jag att spelet avslutas då den första spelaren med kossan/visum tar sig in i mål.
19. Som användare vill jag få en bekräftelse i form av pop-up om någon vinner för att veta om spelet är avslutat

1.2 Definition av slutfört

För att en användarberättelse ska anses vara slutförd krävs det att de acceptans kriterier listade nedanför är genomförda.

- Minst två medlemmar av gruppen ska gå igenom koden för att se till att den följer den kodstandard vi har bestämt.
- Javadoc ska skrivas på kod som är publik och på den kod som inte är självklar.
- Det ska vara minst 90 % test rapportering.
- Alla uppgifter för användarberättelsen ska vara gjorda.
- Travis ska godkänna koden.
- Användarberättelsen ska finnas representerad i UML diagrammet, samt beskrivas i SDD och RAD.

1.3 Användargränssnitt

[scale=0.5]img/GameBoardsketch.png

2 Domänenmodell

2.1 Klassansvar

3 Referenser