

Die verrückte Sightseeing-Tour
Software Requirements Specification

Version <1.2>

Die verrückte Sightseeing-Tour	Version: <1.2>
Software Requirements Specification	Date: 4/19/2013

Revision History

Date	Version	Description	Author
4/16/2013	<1.0>	prepared to fill in	Janina Schilling
4/17/2013	<1.1>	fill information	Yvonne Meininger
4/19/2013	<1.2>	review	Janina Schilling

Die verrückte Sightseeing-Tour	Version: <1.2>
Software Requirements Specification	Date: 4/19/2013

Table of Contents

1.	Introduction	4
1.1	Purpose	4
1.2	Scope	4
1.3	Definitions, Acronyms, and Abbreviations	4
1.4	References	4
1.5	Overview	4
2.	Overall Description	5
2.1	Use-Case Model Survey	5
2.2	Assumptions and Dependencies	8
3.	Specific Requirements	8
3.1	Use-Case Reports	8
3.2	Supplementary Requirements	8
4.	Supporting Information	8

Die verrückte Sightseeing-Tour	Version: <1.2>
Software Requirements Specification	Date: 4/19/2013

Software Requirements Specification

1. Introduction

Dieses Dokument spezifiziert die Anforderungen und den Systemaufbau einer Android App, die das bekannte Brettspiel „Das verrückte Labyrinth“ in abgewandelter Form darstellt. Das Spiel soll für 1-6 Spieler ab 7 Jahren an einem oder mehr Geräten (z.B. Smartphones) spielbar sein.

Inhalte sind die Beschreibung der Aufgabenstellung, der Vor- und Nachbedingungen sowie der Zielsetzung.

1.1 Purpose

Ziel dieses Dokuments ist die vollständige Dokumentation des Projektes vor der Umsetzung. Das Dokument soll allen beteiligten Personen wie zum Beispiel den Entwicklern als Unterstützung für eine reibungslose Umsetzung dienen. Zur reibungslosen Umsetzung zählen unter anderem: die Planung der Durchführung, Aufteilung in Use Cases und die Definition eines genauen Ziels.

1.2 Scope

Die Anwendung fügt sich in die Unterhaltungsbranche ein und stellt ein Spiel mit Lerninhalten dar. Ziel der Anwendung ist es, das Spiel „das verrückte Labyrinth“ in leicht veränderter Form umzusetzen. Die Schätze des Originalspiels werden durch verschiedene Sehenswürdigkeiten ersetzt, welche sich auf der ganzen Welt befinden und besucht werden müssen. Bei diesem Spiel müssen Spielplatten verschoben werden, um zu den Sehenswürdigkeiten zu gelangen.

Die Anwendung soll Kinder ab sieben Jahren und Erwachsene bis ins hohe Alter begeistern.

1.3 Definitions, Acronyms, and Abbreviations

Begriff	Beschreibung
Spielplatte	ein Teil des Spielfelds, welches aus vielen verschiedenen Quadratischen Platten besteht
Spielkarte	eine Spielkarte enthält eine Sehenswürdigkeit, die es gilt zu erreichen
aktive Spielplatte	die lose, freie Spielplatte, die sich außerhalb des Spielfelds befindet und von dem Benutzer verwendet werden kann

1.4 References

nicht relevant

1.5 Overview

Im Folgenden Dokument werden die Use Cases aufgelistet und kurz beschreiben. Zudem werden die Actors erklärt und die Voraussetzungen für die App definiert.

Die verrückte Sightseeing-Tour	Version: <1.2>
Software Requirements Specification	Date: 4/19/2013

2. Overall Description

2.1 Use-Case Model Survey

Liste der Use Cases:

- Anleitung lesen
- Spielmodus auswählen
- Spieler anlegen
- Spiel beenden
- Spiel pausieren
- Karte Ziehen
- Spielplatte drehen
- Spielplatte einschieben
- Spielfigur ziehen

Anleitung lesen: Zu Beginn der App oder während des Spiels hat der Spieler die Möglichkeit, sich die Spieleanleitung anzeigen zu lassen. Dabei gelangt er auf eine neue Seite mit den Spielregeln. Von hier aus kommt der Benutzer entweder wieder zurück zum Spiel oder er gelangt direkt zur Auswahl der Spielmodi.

Spielmodus auswählen: Hier kann zwischen Ein- oder Mehrspielermodus ausgewählt und entschieden werden, ob lokal, auf einem Gerät oder über den Server auf mehreren Clients gespielt werden soll.

Spieler anlegen: Bevor man das Spiel startet, hat jeder Spieler die Möglichkeit, eine Spielfigur mit Name, Spielfigur und Farbe anzulegen. Zusätzlich muss dabei geprüft werden, ob die ausgewählte Figur schon vergeben ist.

Spiel beenden: Der Spieler hat die Möglichkeit ein aktives Spiel mit dem darin enthaltenen Spielfortschritt zu Beenden. Vor dem Beenden wird der Spieler mit einem Popup gefragt, ob er das Spiel mit allen Spielfortschritten wirklich beenden will. Beim Beenden wird der Spielfortschritt verworfen und der Spieler gelangt wieder zur Seite der Spielmodusausswahl.

Spiel pausieren: Durch Beenden der App, Annehmen eines Telefongesprächs oder Sperren des Bildschirms wird die App „eingefroren“. Das heißt der aktuelle Spielfortschritt geht nicht verloren und kann fortgesetzt werden.

Karte ziehen: Vor dem ersten Spielzug oder wenn beim letzten Spielzug des Users eine Sehenswürdigkeit erreicht wurde, öffnet sich ein Popup, in dem das neue Ziel (eine neue Sehenswürdigkeit) angezeigt wird.

Die verrückte Sightseeing-Tour	Version: <1.2>
Software Requirements Specification	Date: 4/19/2013

Spielplatte drehen: Die Spielplatte kann über die nebenstehenden Pfeile nach rechts und links rotiert werden, bis sie die für den Spieler optimale Ausrichtung hat.

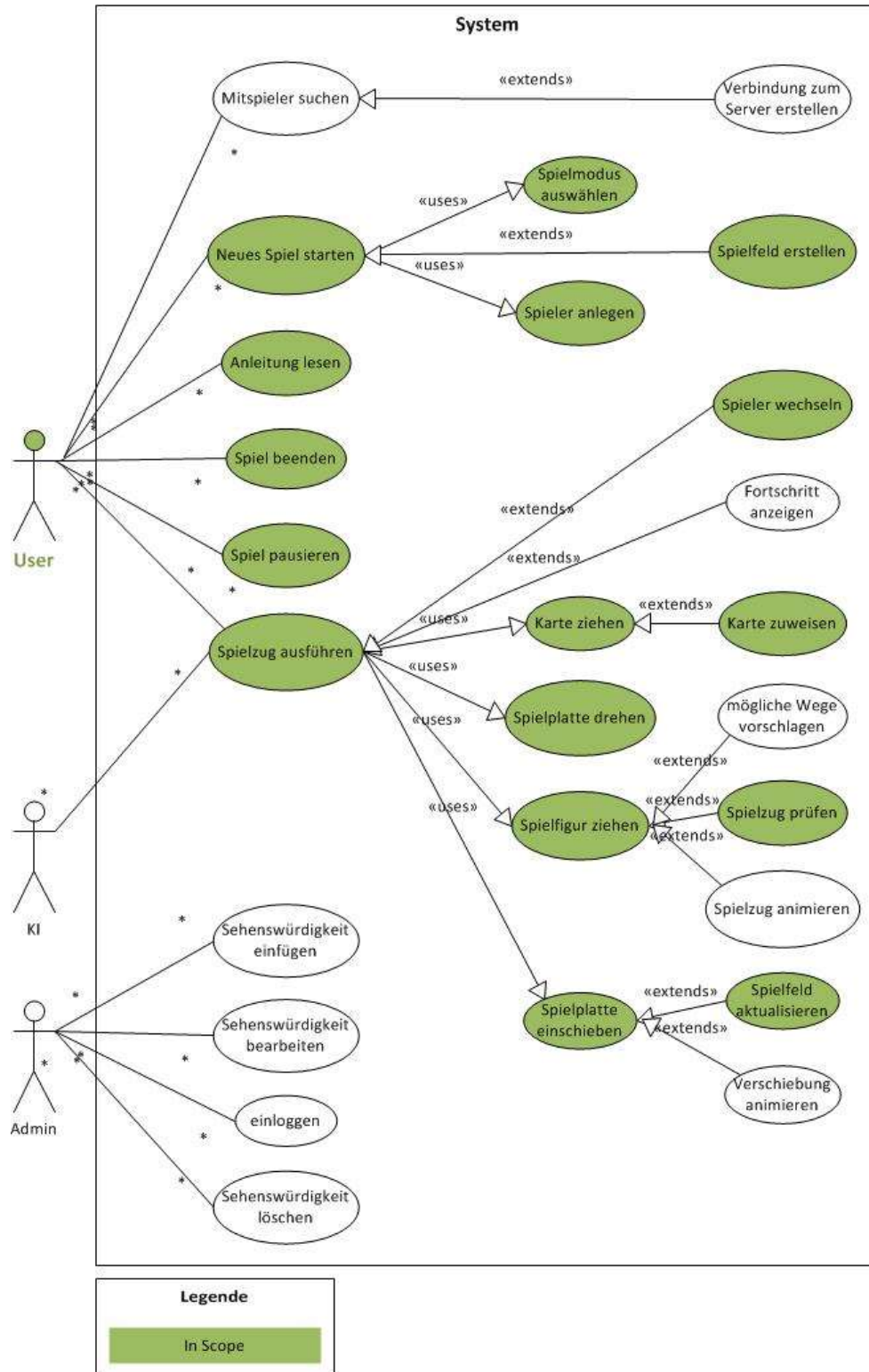
Spielkarte einschieben: Der Spieler kann die vorher gedrehten Spielplatte in das Spielfeld einschieben, indem er auf einem der angezeigten Pfeile neben dem Spielbrett klickt. Dabei muss geprüft werden, ob sich eine Spielfigur auf der herausgeschobenen Platte befindet, falls ja wird diese Figur auf die neu eingeschobene Platte gesetzt.

Spielfigur ziehen: Nach dem Einschieben einer Spielplatte kann der Spieler einen Punkt auf dem Spielfeld anklicken, zu dem er laufen will. Dieser Punkt kann so lange durch einen anderen Punkt aktualisiert werden, bis der Spieler auf seine Spielfigur klickt. Dann wird geprüft, ob der gewählte Spielzug überhaupt möglich ist und der Zug wird ausgeführt.

Im Scope befindet sich lediglich der User als Actor. Dieser kann die App komplett steuern und hat Zugriff auf alle Optionen.

Die verrückte Sightseeing-Tour	Version: <1.2>
Software Requirements Specification	Date: 4/19/2013

Abbildung 1: Use Case Diagramm



Die verrückte Sightseeing-Tour	Version: <1.2>
Software Requirements Specification	Date: 4/19/2013

2.2 Assumptions and Dependencies

Die Applikation ist auf jeden Fall ab der Android Version 4.0 (JellyBean) spielbar. Für niedrigere Versionen wird die Kompatibilität nicht gewährleistet.

3. Specific Requirements

3.1 Use-Case Reports

siehe Dokument „5UseCases-Dokument“

3.2 Supplementary Requirements

Nicht relevant

4. Supporting Information

Für die App besteht kein Support.