Die verrückte Sightseeingtour

Version <1.1>

Revision History

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Author** |
| 4/16/2013 | <1.0> | <details> | Janina Schilling |
| 4/17/2013 | <1.1> | <fill information> | Yvonne Meininger |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

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 5

2. Overall Description 5

2.1 2.1               Use-Case Model Survey 5

2.2 2.2               Assumptions and Dependencies 6

3. Specific Requirements 6

3.1 Use-Case Reports 6

3.2 Supplementary Requirements 6

4. Supporting Information 7

# 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 sowieso der Zielsetzung.

EVTL: schon einschränken, was wir eigentlich nur machen wollen und was anbaubar ist?

## 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, aufteilen in USe Cases und das definieren eines genauen Ziels.

Ziel des Dokuments

Für wen ist das Dokument gedacht?

Features, nichtfunktionale Anforderungen, Design-Einschränkungen, andere Faktoren

## Scope

Die Anwendung fügt sich in die Unterhaltungsbrache ein und stellt ein Spiel mit Lerninhalten dar. Ziel der Anwendung ist das Spiel „das verrückte Labyrinth“ in leicht veränderter Version, bei dem anstatt verschiedener Schätze verschiedene Sehenswürdigkeiten welche sich auf der ganzen Welt befinden zu besuchen sind. Bei diesem Spiel müssen Spielkarten verschoben werden um zu den Sehenswürdigkeiten zu gelangen.

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

Anwendungsbereich/ Geltungsbereich der Anwendung

Ziel der Anwendung/(Kurzbeschreibung)

Für wen ist Anwendung (Einfügen in Zielbeschreibung – s.oben drüber – ware möglich)?

(Zusammenhänge mit Use-Case-Models)???

## Definitions, Acronyms, and Abbreviations

Spielplatte: ist ein Teil des Spielfelds welches aus vielen verschiedenen Quadratischen Platten besteht

Spielkarte: Eine Spielekarte enthält eine Sehenswürdigkeit die es gilt zu erreichen

Glossar: alle Abkürzungen und Fachworte, die wir in diesem Dokument nutzen

-> wir können ein Glossar woanders anlegen und darauf verweisen

## References

“Literatur-Liste”: alles, was in diesem Dokument an Lit. referenziert wird (ich würde evtl. Die Spielanleitung ml irgendwo referenzieren?)

-> kann auch wieder eine externe Literaturliste sein

## Overview

Im Folgenden Dokument werden die Use Cases aufgelistet und somit kurz beschreiben zudem erfolgt die Erklärung der Actros, sowie welche Voraussetzungen für die App benötigt werden

# Overall Description

## 2.1               Use-Case Model Survey

Liste der Use Cases:

* Anleitung lesen
* Spielermodus 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 werden und ob lokal, auf einem Gerät oder über den Server gespielt werden soll.

**Spieler anlegen:** Bevor man das Spiel startet, hat jeder Spieler die Möglichkeit aus schon bestehenden Spielfiguren zu wählen odereine personalisierte Spielfigur mit Name, Spielfigur und Farbe anzulegen. Zusätzlich muss dabei geprüft werden ob die gleichen Angaben schon für eine Figur im gleichen Spiel vergeben sind.

**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 Spielmodusauswahl.

**Spiel pausieren:** Durch beenden der App, Annehmen eines Telefongesprächs oder 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 der das neue Ziel, eine neue Sehenswürdigkeit angezeigt wird.

**Spielplatte drehen:** Die Spielplatte kann über die nebenstehenden Pfeile rechts und links rotiert werden, bis 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 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.

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

Liste mit allen UseCases und einer kurzen Beschreibung, und allen Actors

Link zu unserem Use-Case-Modell (Bild mit Scope)

## 2.2               Assumptions and Dependencies

Ab der Version Android. JellyBean ist die App kompatibel

??? K.A.

(technische) Umsetzbarkeit – Abhängigkeiten von anderen Systemen

# Specific Requirements

## Use-Case Reports

Use Case Links

## Supplementary Requirements

Nicht relevant

z.B. Accessibility - Zugänglichkeit

Audit and control – Revision/(finanzielle) Überprüfung, (z.B. Code-Reviews???)

Availability (see service level agreement) - Verfügbarkeit

Backup

Capacity, current and forecast

Certification

Compliance

Configuration management

Dependency on other parties - Abhängigkeiten

Deployment - Entwicklung

# Supporting Information

Für unsere App besteht kein Support.