

Kravdokument

VT-15 DA336A, Grupp 23

Kalle Bornemark 861209

Emil Sandgren 941224

Jimmy Maksymiw 891031

Erik Sandgren 941224

**30/3 2015 V 3.0**

Innehållsförteckning

Revisionshistorik 1

Produktbeskrivning 2

Målgrupp 2

Persona 2

Krav 3

Funktionella krav 3

Icke-funktionella krav 3

# Revisionshistorik

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Namn** | **Datum** | **Beskrivning** | **Version** |
| Jimmy Maksymiw | 17/3 2015 | Första utgåvan | 0.1 |
| Emil Sandgren | 17/3 2015 | Beskrivning och målgrupp | 0.1.2 |
| Erik Sandgren | 18/3 2015 | Lagt till grupper för krav samt mer krav | 0.1.3 |
| Emil Sandgren | 30/3 2015 | Ändra krav FK-L-1 | 0.1.4 |
| Kalle Bornemark | 30/3 2015 | Finslipning till v1.0 | 1.0 |
| Emil Sandgren | 10/4 – 2015 | Lagt till krav v2.0 | 2.0 |
| Emil Sandgren | 24/4 - 2015 | Lagt till krav v3.0 | 3.0 |

# Produktbeskrivning

En fyra i rad applikation där man kan spela mot andra spelare över internet. Man kan ha vänner och välja att söka antingen mot vänner eller mot okända spelare. Varje spelare ska också han en ranking i form av ELO. Det ska också finnas en chatt där man kan chatta med motspelaren.

Vi ska ha unika power-ups som gör spelet roligare och dessa power-ups ska kunna köpas av krediter. Dessa krediter är en valuta som ska finnas med i vår applikation.

Designen på applikationen ska vara stilrent och enkelt. Man ska få intrycket av kvalitet.

# Målgrupp

Vår primära målgrupp är tävlingsmänniskor i åldern 12-30 som gillar spel med simpel grundidé och som tillåter stor möjlighet för individuell förbättring. Även personer som vill ha något att spela för att fördriva tiden.

## Persona

Niklas, 24 år. Han gillar datorspel, fotboll och Tetris. På kvällarna spelar han datorspelet League of Legends där han är något skickligare än medelspelaren. På bussen mot skolan försöker han åtgärda sitt spelbegär genom att istället spela på mobilen. Då tar han fram Fyra i rad där han snabbt och enkelt dominerar sina motståndare.

# Krav

## Funktionella krav

**Logik**

* FK-L-1: Systemet ska dela ut poäng till vinnaren.
* FK-L-2: När en kolumn är full ska det inte gå att lägga fler brickor i den kolumnen
* FK-L-3: Om alla platser har fyllts ska spelet vara oavgjort
* FK-L-4: När en användare har fyra brickor vågrätt, lodrätt eller diagonalt så vinner denna
* FK-L-5: Tilldelning av spelartur vid start av spel
* FK-L-6: Timer

**UI**

* FK-U-1: Systemet skall låta användaren välja en kolumn och placera en bricka i denna
* FK-U-2: Visa användaren vart det finns brickor lagda
* FK-U-3: Visa vems tur det är
* FK-U-4: Highlight på vinnaren
* FK-U-5: Visa new game- / rematch-knapp efter avslutat spel
* FK-U-6: Hindra användaren från att lägga i full kolumn
* FK-U-7: Indikator på var motståndaren la senast
* FK-U-8: Kan inte lägga bricka på motståndarens tur
* FK-U-9: Grundläggande navigation i menyerna

**Nätverk och databas**

* FK-NB-1: En användare ska kunna söka och spela mot andra spelare över nätverk
* FK-NB-2: En användare ska få poäng/krediter för varje vinst
* FK-NB-3: En användare ska kunna öppna en chat-ruta med sin motståndare
* FK-NB-4: Användaren ska kunna skapa ett konto och logga in med hjälp av sitt användarnamn och lösenord
* FK-NB-5: Användaren ska kunna logga ut från sitt konto
  + Ifall du vill logga in på något annat konto
* FK-NB-6: Systemet ska logga ut dig om applikationen stängs
* FK-NB-7: Systemet ska komma ihåg dina senaste inloggningsuppgifter
  + Så att man inte behöver skriva in dina inloggningsuppgifter varje gång du startar applikationen
* FK-NB-8: Servern skall skapa ett nytt nätverksspel om båda spelarna tryckt på Rematch.
* FK-NB-8: Profil där matchhistorik och information om användaren sparas. Man ska också kunna kolla / ändra i profilen.

## Icke-funktionella krav

**UI**

* IFK-U-1: Man ska kunna lägga en bricka innan animationen är klar för föregående lagda bricka
* IFK-U-2: Applikationen bör vara fullt fungerande i en androidtelefon