Project C4

Kravdokument



VT-15 DA336A, Grupp 23

Kalle Bornemark 861209

Emil Sandgren 941224

Jimmy Maksymiw 891031

Erik Sandgren 941224

17/3 2015 1.0

Innehållsförteckning

[Revisionshistorik 1](#_Toc414525849)

[Produktbeskrivning 2](#_Toc414525850)

[Målgrupp 2](#_Toc414525851)

[Persona 2](#_Toc414525852)

[Krav 3](#_Toc414525853)

[Funktionella krav 3](#_Toc414525854)

[Logik 3](#_Toc414525855)

[UI 3](#_Toc414525856)

[Nätverk och databas 3](#_Toc414525857)

[Icke-funktionella krav 3](#_Toc414525858)

[UI 3](#_Toc414525859)

# 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 |

# Produktbeskrivning

Fyra i rad är ett traditionellt spel där två spelare ställs mot varandra. Spelaren väljer en kolumn där en bricka faller ner. Om en spelare får fyra brickor i rad så vinner man eller så får man ett poäng.

I applikationen ska man kunna 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 eller poäng. 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 skall räkna ut när användaren har vunnit och dela ut poäng
* 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

### 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: Man ska kunna lägga till och ta bort vänner i en vän-lista

### 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
  + För att implementera power-ups behövs också krediter/poäng
* 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

## 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