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](#_Toc414374084)

[Produktbeskrivning 2](#_Toc414374085)

[Målgrupp 2](#_Toc414374086)

[Krav 3](#_Toc414374087)

[Funktionella krav 3](#_Toc414374088)

[Icke-funktionella krav 3](#_Toc414374089)

# Revisionshistorik

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Namn** | **Datum** | **Beskrivning** | **Version** |
| Jimmy Maksymiw | 17/3 2015 | Första utgåvan | 1.0 |
| Emil Sandgren | 17/3 2015 | Beskrivning och målgrupp | 1.0 |
|  |  |  |  |

# 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

**FK1:** Systemet skall låta användaren välja en kolumn och placera en bricka i denna

**FK2:** Visa användaren vart det finns brickor lagda.

**FK3:** Systemet skall räkna ut när användaren har vunnit och dela ut poäng

**FK4:** När en användare har fyra brickor vågrätt, lodrätt eller diagonalt så vinner denna.

**FK5:** När en kolumn är full ska det inte gå att lägga fler brickor i den kolumnen.

**FK6:** Om alla platser har fyllts ska spelet vara oavgjort

## Icke-funktionella krav

nånting