**Funktional**  
Spielerzahl auswählen können von 2 bis 8 Spieler.

Anpassung des Spielfeldes je nach Spielerzahl. Bis 4 Spieler ist es die bekannte größe ab 5 und höher wird es halt angepasst.

Ein Spieler kann würfeln. Meine Idee erstmal wäre es das man nur an ein System spielen könnte. Falls noch Zeit übrig ist das dann zu erweitern.

Figuren können sich gegenseitig kicken und werden dann zu cbm zurückgeschickt. (Vlt mehrere Betriebe einbauen von wo man dann nach Hause, geht oder so.)

Es wird erkannt, wenn alle Figuren es von der Umschulung nach Hause geschafft hat.

Eine Möglichkeit das letzte Spiel zu speichern und zu pausieren.

**Nicht funktional**

Spielfeldgröße wird so angepasst das man noch alles lesen und sehen kann.

Es wird auch farblich so angepasst das es auch gut lesbar für Farbenblinde sind. Vlt sogar eine Einstellung, wo man das einstellen kann.

Es soll alles ohne große Anleitung verständlich sein. Vlt an die Seite Infos wo steht wie zB \_\_ für würfeln. Nummer 1- 4, um zu entscheiden, welchen man dann bewegt.

Das Spiel soll falsche Eingaben abfangen können.

**Haupt- und Teilaufgaben**

-Als aller erstes soll es Lokal an ein Pc mithilfe der Tastatur spielbar sein. Hinzu kommt ne Einstellung für Farbenblinde.-Menü Klasse erstellen.

-Figuren Klasse erstellen.

-Würfel Klasse erstellen.

-Spielfeld Klasse erstellen. (erstmal nur 4 Spieler erweitert wird später)

-Datenbank anlegen für die Figuren, speichern der Spiele und Spielfelder erstmal.

-Datenbank verbinden.

-Einfaches Menü mit Spiel starten, Einstellungen, Spiel Laden und Spiel verlassen.

-Einstellung ein Farbenblindenmodus reintun.

-Spielfeld erstmal in Nummern einteilen. (Mit den originalen Entfernungen usw.)

-Dann Figuren auf den richtigen Feldern platzieren.

-Dann den Würfel mit einbauen das der überhaupt erstmal würfelt.

-Wenn der würfelt, dann den einbauen das sich die richtige Figur bewegt und auf das richtige Feld landet, wenn der dran ist. Also das sich der Spieler wechselt nach den würfeln.

-Wenn der erste Spieler gewonnen hat, soll dann eingebaut werden, dass kurz ne Meldung kommt mit der Spieler 1 zB wurde 1. Danach soll aber das Spiel ohne ihn weiterlaufen, bis der vorletzte drin ist.

-Dann geht es ab zu den ersten 2 Regeln. 1. Nur bei einer 6 kommt man aus dem Haus raus. 2. Bei einer 6 darf der gleiche Spieler noch einmal würfeln.

-Dann als nächstes die 2. Regeln einbauen mit kicken und Haus freimachen. Als aller erstes zählt, kicken ist Pflicht. Ist das nicht gegeben ist Haus freimachen Pflicht. Ist das auch nicht gegeben kann man normal entscheiden welche Figur man bewegt. Gibt es nur eine Figur draußen grad wird die automatisch bewegt. Außer man würfelt halt eine 6 dann kann man natürlich raus holen aus Haus.

-Dann fehlt noch die Speicherung der Spiele. Und das mögliche Laden davon.

-Dann versuche ich es Grafisch darzustellen. Aber da wir das noch nicht hatten dann mit etwas Hilfe.

-Wenn das alles klappt, wird es bis zu 8 Spieler angepasst. Reihenfolge mit den Punkt davor optional.

-Wenn das dann funktioniert und noch mehr als genug Zeit ist, dann Zauber ich mir was aus dem Hut.

**Soll-Konzept**

Das Ziel des Projekts ist eine digitale Version von Mensch ärgere dich nicht mit bis zu 8 Spielern. Das Spiel soll alle bekannten Regeln übernehmen wie z.B. das Rauskommen nur mit einer 6.

Einer der wichtigsten Dinge wird sein das sich das Spielfeld dynamisch anpasst. Bis zu 4 Spieler bleibt das Spielfeld normal wie gewohnt. Ab 5 Spieler passt sich das Spielfeld dynamisch an.

Ein wichtiger Punkt ist auch Barrierefreiheit. Da habe ich geplant ein Farbblindenmodus als Einstellung hinzuzufügen. Zusätzlich wird noch daran gedacht, dass jede Spielfeldgröße trotzdem gut sichtbar ist.

Die Steuerung soll nur per Tastatur möglich sein. Eine grafische Benutzerfläche mit GUI soll optional hinzugefügt werden falls noch Zeit ist.

Ich will auch noch eine Speicher- und Ladefunktion mit einbauen. Sodass man am nächsten tag gemütlich sein Spiel fortsetzen kann.