

KNOT<sup>3</sup>  
(Echtzeit-Computergrafik in der  
Spieleentwicklung)

Tobias Schulz, Maximilian Reuter, Pascal Knodel, Gerd Augsburg, Christina Erler, Daniel V

13. November 2013

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Zielbestimmung</b>	<b>2</b>
1.1	Musskriterien . . . . .	2
1.2	Kannkriterien . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Produkteinsatz</b>	<b>3</b>
2.1	Anwendungsbereiche . . . . .	3
2.2	Zielgruppen . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Produktumgebung</b>	<b>4</b>
3.1	Software . . . . .	4
3.2	Hardware . . . . .	4
<b>4</b>	<b>Funktionale Anforderungen</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>Produktdaten</b>	<b>6</b>
<b>6</b>	<b>Nichtfunktionale Anforderungen</b>	<b>7</b>
<b>7</b>	<b>Globale Testfälle</b>	<b>8</b>
7.1	Muss-Kriterien . . . . .	8
7.2	Kann-Kriterien . . . . .	8
<b>8</b>	<b>Systemmodelle</b>	<b>9</b>
<b>9</b>	<b>Glossar</b>	<b>10</b>

# Kapitel 1

## Zielbestimmung

Das Spiel versetzt einen einzelnen Spieler in die Lage Knoten im dreidimensionalen Raum zu erstellen und zu modifizieren. Zwischen den Kanten der Knoten besteht die Möglichkeit Flächen einzusetzen und diese zu texturieren. Zudem wird dem Spieler erlaubt sich in verschiedenen Herausforderungen mit anderen Spielern zu messen.

### 1.1 Musskriterien

### 1.2 Kannkriterien

## Kapitel 2

# Produkteinsatz

### 2.1 Anwendungsbereiche

- 

### 2.2 Zielgruppen

# Kapitel 3

## Produktumgebung

### 3.1 Software

- Windows XP, Vista, 7, 8 oder 8.1
  - Microsoft .NET Framework 4.5
  - XNA 4.0
- Linux/Unix
  - Mono 3.0 oder neuer
  - Monogame 3.0.1 oder neuer
  - OpenTK 1.0

### 3.2 Hardware

- DirectX 9c-kompatible Grafikkarte (mindestens Shader Model 3)

## Kapitel 4

# Funktionale Anforderungen

/FA10/ Geschäftsprozess:

**Ziel:**

**Kategorie:**

**Vorbedingung:**

**Nachbedingung (Erfolg):**

**Nachbedingung (Fehlschlag):** •

**Akteure:**

**Auslösendes Ereignis:**

**Beschreibung:**

## Kapitel 5

# Produktdaten

/PD10/

## Kapitel 6

# Nichtfunktionale Anforderungen

/NF10/



## Kapitel 7

# Globale Testfälle

Folgende Funktionssequenzen sind zu überprüfen:

### 7.1 Muss-Kriterien

/T10/

### 7.2 Kann-Kriterien

/TXX/

## Kapitel 8

# Systemmodelle

## Kapitel 9

## Glossar

**Knot:**