

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einführung</b>	<b>3</b>
1.1	Projekt . . . . .	3
1.2	Konzepte . . . . .	3
1.2.1	Spiel . . . . .	3
1.3	Vorstellungen . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Umfang</b>	<b>5</b>
2.1	Ziele . . . . .	5
2.2	Kriterien . . . . .	5
2.3	Grenzen . . . . .	7
<b>3</b>	<b>Nutzergruppen</b>	<b>8</b>
3.1	Zielgruppe . . . . .	8
3.2	Interessenten . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Einsatz</b>	<b>9</b>
4.1	Gebiete . . . . .	9
4.2	Betriebsbedingungen . . . . .	9
<b>5</b>	<b>Betriebsmittel</b>	<b>10</b>
5.1	Schätzung des Verbrauchs . . . . .	10
<b>6</b>	<b>Anforderungen</b>	<b>11</b>
6.1	Funktionen (Funktionale Anforderungen) . . . . .	11
6.1.1	Konfiguration . . . . .	11
6.1.2	Spielfunktionen . . . . .	12
6.1.3	Darstellung . . . . .	13
6.1.4	Datenverwaltung . . . . .	15
6.2	Nicht-Funktionale Anforderungen . . . . .	17
6.2.1	(Name der Nicht-Funktionalen Kategorie) ... . . . .	17
6.2.2	(Name der Nicht-Funktionalen Kategorie) ... . . . .	18
<b>7</b>	<b>Daten</b>	<b>19</b>

<b>8</b>	<b>Nutzung</b>	<b>20</b>
8.1	Anwendungsfälle . . . . .	20
8.2	Grafische Oberflächen . . . . .	22
8.3	Interaktionsmodelle . . . . .	30
<b>9</b>	<b>Qualitätssicherung</b>	<b>33</b>
9.1	Testfälle . . . . .	33
9.1.1	Funktionstests . . . . .	33
9.1.2	Negativtests . . . . .	35
9.1.3	Extremtests . . . . .	36
<b>10</b>	<b>Entwicklung</b>	<b>37</b>
10.1	Umgebung . . . . .	37
10.1.1	Hardware . . . . .	37
10.1.2	Software . . . . .	37
<b>11</b>	<b>Verteilung</b>	<b>38</b>
<b>12</b>	<b>Verzeichnisse</b>	<b>39</b>
12.1	Fachausdrücke . . . . .	39
12.2	Abkürzungen . . . . .	41

# 1 Einführung

## 1.1 Projekt

Bei Knot<sup>3</sup> handelt es sich um ein innovatives Spiel bei dem man Knoten im Dreidimensionalen Raum entweder frei modifizieren, oder nach Vorgabe auf Zeit ineinander überführen kann. Die Idee und das Konzept zu diesem Spiel entstand zusammen mit der Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe und wird im Rahmen der Praxis der Softwareentwicklung von Studenten des Karlsruher Instituts für Technologie umgesetzt.

## 1.2 Konzepte

### 1.2.1 Spiel

Das Konzept des Spieles ist in die Kategorie der Sandbox-Spiele einzuordnen. Es wird nicht wie in klassischen Spielen ein Ziel vorgegeben und verschiedene Wege gegeben dies zu erreichen, sondern es wird dem Spieler überlassen, was er machen will. Dabei bietet man ihm viele Möglichkeiten schöpferisch tätig zu sein. Die Herausforderung und die Motivation entsteht dadurch, dass es kein 3D-Modellierer ist. Man ist ist gezwungen zu abstrahieren, sich Tricks auszudenken um bestimmte Wirkungen zu erzielen und sein selbst gestecktes Ziel zu erreichen. Dabei geht der kreative Prozess schon bei der Auswahl des Motivs los, manche lassen sich besser durch Kanten darstellen als andere. Genauso gut kann man aber auch Herausforderungen für andere Erstellen. Komplizierte Transformationen, die sich nur schwer nachbauen lassen oder gewaltige Bauten die durch ihre schiere Größe beeindrucken. Und natürlich kann man auch die von anderen Nutzern erstellten Herausforderungen bestreiten und dem Ersteller zeigen, dass sein komplizierter Knoten nicht so schwer zu durchschauen ist wie er ursprünglich dachte. Einzig die Vorstellungskraft des Spielers limitiert die Möglichkeiten der Anwendung.

## 1.3 Vorwort

Wir erhoffen, dass die Spieler sich übers Internet austauschen und sich gegenseitig zu immer neuen Ideen anregen, Bilder ihrer schönsten Kreationen zeigen und ihre besten Herausforderungen verteilen. In Zukunft wird es viele Nachbauten von berühmten Gebäuden, wie z.B. dem Eiffelturm oder Brandenburger Tor geben, genauso wie abstrakte Gebilde, die die verschiedensten Wirkungen erzielen. Es wird wie bei anderen Sandbox-Spielen Fan-Seiten geben die die Bilder speichern Kategorisieren und auch die dazugehörigen Knotendateien in ihrem Austauschformat bereitstellen. Es wird Kunstprojekte geben, die dieses Programm nutzen um dreidimensionale Gebilde zu erstellen, da es erheblich leichter als ein 3D-Modellierer zu bedienen ist und durch sein offenes Austauschformat leicht in viele andere Formate umgewandelt werden kann, z.B. für den 3D-Druck. Genauso wird es aber auch Spieler geben, die das Programm dazu nutzen ihre räumlich Vorstellung zu stärken zur Entspannung oder als Konzentrationsübung. Durch seine Freiheit in der Verwendung wird Knot<sup>3</sup> darüber hinaus auch noch in Gebieten Verwendung finden die selbst wir uns noch nicht vorstellen können.

## 2 Umfang

### 2.1 Ziele

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.

### 2.2 Kriterien

#### Pflicht-Kriterien

/PK_10/	Spielmodus 1: Creative.
/PK_20/	Spielmodus 2: Challenge.
/PK_30/	Knotenübergänge müssen eindeutig erkennbar sein.
/PK_40/	Darstellung mit passenden 3D-Modellen an Übergängen.
/PK_50/	Selektion und Modifikation von Kantenzügen.
/PK_60/	Übergehen unmöglicher Zustände, wenn möglich.
/PK_70/	Bestenliste der besten Zeiten für ein Level.
/PK_80/	Einfaches Datenaustauschformat für die Levels.
/PK_80/	Mindestens zehn eindeutige Level mit steigendem Schwierigkeitsgrad.
/PK_90/	Die Steuerung ist intuitiv.
/PK_100/	Ein sinnvolles Undo unterstützt den Spieler.
/PK_110/	Gute automatische Kameraführung.

/PK_120/	Standard Sprache ist Englisch.
/PK_130/	Einfaches Speicherformat das lokal Austauschbar ist.
/PK_140/	Windows als Plattform muss unterstützt werden.

## **Optionale Kriterien**

/OK_10/	Begleitender Sound ergänzt das Spielerlebnis.
/OK_20/	Während des Spielens läuft Hintergrundmusik.
/OK_30/	Eine veränderbare Tastaturbelegung.
/OK_40/	Einfärbung von Kanten nach Spieler Präferenz.
/OK_50/	Zusätzliche Lokalisierung in Deutsch.
/OK_60/	Redo welches vorangegangene Undo rückgängig macht.
/OK_70/	Optionale Flächenerstellung zwischen benachbarten Kanten.
/OK_90/	Spielerbewertungen für Knoten.
/OK_100/	Durchschnittszeit des Bestehens einer Challenge.
/OK_110/	Eastereggs können gefunden werden.
/OK_120/	Unterstützende Tutorials die den Einstieg erleichtern.
/OK_130/	Der Einsatz eines oder mehrerer Shadereffekte.
/OK_140/	Der Einsatz von besonderen Rendereffekten.
/OK_150/	Online-Austausch der Leveldaten.
/OK_160/	3D-Drucker kompatible Ausgabe der Leveldaten.
/OK_170/	Unterstützung für Linux-Plattformen.

## 2.3 Grenzen

/AK_10/	Das Spiel ist keine 3D-Modellierungssoftware.
/AK_20/	Versionen für mobile Geräte sind nicht geplant.
/AK_20/	Außer Maus und Tastatur ist keine Unterstützung durch weitere Eingabegeräte, wie z.B. berührungsempfindliche Bildschirme, geplant.
/AK_40/	Fürs Spielen wird keine Internetverbindung benötigt.
/AK_50/	Ein Spiel beansprucht je nach Schwierigkeit einiges an Zeit und ist deswegen nicht zum Spielen für Zwischendurch geeignet.
/AK_60/	Das Spiel ist für einen Spieler konzipiert.

## 3 Nutzergruppen

### 3.1 Zielgruppe

Da das Spiel allein von räumlichem Vorstellungsvermögen abhängt kann prinzipiell jeder, der die Bedienung mit Maus und Tastatur versteht es spielen, vorausgesetzt er versteht Englisch.

Das Spiel richtet sich jedoch besonders an Leute die Spaß an kreativem Erstellen von 3D-Knoten haben, bzw. ihr Räumliches Vorstellungsvermögen im Challenge-modus unter Beweis stellen wollen.

/NG\_10/            Kreative Köpfe.

/NG\_20/            Computerspieler.

### 3.2 Interessenten

Personen, für welche die Nutzung des Produkts durch kleine Erweiterungen interessant(er) wird.

/IG\_20/            Bastler.

/IG\_30/            Künstler.



# 4 Einsatz

## 4.1 Gebiete

Das Spiel soll Spieler mit Vorliebe für das Gestalten im 3D-Raum ansprechen, die darüber hinaus ihre Fähigkeiten zur Vorstellung räumlicher Sachverhalte auch mit anderen vergleichen und messen wollen.

/PEG_10/	Unterhaltungssoftware im Heimanwendungsbereich.
/PEG_20/	Kreatives Aufbauspiel.
/PEG_30/	Als Gedächtnis/Knobelspiel zum Training der geistigen Fähigkeiten.

### Optionale Gebiete:

/OEG_10/	Ein Werkzeug für Künstler, zur Modellierung von 3D-Knoten, als Miniaturkunstwerk, geeignet für den 3D-Druck.
----------	--

## 4.2 Betriebsbedingungen

/BB_10/	Büro.
---------	-------

# 5 Betriebsmittel

...

## 5.1 Schätzung des Verbrauchs

/VS_10/	Prozessorauslastung
---------	---------------------

...

/VS_20/	Arbeitsspeicher
---------	-----------------

...

/VS_30/	Festplattenspeicher
---------	---------------------

...

# 6 Anforderungen

...

## 6.1 Funktionen (Funktionale Anforderungen)

### 6.1.1 Konfiguration

Der Spieler kann verschiedene Eigenschaften des Programms einsehen und an seine Vorlieben anpassen.

#### Pflicht:

/PFA\_10/      Standard Grafikeinstellungen werden vom Programm vorgegeben.

/PFA\_20/      Der Spieler kann seinen Spielernamen ändern.

#### Optional:

/OFA\_30/      Der Spieler kann Einstellungen zur Grafik und dem Ton im Menüpunkt Einstellungen des Hauptmenüs bzw. Pause-Menüs vornehmen.

/OFA\_40/      Durch Tastendruck ist das Pause-Menü während des laufenden Spiels erreichbar.

/OFA_50/	In den Einstellungen kann der Spieler die Tastaturbelegung einsehen und ändern.
/OFA_60/	Wechsel zwischen verschiedenen Kameraeinstellungen (Automatische oder manuelle Kamera).
/OFA_70/	Die Farben zum Einfärben von Knoten kann der Spieler selbstständig festlegen. Die Anzahl ist aber beschränkt.
/OFA_80/	Der Spieler kann die Sprache der grafischen Oberfläche des Spiels einsehen und ändern.

### 6.1.2 Spielfunktionen

Der Spieler kann durch verschiedene Funktionen mit dem Spiel interagieren. Er kann zum Beispiel die Kamera drehen und den Knoten verformen.

#### **Pflicht:**

/PFA_90/	Beim Starten des Creative-Mode wird dem Spieler ein einfacher Knoten zum Transformieren bereitgestellt.
/PFA_100/	Der Spieler kann im Creative-Mode aus zwei erstellten Knoten eine Level für den Challenge-Modus erstellen.
/PFA_110/	Beim Starten des Creative-Mode wird dem Spieler ein einfacher Knoten zum Transformieren bereitgestellt.
/PFA_120/	Der Spieler kann im Creative-Mode aus zwei erstellten Knoten ein Level für den Challenge-Modus erstellen.
/PFA_130/	Die Kanten des Knotens können vom Spieler vollständig oder teilweise ausgewählt werden.
/PFA_140/	Ausgewählte Kanten kann der Spieler in die Richtung der Koordinatenachsen transformieren.
/PFA_150/	Das Programm überprüft, ob eine Transformation gültig ist, falls nicht wird diese nicht ausgeführt.
/PFA_160/	Wenn der Spieler auf den Undo-Button klickt wird seine letzte Transformation rückgängig gemacht (beliebig wiederholbar).

- /PFA\_170/ Im Challenge-Mode prüft das Programm den transformierten Ausgangsknoten auf Gleichheit mit dem Referenzknoten. Falls Gleichheit besteht wird die Zeit angehalten und der Abschlussbildschirm wird eingeblendet.
- /PFA\_180/ Der Spieler kann das Spiel jederzeit beenden.

### **Optional:**

- /OFA\_190/ Wenn der Spieler die Undo-Funktion genutzt hat, kann er seine letzten Undo-Aktionen durch Klicks auf den Redo-Button schrittweise rückgängig machen. Redo funktioniert nur so lange der Spieler keine Veränderung am Knoten vorgenommen hat.
- /OFA\_200/ Kanten können vom Spieler eingefärbt werden.
- /OFA\_210/ Der Spieler kann im Creative-Mode vier Kanten auswählen, zwischen denen eine Fläche erstellt wird, sofern diese Kanten ein Rechteck bilden.
- /OFA\_220/ Falls der Spieler nur drei Kanten für eine Fläche auswählt, wird die fehlende Kante durch eine "virtueller Knoten " ersetzt.
- /OFA\_230/ Nach erfolgreichem Beenden einer Challenge kann der Spieler die Challenge neu starten.
- /OFA\_240/ Von einem Knoten kann der Spieler ein Bild erzeugen und abspeichern
- /OFA\_250/ Beim Erzeugen eines Bildes kann der Spieler verschiedene Rendereffekte auswählen.
- /OFA\_260/ Ein erstellter Knoten kann in ein Format für 3D-Drucker exportiert werden.
- /OFA\_270/ Der Spieler kann Eastereggs finden.

## **6.1.3 Darstellung**

Alle wichtigen Informationen werden dem Spieler visuell oder akustisch dargestellt. Die Atmosphäre wird durch die musikalische Untermalung verbessert.

### **Pflicht:**

- /PFA\_280/ Knoten bestehen aus Kanten, welche durch schmale längliche Zylinder dargestellt werden.
- /PFA\_290/ Die Kanten eines Knotens werden im dreidimensionalen Raum an Rasterpunkt ausgerichtet.
- /PFA\_300/ Bei Kreuzungen im Knoten weichen die Kanten sich gegenseitig aus, sodass der Kantenverlauf eindeutig bleibt.
- /PFA\_310/ Während des Transformieren wird die neu entstehenden Kanten transparent an der nächsten gültigen Position angezeigt. Sobald der Vorgang beendet ist wird die Kante an dieser Position ohne Transparenz dargestellt.
- /PFA\_320/ Der Spieler kann sich eine Übersicht zu allen Knoten, welche er im Creative-Mode erstellt hat anzeigen lassen, um daraus einen zur weiteren Bearbeitung auszuwählen.
- /PFA\_330/ Nach der Auswahl des Challenge-Mode kann der Spieler in einer Übersicht nach verschiedenen Kriterien ein Level auswählen.
- /PFA\_340/ Nach dem Start eines Levels sieht der Spieler beide Knoten (Ausgangsknoten und Referenzknoten). Sobald er die erste Veränderung am Ausgangsknoten vornimmt startet die Zeitmessung.
- /PFA\_350/ Ausgewählte Kanten werden visuell hervorgehoben.
- /PFA\_355/ An ausgewählten Kanten werden Pfeile parallel zu der Richtung der Koordinatenachsen angezeigt, in welche eine gültige Transformation möglich wäre.

### **Optional:**

- /OFA\_360/ Die vom Spieler ausgewählte Musik wird im Hintergrund wiederholt abgespielt.
- /OFA\_370/ Die Levelliste kann der Spieler sortieren lassen.
- /OFA\_380/ Die Levelliste kann der Spieler filtern lassen.

## 6.1.4 Datenverwaltung

Grundlegende Inhalte des Spieles werden abgespeichert und verwaltet. Diese Inhalte können auch zwischen verschiedenen Systemen ausgetauscht werden.

### **Pflicht:**

/PFA_390/	Der Spieler kann den Knoten im Creative-Mode abspeichern.
/PFA_400/	Speicherung einer Bestenliste für jedes Level.
/PFA_410/	Import und Export von Knoten und Challenges mit Hilfe eines Datenaustauschformat.
/PFA_420/	Der Spieler kann einen Spielernamen eingeben, welcher gespeichert wird.
/PFA_430/	Das Spiel speichert die Platzierung des Spielers für das Level in einer Bestenliste unter dessen Spielernamen.
/PFA_440/	Das Importieren ungültiger Knoten ist nicht möglich.

### **Optional:**

/OFA_450/	Wenn ein Knoten abgespeichert wird, kann der Spieler ein Bild von seinem Knoten erstellen, welches als Vorschaubild verwendet wird.
/OFA_460/	Beim Verlassen des Creative-Mode über das Pause-Menü kann der Spieler auswählen ob er den aktuellen Knoten speichern möchte oder ohne Speichern den Modus verlassen will.
/OFA_470/	Das Spiel speichert Spieler-Bewertungen des Levels.
/OFA_480/	Die Durchschnittszeit beim Bestehen einer Challenge wird automatisch mitgespeichert.





## 6.2 Nicht-Funktionale Anforderungen

### 6.2.1 (Name der Nicht-Funktionalen Kategorie) ...

(Beschreibung der nicht-funktionalen Kategorie) ...

#### **Pflicht:**

/PNFA_10/	Transformierung des Knotens muss durch die Maus möglich sein.
/PNFA_20/	Die Kamera muss mit Hilfe der Maus und der Tastatur navigierbar sein (Drehen, Zoomen und Bewegen).
/PNFA_30/	Das Spiel sollte unter Standard-Grafikeinstellungen immer mindestens eine Bildwiederholungsrate von 30 Bildern pro Sekunde haben.
/PNFA_40/	Grafische Gestaltung der Knoten soll die Übersicht des Spielers nicht einschränken oder verschlechtern.
/PNFA_50/	Übersichtliche Menüführung, u. A. durch den Einsatz von Alternativen zur Navigation über aufklappbare Listen.
/PNFA_60/	Intuitive Spielsteuerung, welche schnell erlernbar ist.
/PNFA_70/	Starten und anschließendes Beenden muss in weniger als 45 Sekunden möglich sein.
/PNFA_80/	Speichern darf den Dialog mit dem Spieler nicht wesentlich verzögern.
/PNFA_90/	Als Standard-Sprache für die grafische Oberfläche ist Englisch voreingestellt.
/PNFA_100/	Strukturierte Übersicht über alle importierten Levels.

### **Optional:**

- |            |   |
|------------|---|
| /ONFA_110/ | Erweiterbarkeit durch Einbindung von Internationalisierungen.                       |
| /ONFA_120/ | Einstellen kontrastreicher Farben für Menschen mit eingeschränkten Sehfähigkeiten". |
| /ONFA_130/ | Betrügereien bei den Highscores sollen automatisch erkannt/ersichtlich werden.      |

## **6.2.2 (Name der Nicht-Funktionalen Kategorie) ...**

(Beschreibung der nicht-funktionalen Kategorie) ...

### **Pflicht:**

- |           |     |
|-----------|-----|
| /PNFA_1/  | ... |
| /PNFA_10/ | ... |

### **Optional:**

- |            |     |
|------------|-----|
| /ONFA_11/  | ... |
| /ONFA_100/ | ... |

# 7 Daten

...

## **Pflicht-Daten:**

/PD\_1/ ...

/PD\_10/ ...

## **Optionale Daten:**

/OD\_11/ ...

/OD\_100/ ...

# 8 Nutzung

## 8.1 Anwendungsfälle

### Szenarien:

- Der Spieler startet das Spiel und gelangt zum Hauptmenü. Dort wählt er den "creative"Modus und im darauf folgendem Menü das Erstellen eines neuen Knotens. Er gelangt in den Editor und beginnt dort den Knoten zu transformieren. Nach einigen transformationen öffnet er das Menü und speichert den Knoten. Danach fährt er mit der transformation fort. Zwischendurch ist er mit einigen Transformationsschritten unzufrieden und macht sie mir ündo"rückgängig. Nach einigen weiteren transformationen ruft er wieder das Menü auf, speichert und beendet daraufhin den Editor mit einem klick auf den Menüeintrag "quit". Daraufhin landet er wieder im Hauptmenü. Dort beendet er das Spiel.
- Der Spieler startet das Spiel und gelangt zum Hauptmenü. Dort wählt er den "creative"Modus und danch "loadüm einen alten Speicherstand zu laden. In der Auswahlliste wählt er den gewünschten Knoten aus und lädt diesen. Er landet im Editor. Dort betrachtet er Knoten ein Zeitlang von allen Seiten, indem er mit Tastatur und Maus die Kamera um den Knoten herum bewegt und beendet danach wieder den Editor.
- Der Spieler startet das Spiel und gelangt zum Hauptmenü. Dort wählt er den "challenge"Modus. Er sieht eine Liste mit allen verfügbaren Herausforderungen und einige Informationen zu diesen, dazu gehören die aktuellen Bestzeiten. Er sucht sich eine Herausforderung aus und Startet sie. Er landet im Editor mit einer zusätzlichen Ansicht für den Zielknoten. Er betrachtet diesen ausgiebig und beginnt danach mit der Transformation des vorgegebenen Knotens. Zum Zeitpunkt der ersten Transformation beginnt die Zeit zu laufen. Nach einigen Transformation stimmen die Knoten überein und die Zeit stoppt automatisch. Der Spieler war schnell und darf seinen Namen in die Bestenliste eintragen. Danach hat er die Möglichkeit die Herausforderung zu bewerten. Er gibt der

Herausforderung eine gute Bewertung und landet danach wieder im Hauptmenü. Dort beendet er das Spiel.

- Der Spieler startet das Spiel und gelangt zum Hauptmenü. Dort wählt er den "creative"Modus. Er möchte eine neue Herausforderung erstellen und wählt daher "new challenge". Danach wählt er zwei Knoten aus seinen Speicherständen aus. Einen für den Startknoten, einen als Zielknoten. Weiter unten gibt er der Herausforderung einen Namen und Speichert sie ab. Danach gelangt er in den Editor um als erster eine Zeit vorzulegen und die Herausforderung zu bestreiten. Der Spieler beendet die Herausforderung aber ohne sie abzuschließen. Er kann die Herausforderung noch bewerten und landet dann wieder im Hauptmenü. Dort beendet er das Spiel.

## 8.2 Grafische Oberflächen

### Pflicht-Oberflächen:

- /PGO\_0010/ Ein Hauptmenü mit Auswahl zum "challenge"Modus und zum "creative"Modus.
- /PGO\_0020/ Ein Menü für der "creativ"Modus um sich zwischen dem erstellen eines neuen Knotens, einer neuen Herausforderung und dem Laden eines Knotens zu entscheiden.
- /PGO\_0030/ Ein Menü in dem man sich aussuchen kann, welcher Knoten geladen werden soll.
- /PGO\_0040/ Ein Menü in dem man eine neue Herausforderung zusammenstellt.
- /PGO\_0050/ Ein Menü in dem man eine Herausforderung zu spielen auswählen kann.
- /PGO\_1010/ Ein Editor, in dem man den Knoten bearbeitet.
- /PGO\_1020/ Im Editor /PGO\_1010/ eine Spielfläche in dem man den Knoten sieht und bearbeitet.
- /PGO\_1030/ Im Editor /PGO\_1010/ ein Pausenmenü, in dem man im "creative"Modus speichern und in jedem Modus das bearbeiten beenden kann.
- /PGO\_1040/ Im Editor /PGO\_1010/ ein Zugang um ins Pausenmenü /PGO\_1030/ zu gelangen.

### Optionale Oberflächen:

- /OGO\_0010/ Im Hauptmenü /PGO\_0010/ eine Auswahl um die Credits anzuzeigen.
- /OGO\_0020/ Ein Menü für verschiedene Spieleinstellungen.
- /OGO\_0030/ Im Hauptmenü /PGO\_0010/ eine Auswahl um zum Menü für Spieleinstellungen /OGO\_0020/ zu kommen.

/OGO_0040/	Im Einstellungsmenü /OGO_0020/ ein Untermenü für die Tastaturbelegung.
/OGO_0050/	Im Einstellungsmenü /OGO_0020/ ein Untermenü für grafische Einstellungen.
/OGO_0060/	Im Einstellungsmenü /OGO_0020/ ein Untermenü für audio Einstellungen.
/OGO_0070/	Im Einstellungsmenü /OGO_0020/ ein Untermenü für eine personalisierte Farbpalette.
/OGO_1010/	Im Pausenmenü /PGO_1030/ ein Eintrag um das Einstellungsmenü /OGO_0020/ anzuzeigen.
/OGO_1020/	Ein Menü für verschiedene Render- und Exportfunktionen.
/OGO_1030/	Im Editor /PGO_1010/ eine Möglichkeit das Rendermenü /OGO_1020/ aufzurufen.
/OGO_1040/	/OGO_1030/ ist nur im "crative"Modus und nach bestandener Herausforderung zugänglich.

## **Visualisierungen:**



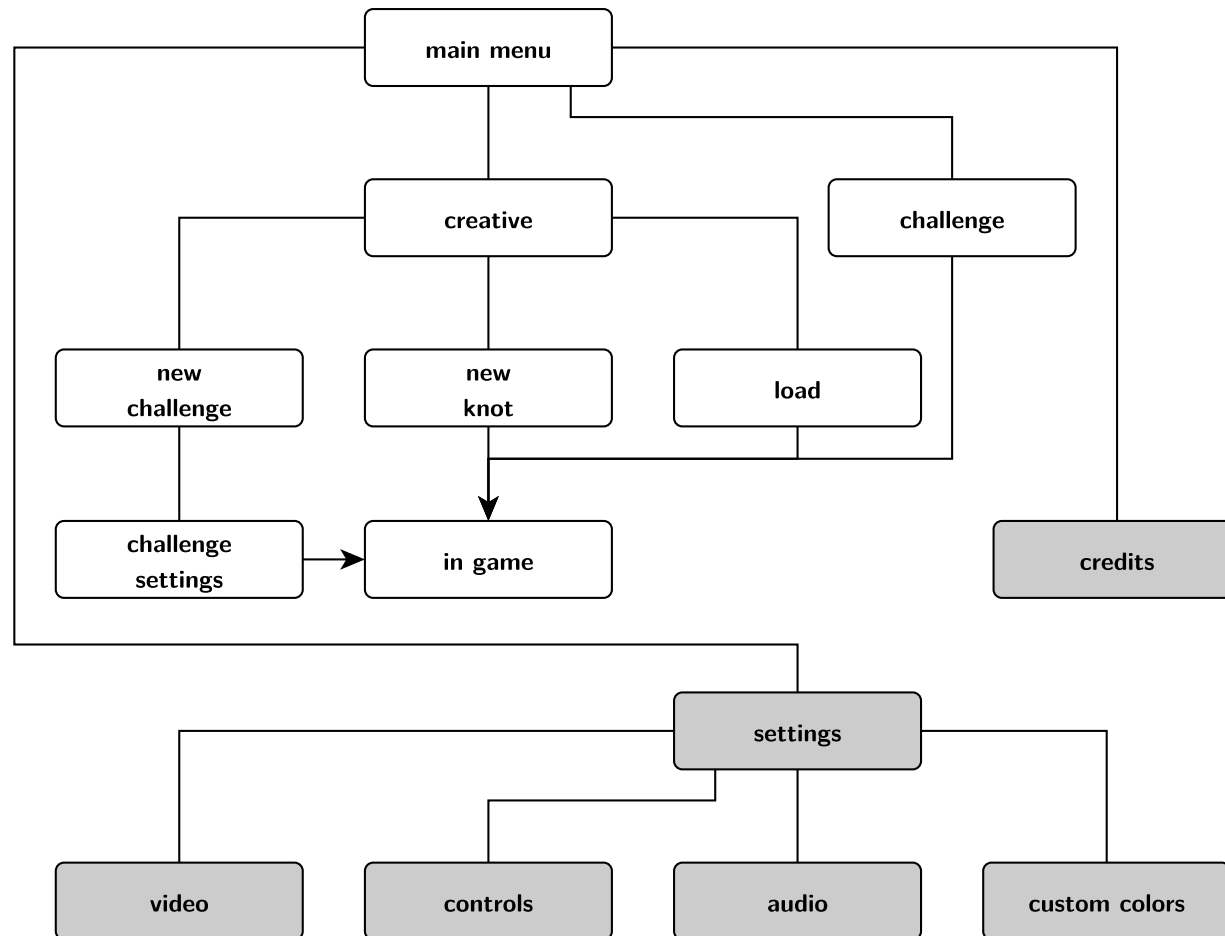


Abbildung 8.1: Hauptmenüstruktur beginnend mit /PGO\_0010/. Grau hinterlegtes ist Optional.

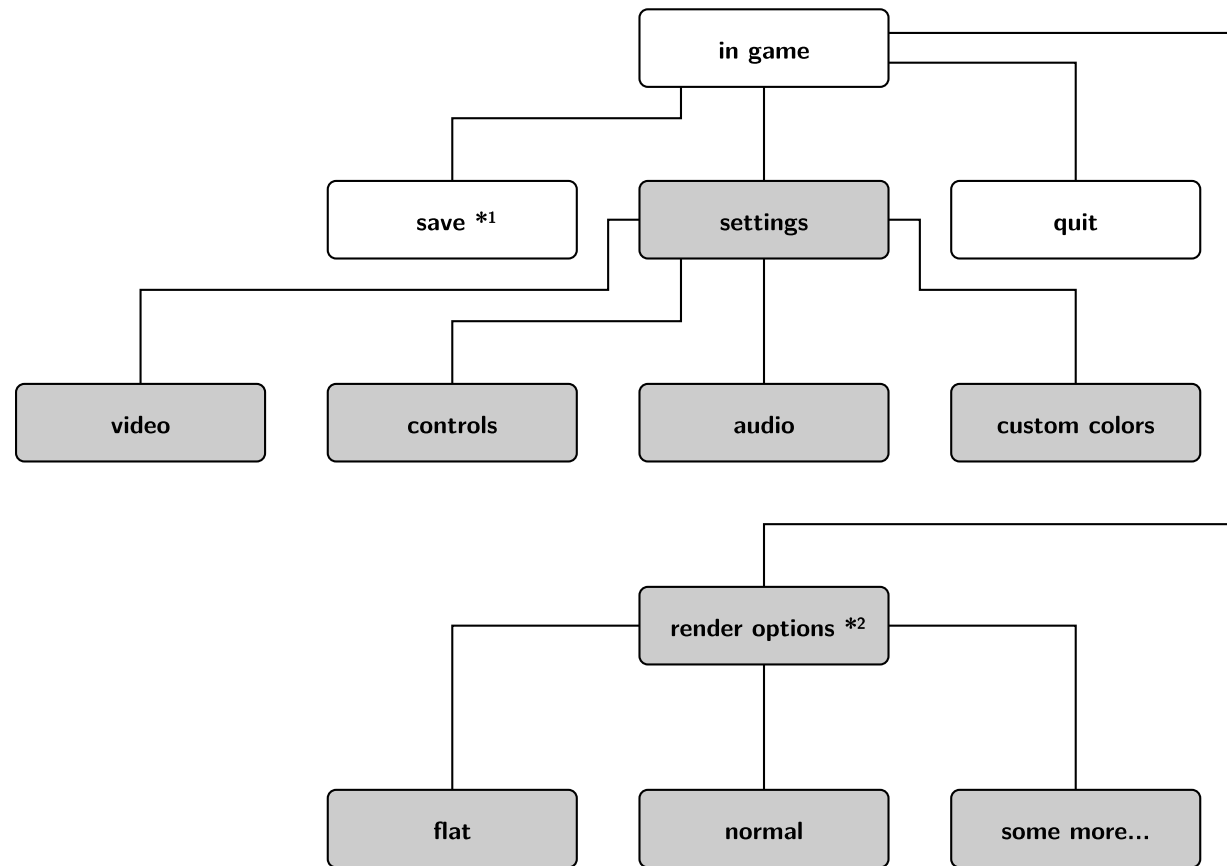


Abbildung 8.2: Zugriffsmöglichkeiten im Editor /PGO\_1010/. Grau hinterlegtes ist Optional.

1: Nur im "creative"Modus

2: Nur im "creative"Modus und nach bestandener Herausforderung

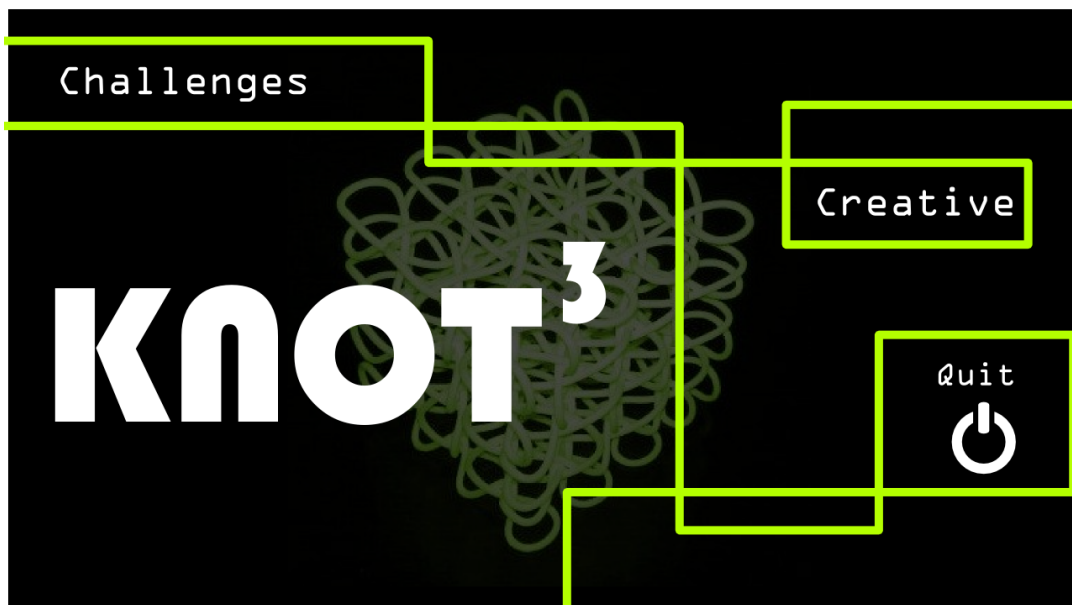


Abbildung 8.3: Mögliches Hauptmenü /PGO\_0010/

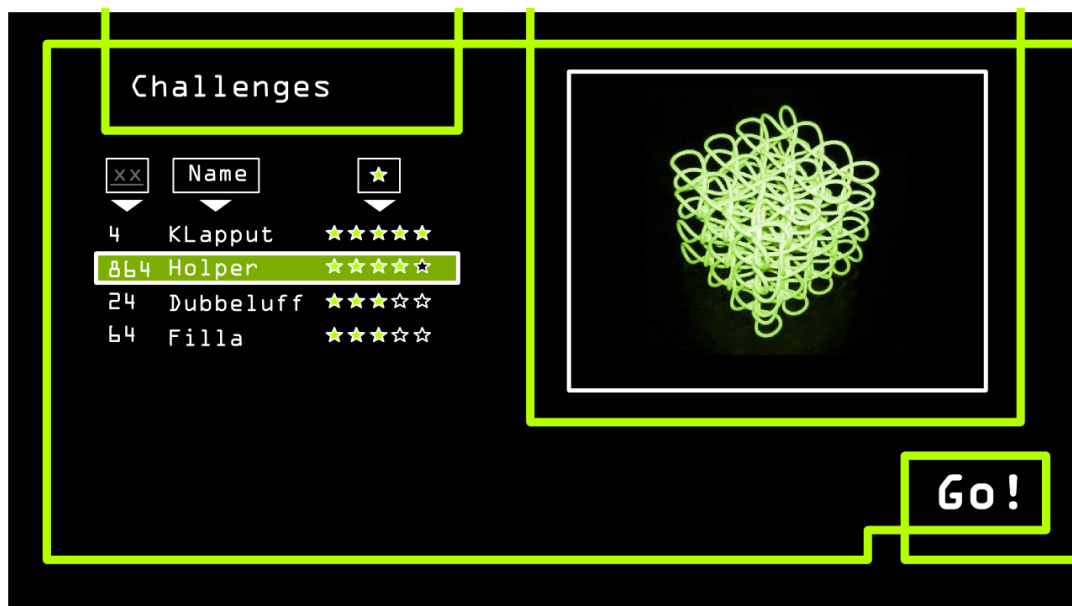


Abbildung 8.4: Auswahlmenü für die Herausforderungen /PGO\_0050/, mit Ausschnitt der Auswahlliste

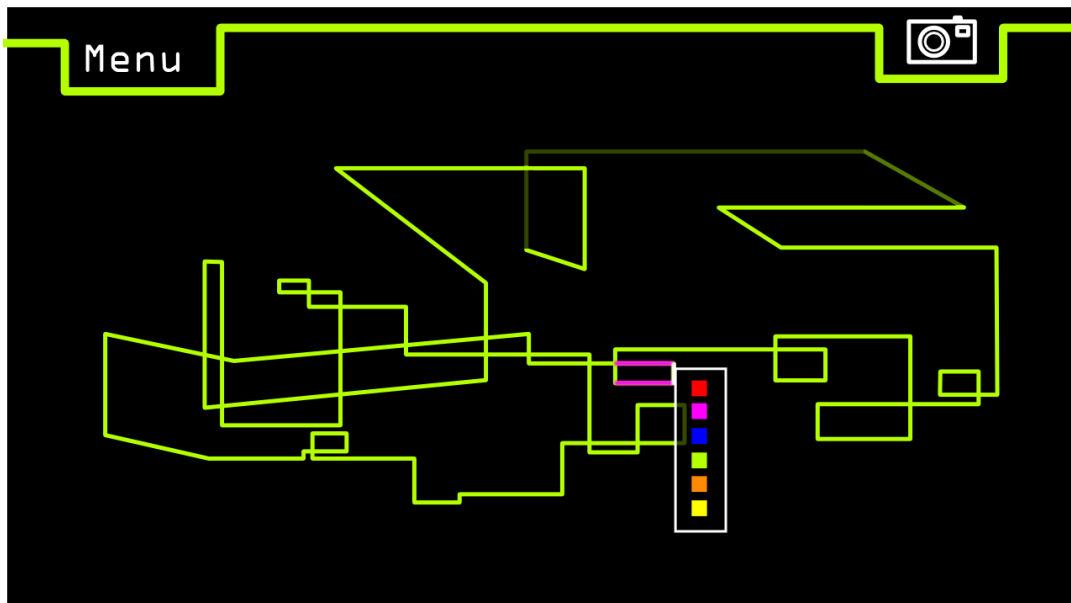


Abbildung 8.5: Editoransicht /PGO\_1010/ mit geöffneter Farbauswahl zum Kanten einfärben /OFA\_200/.

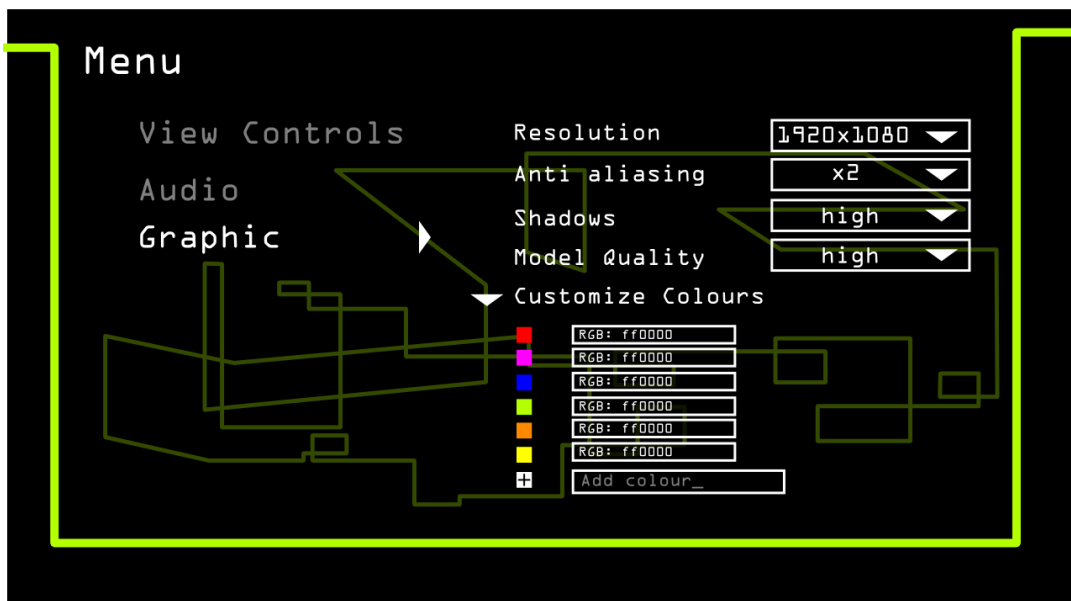


Abbildung 8.6: Mögliches Einstellungs Menü mit geöffnetem Untermenü für die Grafikeinstellungen. /OGO\_0020/ und /OGO\_0050/

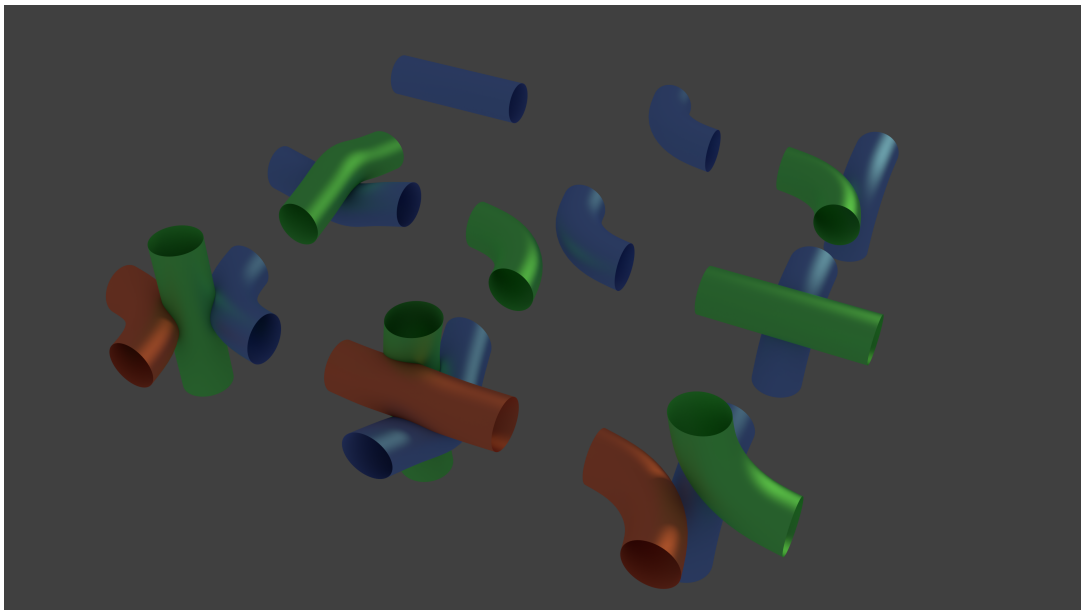


Abbildung 8.7: Verschiedene Übergänge für die Kanten

## 8.3 Interaktionsmodelle

### Pflicht-Interaktionen:

/PIM_10/	In Menüs /PGO_00XX/ und /PGO_1030/ können Knöpfe und Auswahlflächen mit der Maus angeklickt werden.
/PIM_20/	Im Editor /PGO_1010/ kann eine Kanten mit der Maus ausgewählt werden.
/PIM_30/	Durch drücken einer Taste kann /PIM_20/ mehrfach ausgeführt werden, sodass die Auswahl aus mehreren Kanten besteht. Erfüllt /PFA_130/.
/PIM_40/	Durch gedrückt halten der Maustaste beginnen auf den Pfeilen in den Raumrichtungen /PFA_355/ kann die durch /PIM_20/ entstandene Auswahl in die entsprechende Raumrichtung verschoben werden. Erfüllt /PFA_140/.
/PIM_50/	/PIM_40 löst beim loslassen der Maustaste einen Transformati-onsschritt aus, für den es eine Visuelle Vorschau gibt /PFA_310/
/PIM_60/	Im Editor /PGO_1010/ kann durch Tastendruck oder Mausklick auf eine Schaltfläche das Pausenmenü /PGO_1030/ öffnen.
/PIM_70/	Im Editor /PGO_1010/ ist Lineares verschieben des Kamerafo-kus in Blickrichtung und Senkrecht dazu ist über die Tastatur möglich.
/PIM_80/	Im Editor /PGO_1010/ kann man den Kamerabstand zum Fokus (Zoom) über das Mousrad oder durch Tastendruck ver-größern und verkleinern.
/PIM_90/	Im Editor /PGO_1010/ kann durch halten der rechten Maustas-te die Kamera bei gleichbleibendem Fokus Kugelförmig darum bewegt werden.
/PIM_100/	Ist durch /PIM_20/ eine Auswahl getroffen worden bleibt beim drehen /PIM_90/ nicht der Fokus, sondern der Mittelpunkt der Auswahl an der gleichen Stelle.
/PIM_110/	Eine durch /PIM_20/ getroffene Auswahl kann durch klick in den leren Raum aufgehoben werden.
/PIM_120/	Ein Tranformationsschritt /PIM_50/ kann duch eine Tasten-kombinatation oder einen Klick auch den ündo"Knopf rückgängig gemacht werden. Erfüllt /PFA_160/.

/PIM\_130/ Die Automatische Kameraführung /PK\_110/ dreht die Kamera und verschiebt den Fokus, sodass stets alle bisherigen Kanten und alle neu erstellten sichtbar sind und Platz für einfache transformationen bleibt.

### **Optionale Interaktionen:**

/OIM\_10/ durch eine Tastenkombination oder einem Klick auf den "redo"Knopf kann eine rückgängig gemachte transformation /PIM\_120/ wieder hergestellt werden. Erfüllt /OFA\_190/.

/OIM\_20/ Bei /PIM\_20/ ausgewählte Kanten kann durch Tastendruck ein auswahlmenü für personalisierte Farben aufgerufen werden.

/OIM\_30/ Ein Klick auf eine Farbe im Farbauswahlmenü /OIM\_20/ färbt die ausgewählten Kanten in der Entsprechenden Farbe ein. Ein Klick in den leeren Raum schließt das Menü.

/OIM\_40/ Im Editor /PGO\_1010/ ruft ein Klick auf den Knopf "render/export"oder ein passendes Icon das Menü für die Exportfunktionen /OGO\_1020/ auf.

/OIM\_50/ Bei passender Auswahl durch /PIM\_20/ kann die eingeschlossene Fläche gefüllt werden. /OFA\_210/

## Visualisierungen:

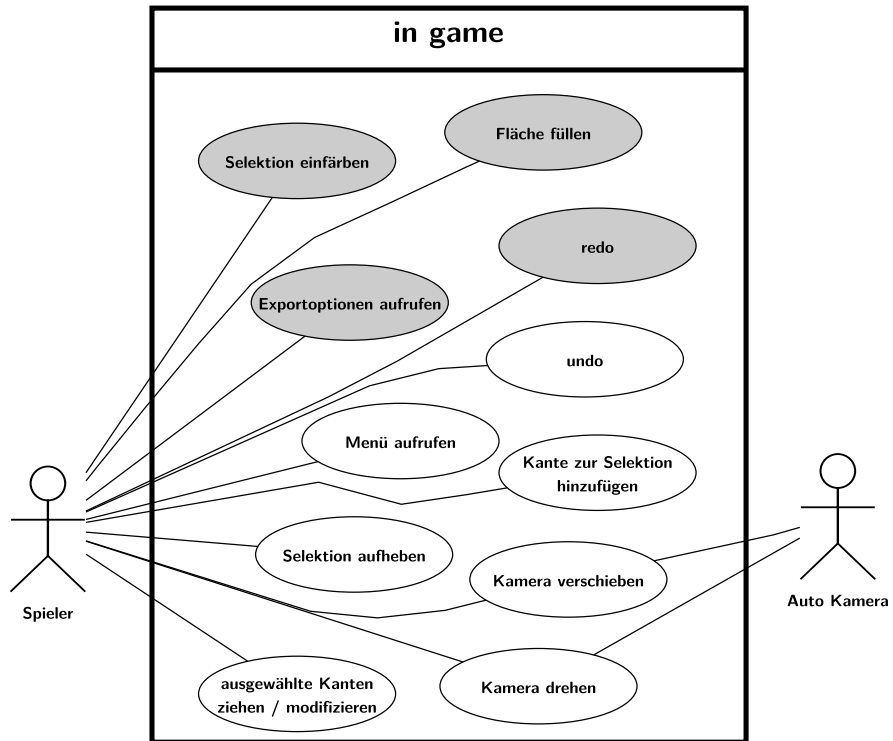


Abbildung 8.8: Interaktionen innerhalb des Editors.



# 9 Qualitätssicherung

## 9.1 Testfälle

### 9.1.1 Funktionstests

/PTF_10/	Die Grafikauflösung wird im Einstellungsmenü verändert.  <i>Erwartet:</i> Das Spiel verwendet die gewünschte Auflösung, sofern diese vom System unterstützt wird. Falls nicht, wird eine Fehlermeldung eingeblendet, die darauf hinweist, dass diese Einstellung nicht möglich ist. Die Auflösung wird in diesem Fall nicht geändert.
/PTF_20/	Bau eines neuen Knotens im Creative.  <i>Erwartet:</i> Spiel initialisiert einen Knoten der verändert werden kann.
/PTF_30/	Erstellen einer neuen Challenge.  <i>Erwartet:</i> Nach Auswahl der Knoten die zur Challenge gehören, soll die Challenge erstellt werden.
/PTF_40/	Die Lautstärke der Musik und Toneffekte wird im Einstellungsmenü angepasst.  <i>Erwartet:</i> Bei erhöhter Lautstärke wird die Musik oder die Toneffekte lauter abgespielt, als bei niedrigeren Einstellungen. Die Soundeffekte oder Musik werden nicht abgespielt, wenn die Lautstärke auf den Wert 0 gestellt wurde. Falls nur die Musik auf dem Wert 0 steht, wird nur die Musik nicht abgespielt, aber die Toneffekte werden mit ihrer Lautstärke weiterhin ausgegeben.

/PTF_50/	Beenden des Spiels über das Hauptmenü.  <i>Erwartet:</i> Das Spiel schließt sich vollständig, d.h. alle laufenden Prozesse des Spieles werden beendet und der Speicher wird freigeben.
/PTF_60/	Verlassen eines aktiven Spiels über das Pause-Menü.  <i>Erwartet:</i> Nach dem Klicken auf den Beenden-Button, des Pause-Menüs erscheint das Hauptmenü.
/PTF_70/	Transformieren des Knotens, sowohl im Challenge-Modus als auch im Creative-Modus.  <i>Erwartet:</i> Falls die Transformation gültig ist, wird die Kante entsprechend transformiert. Dies funktioniert, sowohl im Challenge-Modus als auch im Creative-Modus.
/PTF_80/	Kameraposition verändern (bewegen, drehen und zoomen), sowohl im Challenge-Modus als auch im Creative-Modus.  <i>Erwartet:</i> Die Kameraposition verändert sich wie gewünscht in die vorgegebene Richtung. Dies funktioniert, sowohl im Challenge-Modus als auch im Creative-Modus.
/PTF_90/	Erfolgreiches Beenden einer Challenge.  <i>Erwartet:</i> Die Zeit wird gestoppt und der Abschlussbildschirm wird eingeblendet. Falls die Zeit für die Bestenliste ausgereicht hat, wird diese direkt eingetragen.
/PTF_100/	Speicherung eines Knotens den man im Creative-Modus erstellt hat und späteres Laden.  <i>Erwartet:</i> Ein Knoten wird in einer Datei im Austauschformat gespeichert. Wenn diese Datei geladen wird erhält man den vorher abgespeicherten Knoten zurück.
/PTF_120/	Installation des Spiels auf Windows Zielsystemen.  <i>Erwartet:</i> Installation ohne Problem und anschließende Lauffähigkeit des Spiels.
/PTF_130/	Restlose Deinstallation des Spiels von Windows Zielsystemen.  <i>Erwartet:</i> Deinstallation des Spiels ohne verbliebene Dateien.

### 9.1.2 Negativtests

/PTF\_500/      Importieren einer Datei die keinen gültigen Knoten enthält.

*Erwartet:* Das Spiel bricht das Importieren ab und meldet, dass diese Datei keinen gültigen Knoten enthält.

### 9.1.3 Extremtests

/PTF\_1000/ ...

# **10 Entwicklung**

## **10.1 Umgebung**

...

### **10.1.1 Hardware**

**Mindestanforderungen**

...

### **10.1.2 Software**

**Mindestanforderungen**

...

# 11 Verteilung

(Wie das Produkt verteilt wird) ...

# 12 Verzeichnisse

## 12.1 Fachausdrücke

**Abschlussbildschirm** Ist der eingeblendete Bildschirm nach dem erfolgreichen Abschluss eines Levels im Challenge-Mode. Hier wird Platzierung des Spielers in der Bestenliste angezeigt (anhand der Spielzeit) und der Spieler kann das Level bewerten. 13

**Ausgangsknoten** Diesen Knoten muss der Spieler im Challenge-Mode transformieren, sodass er dem Referenzknoten gleicht. 13, 14

**Bestenliste** Mit der Undo-Funktion kann eine vorherige Transformation zurückgenommen werden. 5, 15

**Challenge** Der Spieler bekommt die Aufgabe einen vorgegebenen Knoten nachzubauen. 5, 12–14

**Creative** Der Creative(-Mode) ist der erste Spielmodus. Im Creative(-Mode) baut der Spieler ausgehend von einer Grundform einen beliebigen (Gitter-)Knoten. Das Spiel gibt dem Spieler einige Hilfsfunktionen zur Bewertung der Komplexität seines gebauten Knotens. 5, 12–15

**Datenaustauschformat** Das Speicherformat der Level wie in den Produktdaten beschrieben 5, 15

**Easteregg** Versteckte Funktionen und Spielinhalte. 6, 13

**Hauptmenü** Dieses Menü ist der erste Bildschirm mit dem der Spieler interagieren kann. Hier kann er Einstellungen zum Spiel vornehmen (z.B. Grafik und Ton). 11

**Knoten** Im Spiel arbeitet der Spieler an einem dreidimensionalen (Gitter-)Knoten, dabei beginnt er mit einer Ausgangsform (im Zweidimensionalen z.B. ein Quadrat). Wie am Beispiel des Quadrats zu sehen ist, besteht ein Knoten aus einem geschlossenen Gebilde. 12–14

**Level** In sich beendetes Spiel: Eine Challenge ist gleichzeitig ein Level. Ein Level hat einen Startknoten und einen Zielknoten. Transformiert der Spieler den Startknoten durch mehrere Schritte in den Zielknoten, so ist das Level beendet. Es gibt verschiedene Standard-Levels, welche von 1-10 mit steigender Schwierigkeit geordnet sind. 5, 14, 15

**Modifikation** Beschreibt eine beliebige Änderung am Knoten. Umfasst damit Transformationen, Einfärben, ... alles was den Knoten ändert. 5

**Pause-Menü** Sonderform vom Hauptmenü in dem Einstellungen zum laufenden Spiel getätigt werden können (z.B. Speichern, Laden, Grafikeinstellungen, Rückkehr zum Hauptmenü (beenden des aktuellen Spiels) und Verlassen Spiels) 11, 15

**Rasterpunkt** Gitterpunktepunkte im Raum die in einem vorgegeben Abstand zu einander sind. 14

**Redo** Mit der Redo-Funktion kann eine vorherige Undo-Aktion wiederhergestellt werden. 6, 13

**Referenzknoten** Bildet die Referenz für die Transformation des Ausgangsknoten im Challenges-Mode. 13, 14

**Rendereffekte** Mit der Undo-Funktion kann eine vorherige Transformation zurückgenommen werden. 6, 13

**Shadereffekte** Mit der Undo-Funktion kann eine vorherige Transformation zurückgenommen werden. 6

**Spieler** So wird der Nutzer des Programmes genannt 11–15

**Spielername** Der Name der in den Bestenliste für den aktuellen Spieler eingetragen werden 11, 15

**Transformation** Verändern des Knoten durch Verschiebung der Kanten und Teilkanten. 12, 14

**Undo** Mit der Undo-Funktion kann eine vorherige Transformation zurückgenommen werden. 5, 12, 13

**virtueller Knoten** Wenn ein Spieler in Knot<sup>3</sup> einen Zug ausführt, werden ihm durch eine vorläufige Skizzierung der Knoten-Transformationen (je nach Interaktion) die möglichen Resultate des Zugs gezeigt. 13



## 12.2 Abkürzungen

AK	Abgrenzungskriterien	7
BB	Betriebsbedingungen	9
IG	Interessenten-Gruppe	8
NG	Nutzergruppe	8
OD	Optionale Daten	19
OEG	Optionales Einsatzgebiet	9
OFA	Präfix einer funktionalen Anforderungs-Kategorie, die optional ist	11–15
OGO	Optionale Grafische Oberflächen	22, 23
OIM	Optionales Interaktionsmodell	31
OK	Optionales Kriterium.	6
ONFA	Präfix einer nicht-funktionalen Anforderungs-Kategorie, die optional ist	18
PD	Pflicht-Daten	19
PEG	Pflicht-Einsatz-Gebiet	9
PFA	Präfix einer funktionalen Anforderungs-Kategorie, die Pflicht ist.	11–15
PGO	Pflicht-Grafische-Oberflächen	22
PIM	Pflicht-Interaktionsmodell	30, 31
PK	Pflicht-Kriterium.	5, 6
PNFA	Präfix einer nicht-funktionalen Anforderungs-Kategorie, die Pflicht ist	17, 18
PTF	Pflicht-Testfall	33–36
VS	Betriebsmittel-Verbrauchs-Schätzung	10