

OOT-Projekt:
Who Wants to be a Millionaire?
(Dt.: Wer wird Millionär?)

Review-Analyse
Gruppe: Millionär



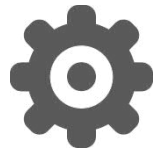
INHALTE

- Funktionale Anforderungen
 - Beschreibung der Anforderungen
 - Use Case Diagramm (Generell)
 - Aktivitätsdiagramm: General Gameplay
 - Aktivitätsdiagramme (Cashes Out, Uses Joker, Submits Answer)



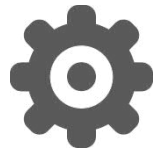
INHALTE

- Erweiterte Funktionalität
 - Fragenkatalog in einer Datenbank
 - Highscore Verwaltung
- Nicht Funktionale Anforderungen
 - Vorgegebene NFRs
 - Zu erstellende Artefakte



BESCHREIBUNG DER ANFORDERUNGEN

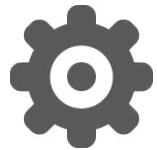
- Modelliert wird das Spiel „Who wants to be a Millionaire?“



BESCHREIBUNG DER ANFORDERUNGEN

- Modelliert wird das Spiel „Who wants to be a Millionaire?“
- Ein Spieler hat das Ziel innerhalb von 15 Fragen von €0 bis €1,000,000 zu gewinnen

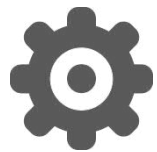
15. Frage	€1,000,000
14. Frage	€500,000
13. Frage	€125,000
12. Frage	€64,000
11. Frage	€32,000
10. Frage	€16,000
9. Frage	€8,000
8. Frage	€4,000
7. Frage	€2,000
6. Frage	€1,000
5. Frage	€500
4. Frage	€300
3. Frage	€200
2. Frage	€100
1. Frage	€50



BESCHREIBUNG DER ANFORDERUNGEN

- Modelliert wird das Spiel „Who wants to be a Millionaire?“
- Ein Spieler hat das Ziel innerhalb von 15 Fragen von €0 bis €1,000,000 zu gewinnen
- Die Fragen steigen progressiv in ihrer Schwierigkeit

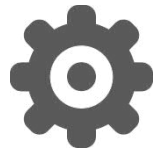
15. Frage	€1,000,000
14. Frage	€500,000
13. Frage	€125,000
12. Frage	€64,000
11. Frage	€32,000
10. Frage	€16,000
9. Frage	€8,000
8. Frage	€4,000
7. Frage	€2,000
6. Frage	€1,000
5. Frage	€500
4. Frage	€300
3. Frage	€200
2. Frage	€100
1. Frage	€50



BESCHREIBUNG DER ANFORDERUNGEN

- Modelliert wird das Spiel „Who wants to be a Millionaire?“
- Ein Spieler hat das Ziel innerhalb von 15 Fragen von €0 bis €1,000,000 zu gewinnen
- Die Fragen steigen progressiv in ihrer Schwierigkeit
- Für jede gestellte Frage stehen dem Spieler vier Antwortmöglichkeiten zur Verfügung wobei nur eine die richtige Lösung darstellt

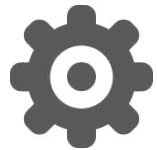
15. Frage	€1,000,000
14. Frage	€500,000
13. Frage	€125,000
12. Frage	€64,000
11. Frage	€32,000
10. Frage	€16,000
9. Frage	€8,000
8. Frage	€4,000
7. Frage	€2,000
6. Frage	€1,000
5. Frage	€500
4. Frage	€300
3. Frage	€200
2. Frage	€100
1. Frage	€50



BESCHREIBUNG DER ANFORDERUNGEN

- Wählt ein Spieler die **richtige** Antwort steigt sein potenzieller Gewinn in Abhängigkeit von der beantworteten Frage

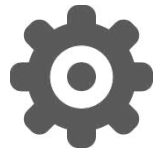
15. Frage	€1,000,000
14. Frage	€500,000
13. Frage	€125,000
12. Frage	€64,000
11. Frage	€32,000
10. Frage	€16,000
9. Frage	€8,000
8. Frage	€4,000
7. Frage	€2,000
6. Frage	€1,000
5. Frage	€500
4. Frage	€300
3. Frage	€200
2. Frage	€100
1. Frage	€50



BESCHREIBUNG DER ANFORDERUNGEN

- Wählt ein Spieler die **richtige** Antwort steigt sein potenzieller Gewinn in Abhängigkeit von der beantworteten Frage
- Wählt ein Spieler die **falsche** Antwort so gewinnt er den Betrag seines zuletzt erreichten **Checkpoints** und das Spiel ist beendet

15. Frage	€1,000,000
14. Frage	€500,000
13. Frage	€125,000
12. Frage	€64,000
11. Frage	€32,000
10. Frage	€16,000
9. Frage	€8,000
8. Frage	€4,000
7. Frage	€2,000
6. Frage	€1,000
5. Frage	€500
4. Frage	€300
3. Frage	€200
2. Frage	€100
1. Frage	€50



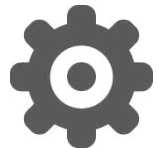
BESCHREIBUNG DER ANFORDERUNGEN

- Wählt ein Spieler die **richtige** Antwort steigt sein potenzieller Gewinn in Abhängigkeit von der beantworteten Frage
- Wählt ein Spieler die **falsche** Antwort so gewinnt er den Betrag seines zuletzt erreichten **Checkpoints** und das Spiel ist beendet



Ein **Checkpoint** gilt als eine spezielle Frage welche, wenn der Spieler sie richtig beantwortet hat den jeweilig angezeigten Gewinn garantiert.

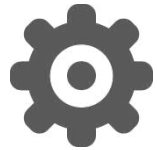
15. Frage	€1,000,000
14. Frage	€500,000
13. Frage	€125,000
12. Frage	€64,000
11. Frage	€32,000
10. Frage	€16,000
9. Frage	€8,000
8. Frage	€4,000
7. Frage	€2,000
6. Frage	€1,000
5. Frage	€500
4. Frage	€300
3. Frage	€200
2. Frage	€100
1. Frage	€50



BESCHREIBUNG DER ANFORDERUNGEN

○ Dem Spieler stehen bei jeder Fragestellung die Alternativen eines **Jokers** (soweit er diesen noch nicht angewendet hat) oder das **Spiel zu verlassen** und seinen aktuellen Gewinn mitzunehmen, zur Verfügung.

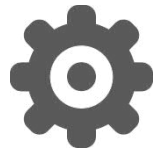
15. Frage	€1,000,000
14. Frage	€500,000
13. Frage	€125,000
12. Frage	€64,000
11. Frage	€32,000
10. Frage	€16,000
9. Frage	€8,000
8. Frage	€4,000
7. Frage	€2,000
6. Frage	€1,000
5. Frage	€500
4. Frage	€300
3. Frage	€200
2. Frage	€100
1. Frage	€50



BESCHREIBUNG DER ANFORDERUNGEN

- Es stehen dem Spieler insgesamt 3 Joker zur Verfügung:

15. Frage	€1,000,000
14. Frage	€500,000
13. Frage	€125,000
12. Frage	€64,000
11. Frage	€32,000
10. Frage	€16,000
9. Frage	€8,000
8. Frage	€4,000
7. Frage	€2,000
6. Frage	€1,000
5. Frage	€500
4. Frage	€300
3. Frage	€200
2. Frage	€100
1. Frage	€50

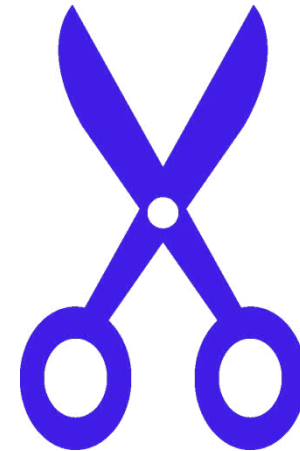


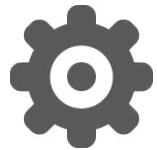
BESCHREIBUNG DER ANFORDERUNGEN

- Es stehen dem Spieler insgesamt 3 Joker zur

Verfügung:

- Der 50/50 Joker: Deaktiviert zwei falsche Antwortmöglichkeiten

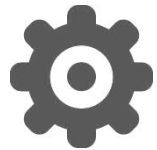




BESCHREIBUNG DER ANFORDERUNGEN

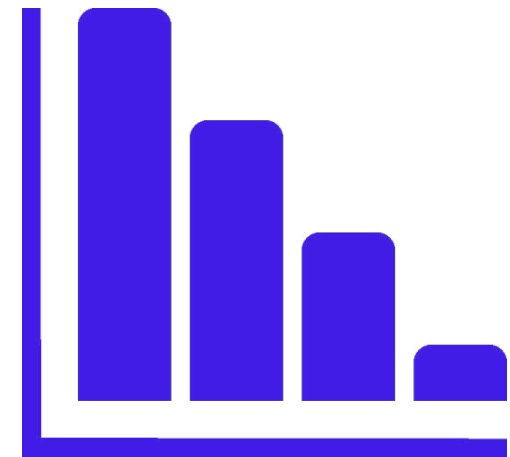
- Es stehen dem Spieler insgesamt 3 Joker zur Verfügung:
 - Der 50/50 Joker: Deaktiviert zwei falsche Antwortmöglichkeiten
 - Der Telefonjoker: Empfiehlt dem Spieler eine Antwortmöglichkeit oder keine wenn er sich selbst nicht sicher ist

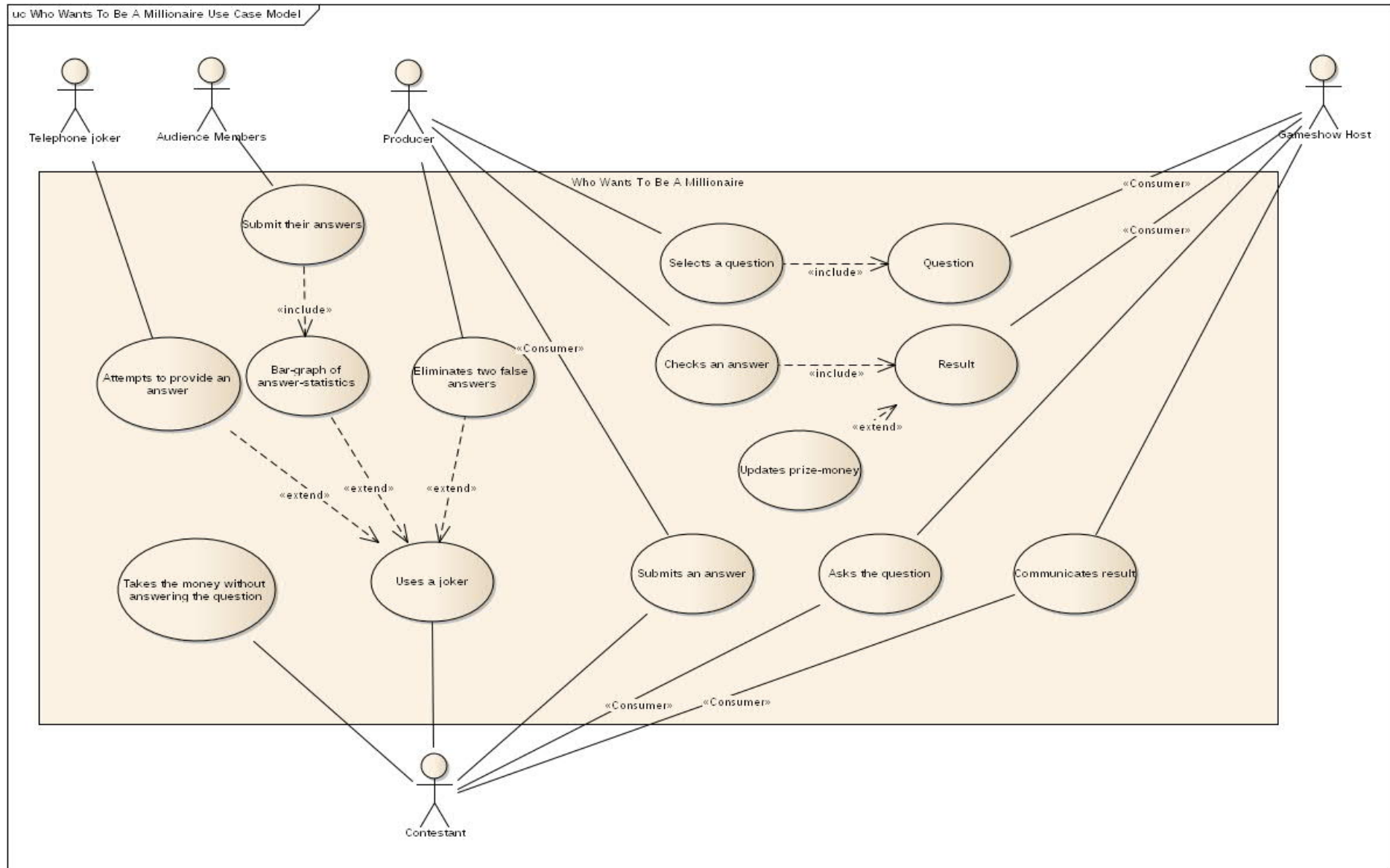


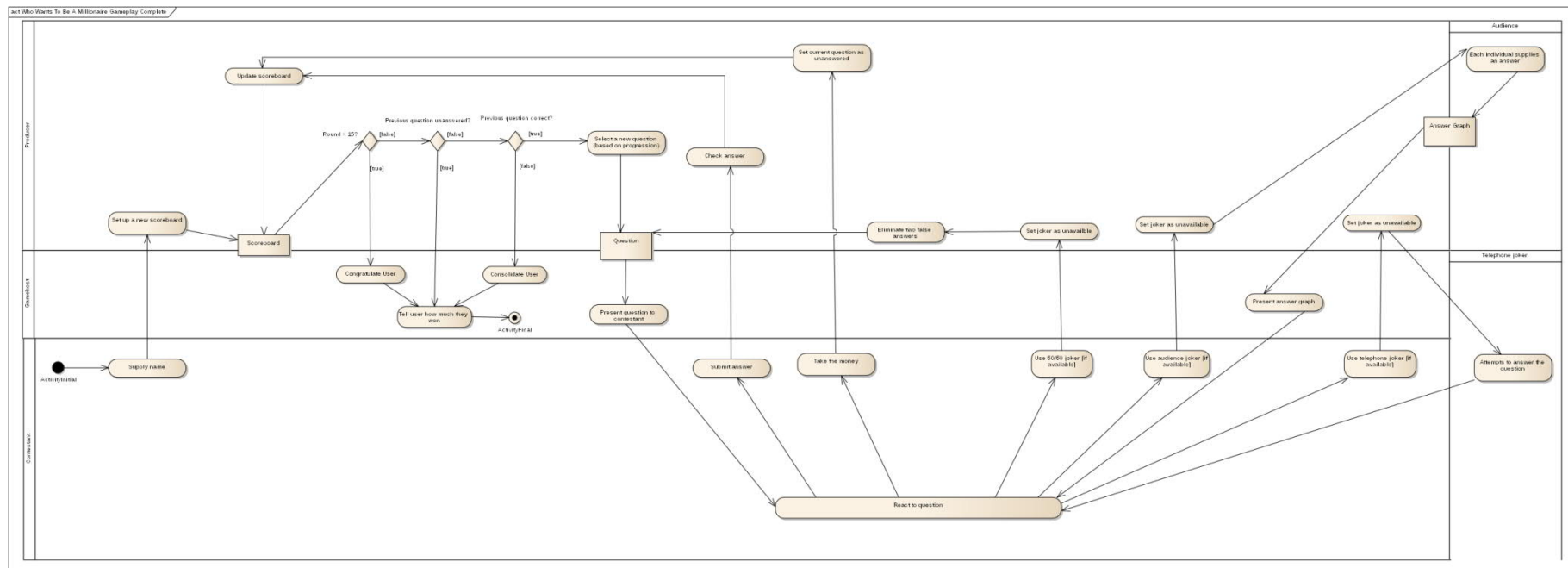


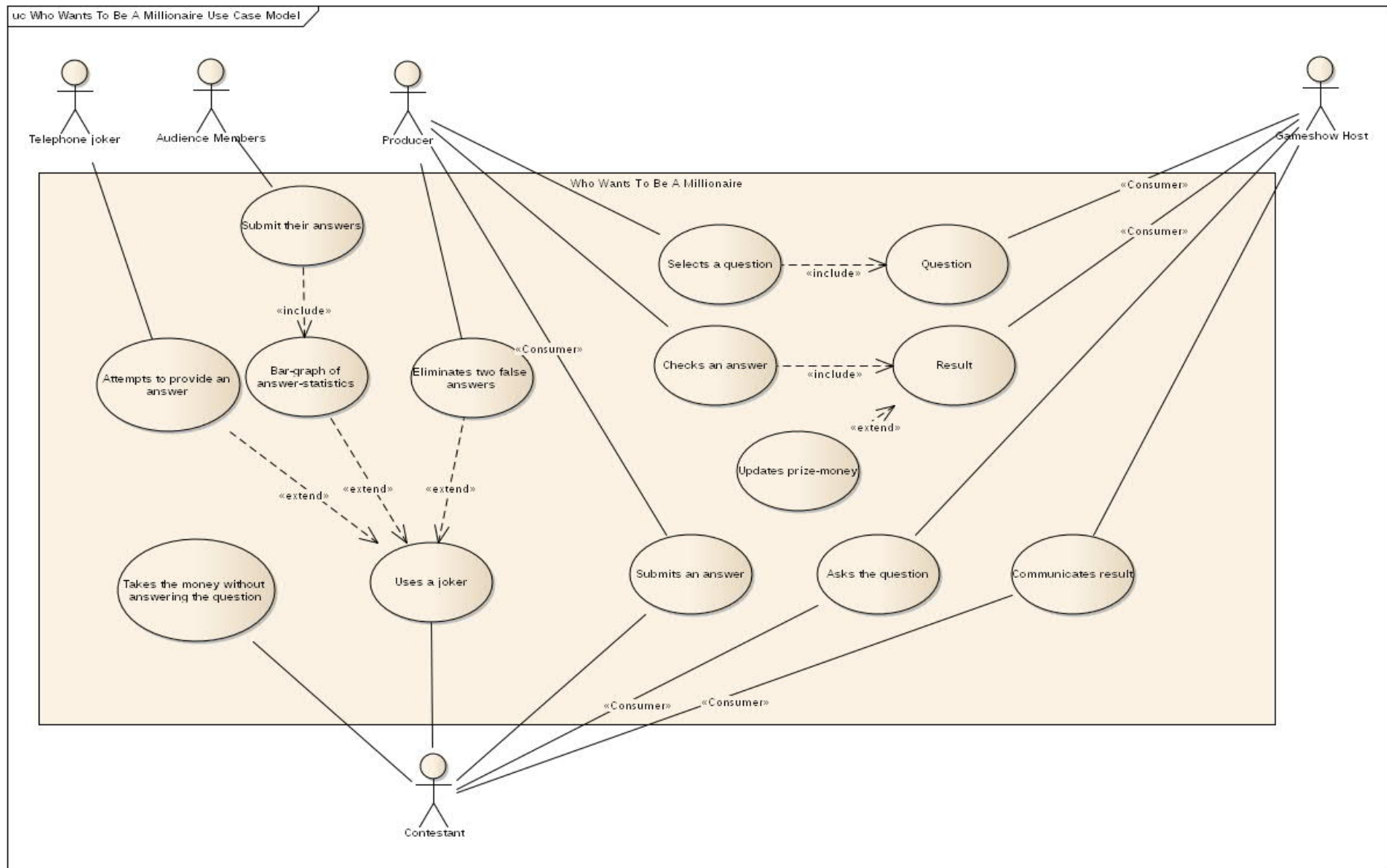
BESCHREIBUNG DER ANFORDERUNGEN

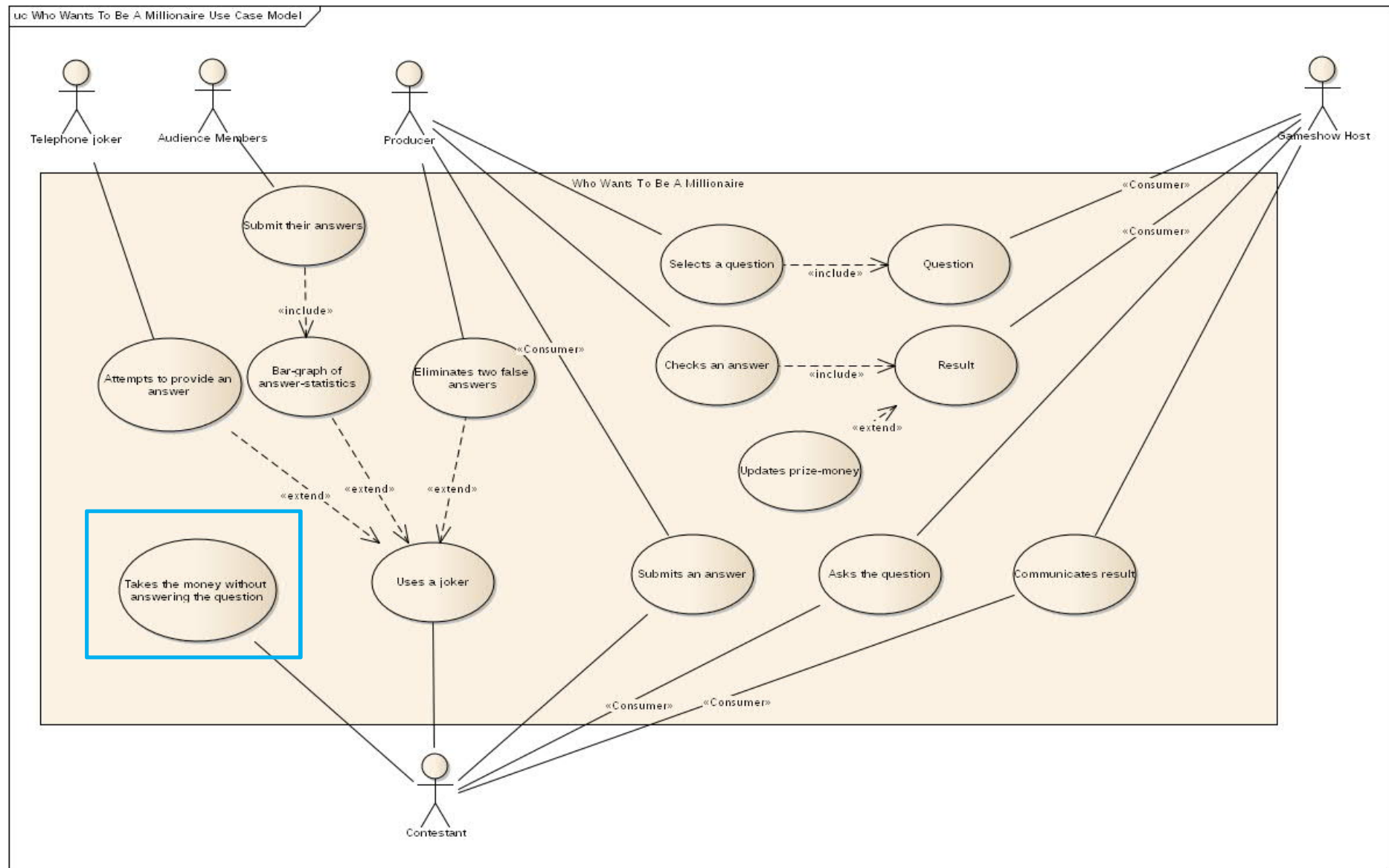
- Es stehen dem Spieler insgesamt 3 Joker zur Verfügung:
 - Der 50/50 Joker: Deaktiviert zwei falsche Antwortmöglichkeiten
 - Der Telefonjoker: Empfiehlt dem Spieler eine Antwortmöglichkeit oder keine wenn er sich selbst nicht sicher ist
 - Der Publikumsjoker: Startet eine Publikumsumfrage wobei eine Statistik aus allen Antworten erzeugt wird

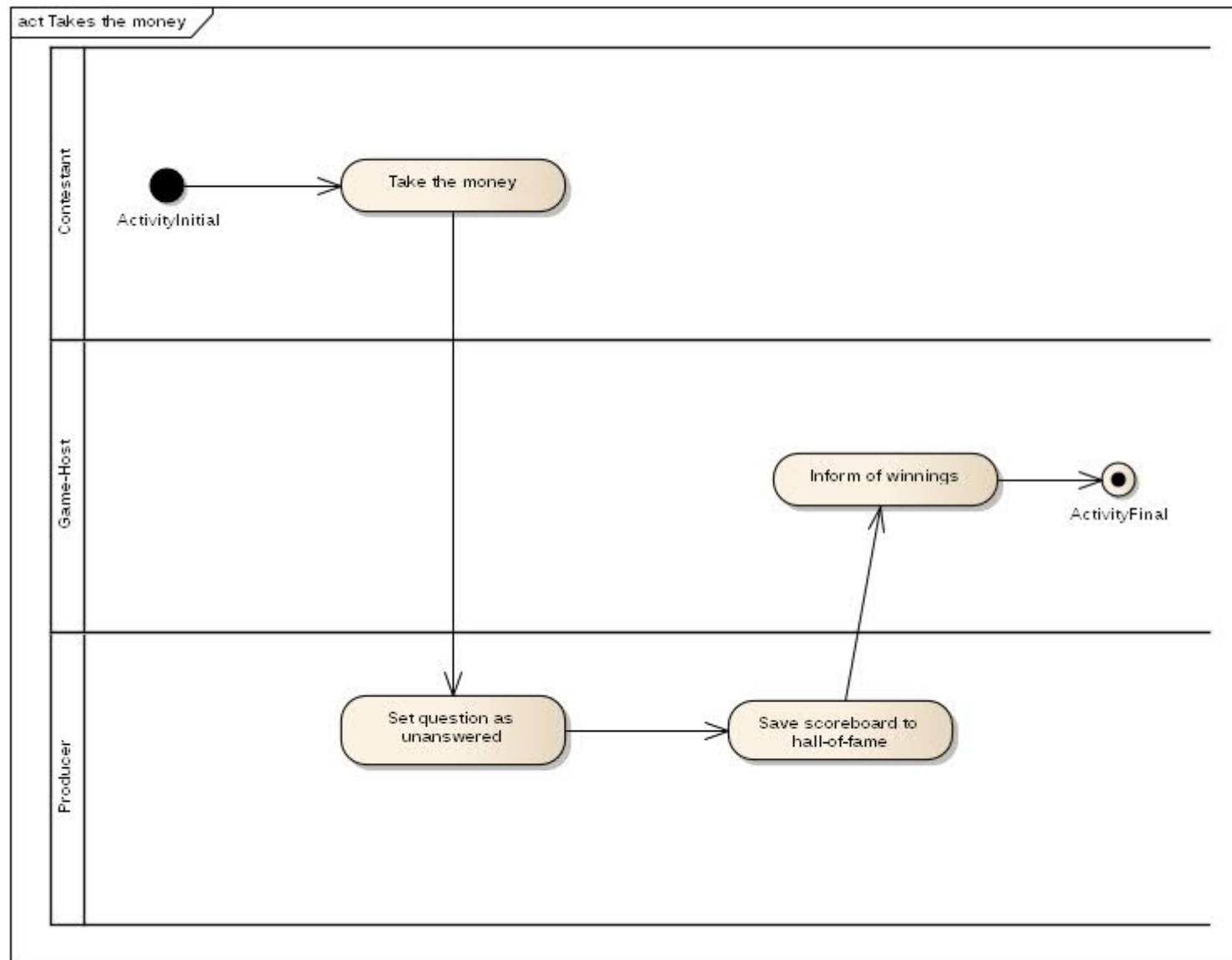


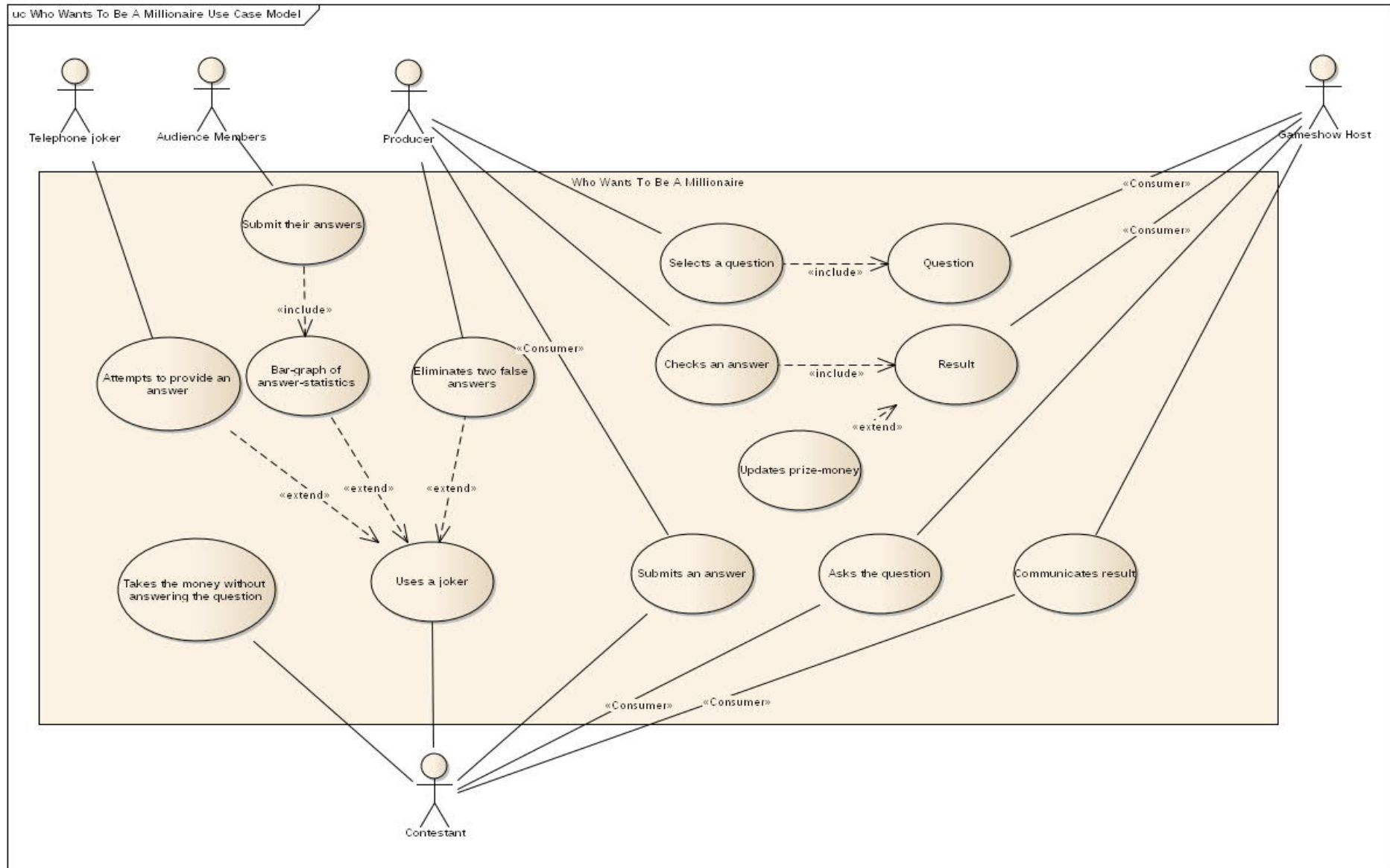


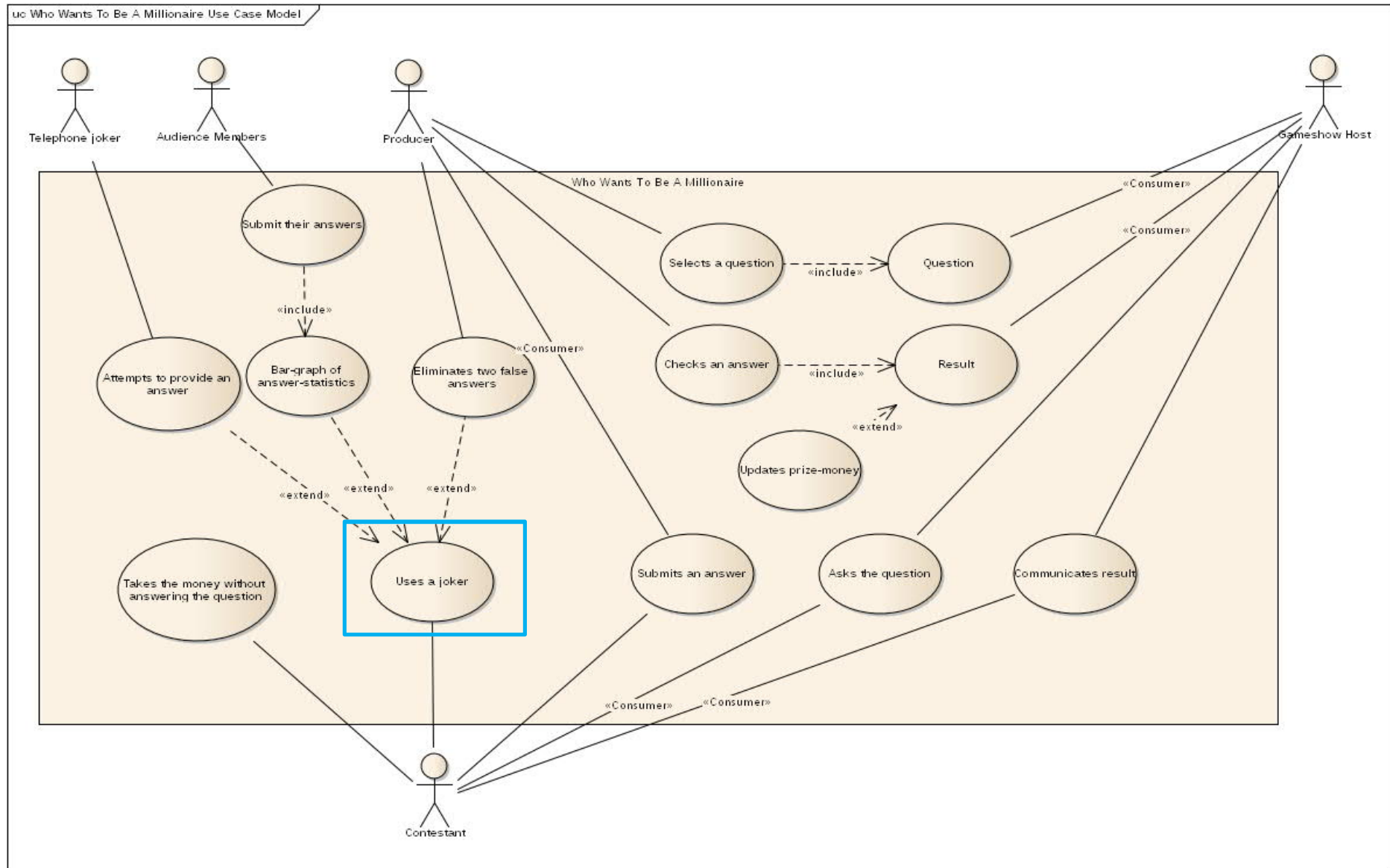


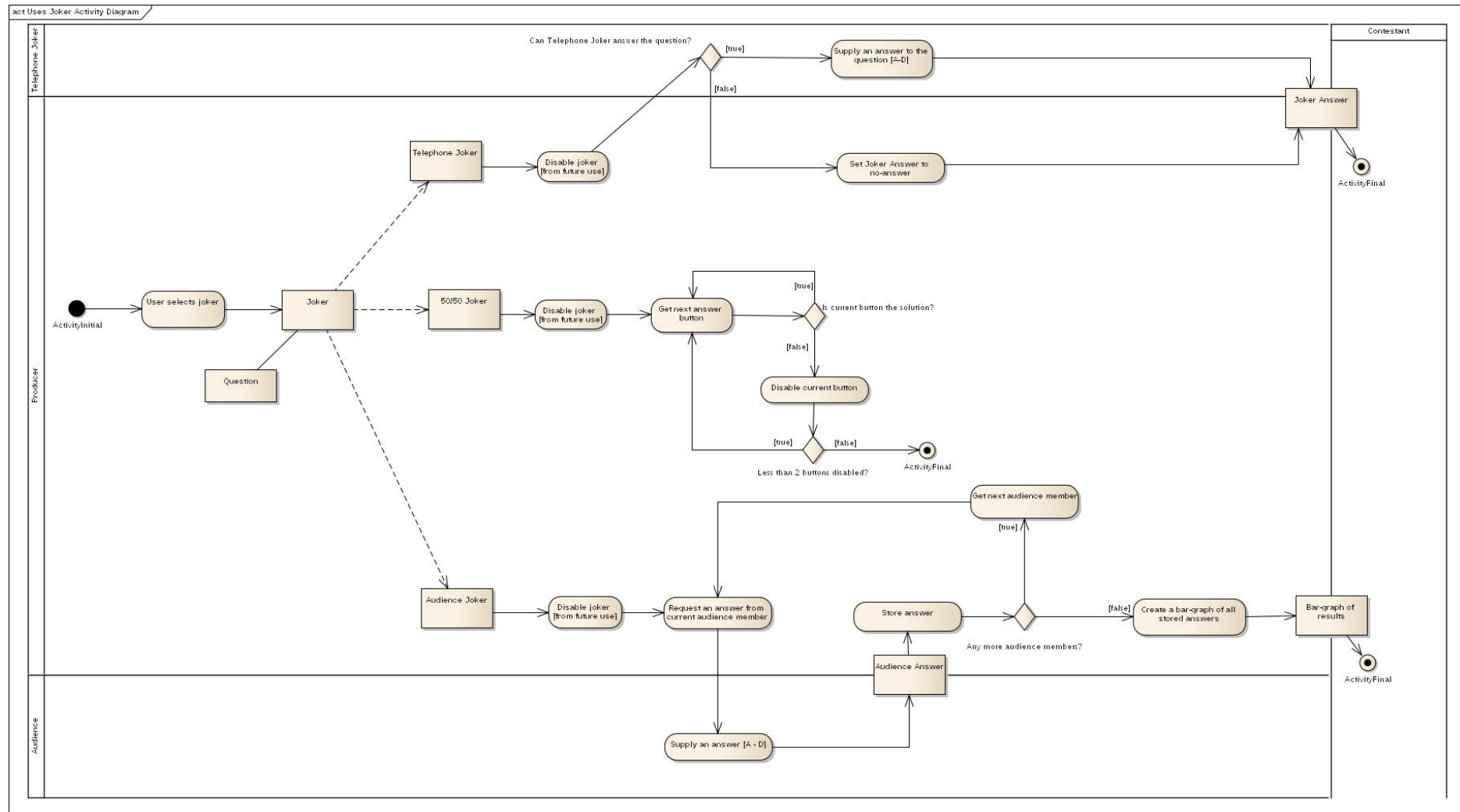


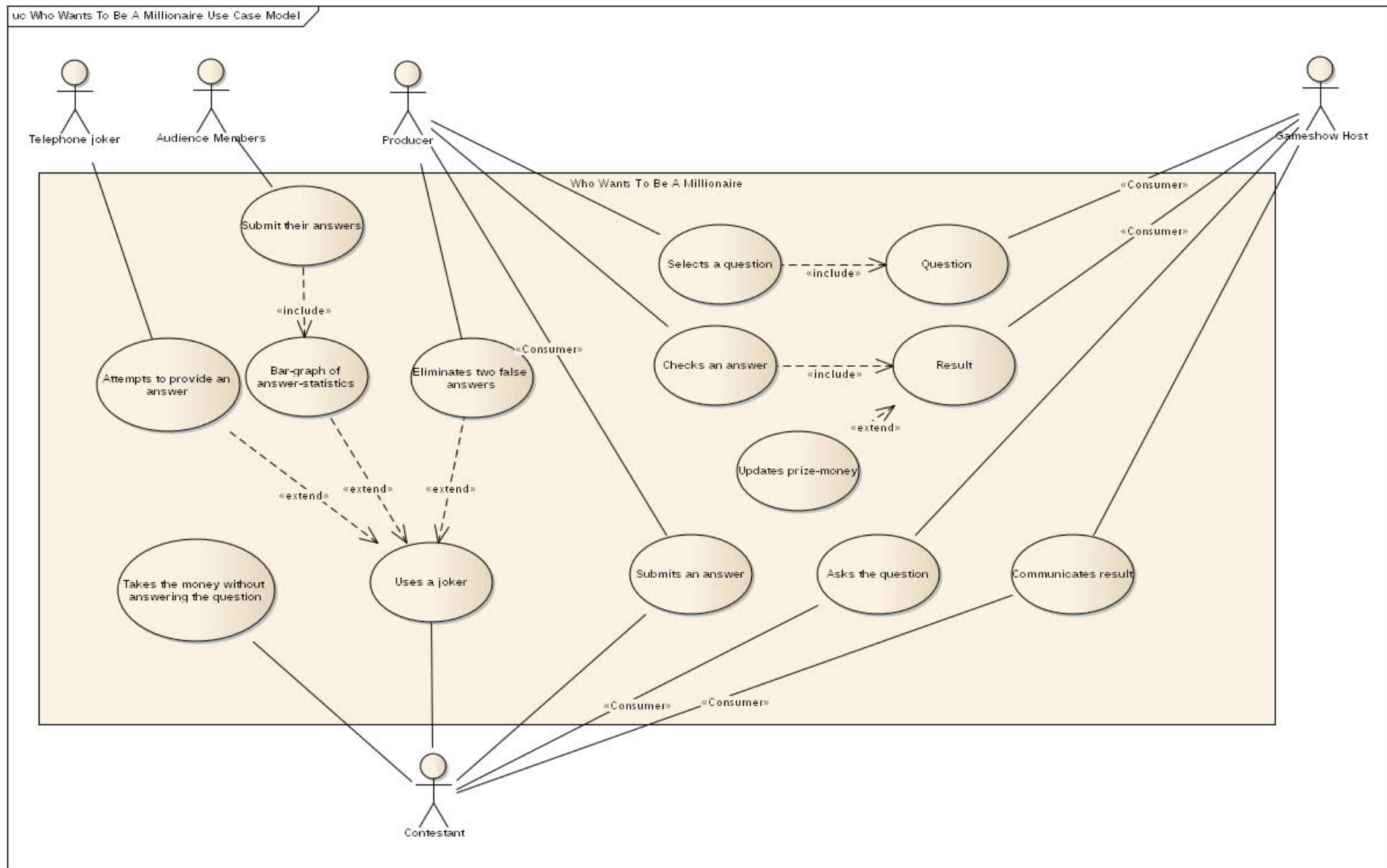


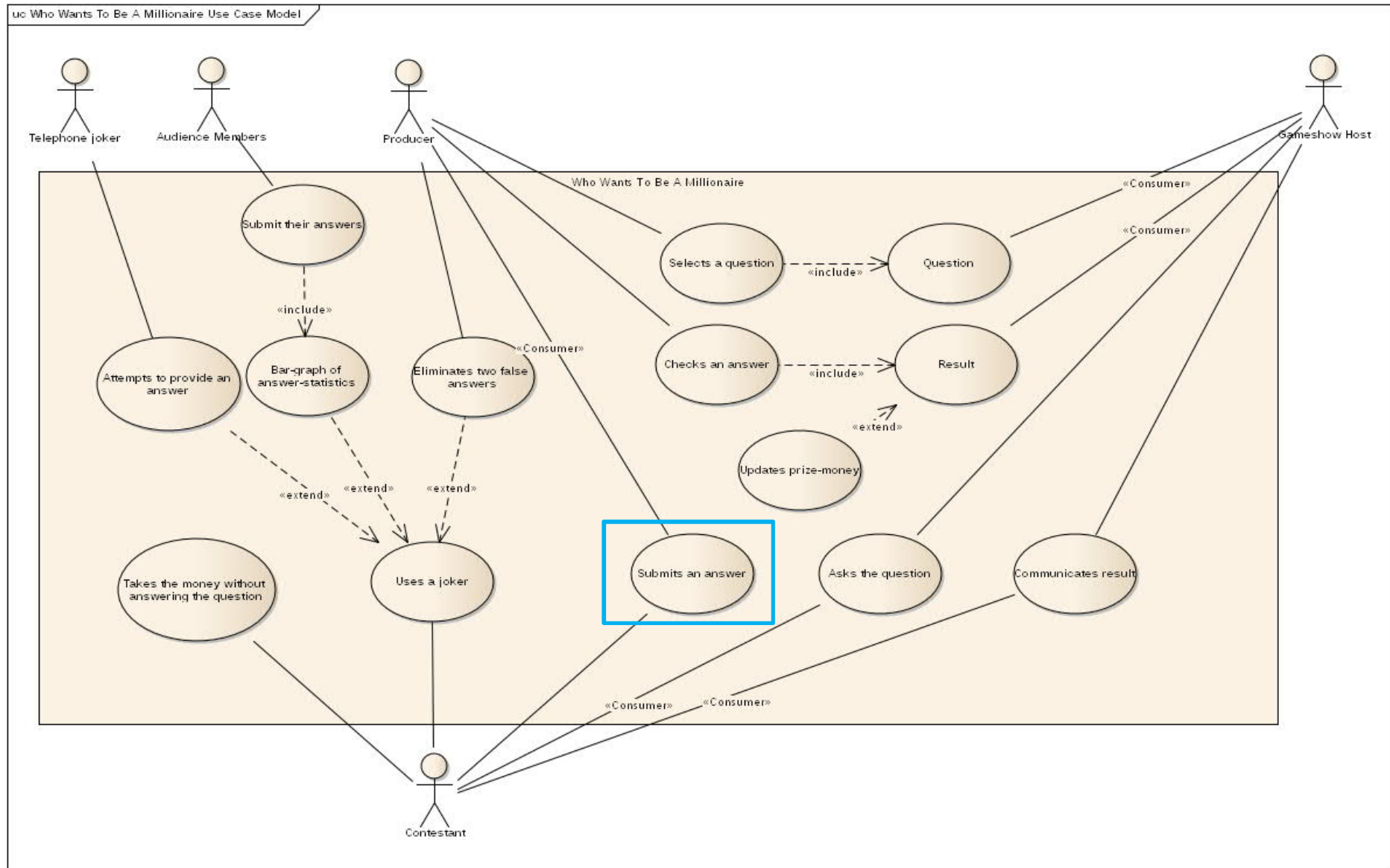


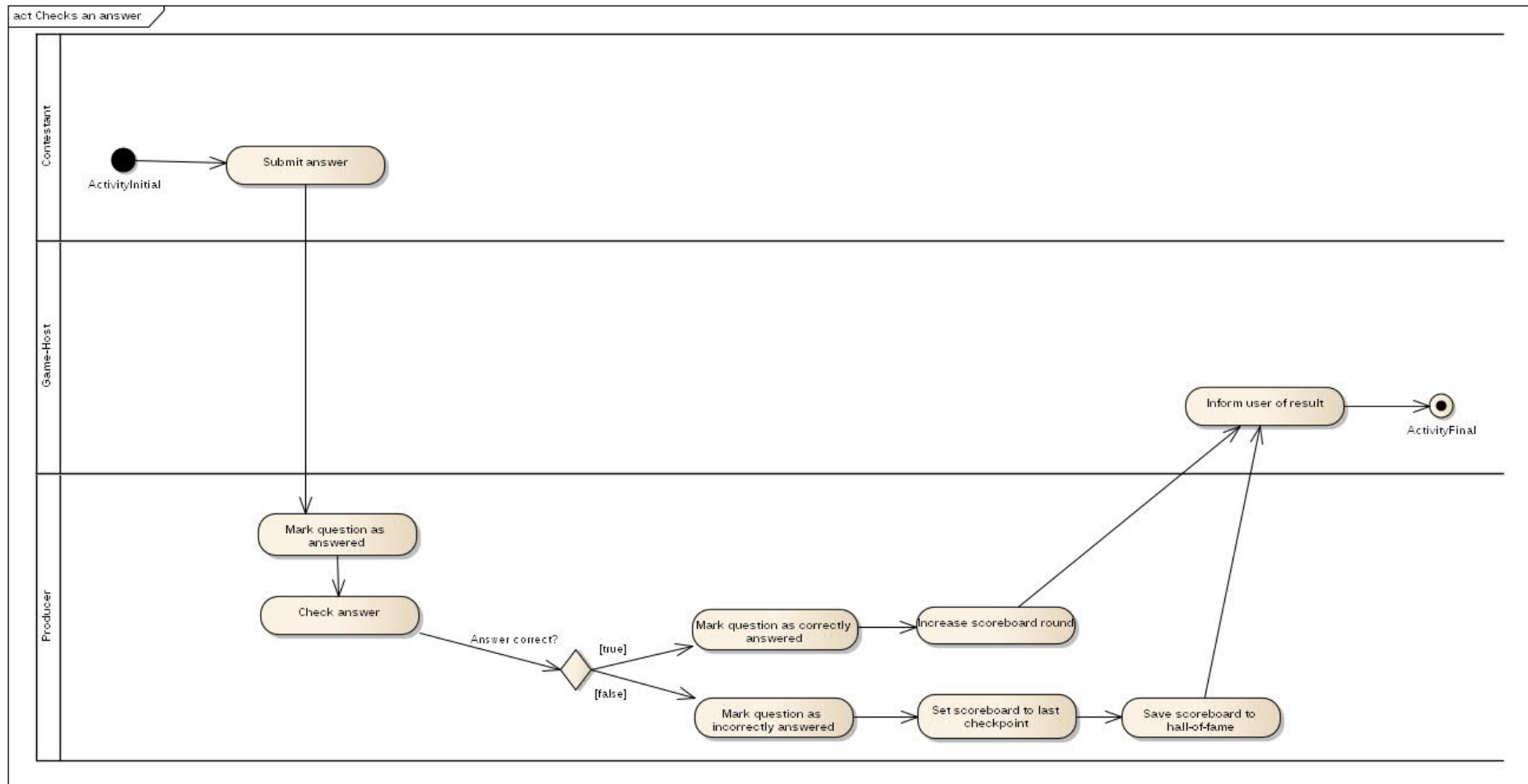














FRAGENKATALOG IN EINER DATENBANK

- Alle Fragen werden in einer zentralen Datenbank gespeichert
- Die Fragen sollen nach Schwierigkeit sortiert werden können
- Im Fall, dass keine Verbindung zu der Datenbank aufgebaut werden kann, soll eine lokale Datenbank als Ersatz verwendet werden können.



HIGHSCORE VERWALTUNG

- Das Spiel soll es dem Nutzer erlauben, seine erreichten Gewinne zu Speichern und mit anderen Nutzern zu vergleichen
- Die Highscores sollen innerhalb der zentralen Datenbank verwaltet werden
- Es soll möglich sein, die besten zehn Highscores einzusehen



VORGEGEBENE NFRs

- Die Implementierung soll in Java erfolgen inklusive der Oberflächen mit dem Swing-Toolkit.
- Der Source-Code soll mit JavaDoc kommentiert werden.
- Das System soll mittels mehreren Klassen organisiert sein
- J-Unit Tests für alle Methoden inklusive der Entwicklung von Test-Prozeduren
- Ausnahmen müssen behandelt werden
- „Fatale“ Benutzerinteraktionen sollen mittels Dialog abgefragt werden.



ZU ERSTELLENDEN ARTEFAKTE

- Anforderungsanalyse
- Use-Case Diagramm(e)
- Aktivitätsdiagramm(e)
- Sequenzdiagramm(e)
- Klassendiagramm(e)
- Testreports und schriftliche Testprozeduren
- Installations-, ggf. Konfigurations- und Startanleitung
- Lauffähiges Programm.