

## Einzelprüfbericht fürs Pflichtenheft-Review

<b>Gutachter (Name, Team):</b> Vanessa Tempel, Team 20	<b>Team des begutachteten Pflichtenhefts:</b> Team 26
---	--

### Klassifikation der Auffälligkeiten/Mängel:

- **U** "unbedeutend"
- **B** "bedeutend"
- **K** "kritisch"
- **O** "Optimierungspotential"
- **F** "Frage" (Sachverhalt ist unklar, sollte in der Review-Sitzung diskutiert werden)

Nr.	Seite / Abschnitt	Beschreibung der Auffälligkeit	Klass.	Kriterium
1	1.4	Ich würde statt „Software Engineering“ den eigentlichen, deutschen Namen „Softwaretechnik“ der Vorlesung angeben, da es sich hierbei um einen Eigennamen handelt.	U	
2	2 Player	In der Beschreibung des Terms Player wird der Term User verwendet. Ein Player kann aber auch (wie in Is-A beschrieben) auch der AI-Client sein. Der AI-Client ist aber kein User, da es kein Mensch ist.	K	
3	2 Goose	Hier sollte eine Verbindung zu den „Goose Rounds“ hergestellt werden. Außerdem sollte einheitlich der Begriff „Field“ anstatt „square“ verwendet werden.	O	
4	2 Thanos	Es ist nicht ersichtlich, dass Thanos bereits vor Beginn der ersten Runde wieder verschwindet und erst bei überlangen Partien wieder auftaucht.	B	
5	2 Stan Lee	Stan Lee ist für das Spielgeschehen relevant (Runde 7).	K	
6	2 Line of sight	Hier sollte ergänzt werden, dass die Sichtlinie jeweils die Mittelpunkte zweier Felder verbindet und dass Felder, die nur einen Berührungspunkt mit der Sichtlinie haben, diese aber nicht schneiden die Sichtlinie nicht beeinflussen.	B	
7	2 Assemble superhero group	Hier fehlt, dass die Spieler jeweils disjunkte Mengen von Superhelden zur Wahr gestellt bekommen.	B	
8	2 Round	Kleiner Tippfehler: „are“ statt „a“. Außerdem könnte man noch erwähnen, dass nicht nur die Superhelden eines Spielers, sondern alle Superhelden beider Spieler in eine zufällige Reihenfolge gebracht werden.	O	

9	2 Game board	Man könnte noch erwähnen, dass die Größe (x,y) vor Spielbeginn im Editor festgelegt werden kann.	O	
	2 Field	Hier sollte auf die Sichtlinie eingegangen werden und darauf, dass Felder ihre Zustände im Laufe des Spiels wechseln können. Z.B. wird aus einem Felsen, wenn dieser zerstört wurde ein Grasfeld.	B	
	2 Action	Jede Action kostet genau 1 AP. „minimal range of 2“ wäre verständlicher.	B	
	2	Hier sollte noch eingegangen werden auf: Random, insbesondere die zufällige Wahl eines freien Nachbarfeldes Was versteht man unter einem Nachbarfeld? „Election phase“ wurde benutzt aber nie erklärt.	O	
	2	Es wurde ausschließlich das Spielgeschehen behandelt, Hauptmenü, Editor, das Finden von Gegnern über den Server fehlen.	K	
	2	Überlängenmechanismus fehlt	K	
	3.1 FR002, FR003, FR004	Es sollte klar festgelegt werden, wann die Konfiguration geladen werden soll.	B	
	3.1 FR011	Tippfehler: ohne “gets“	U	
	3.1 FR021	Welche Farben? Wurde vorher nirgends erwähnt.	B	
	3.1 FR028	Ist das nicht das gleiche wie FR010?	F	
	3.1 FR035	AI-Client kann auch Player sein	B	
	3.1 FR044	Hier fehlt, dass pro Feld ein MP abgezogen wird	O	
	3.1. FR046	Thanos round statt Stan Lee round	B	
	3.1 FR047	Tippfehler: “that” statt “said”	U	
		“move” und “turn” wurden synonym benutzt, hier wäre es gut bei einem Begriff zu bleiben	O	

	3.1 FR047	Was passiert, wenn Thanos alle Steine hat?	K	
	3.1 FR003 + FR004	Der Inhalt der Szenario-/Charakter-Konfiguration könnte genauer beschrieben werden. Z.B. wird nirgends beschrieben, dass es im Editor auch möglich ist die Platzierung der Felsen festzulegen.	B	
		Der Aufbau aller Menüs und des Editors fehlt komplett.	K	
		Es wurde nicht geklärt, wie ein User zwischen verschiedenen Spielen wählen kann. Über einen Server sollen mehrere Spiele zeitgleich laufen können.	K	
		Akteure wurden nie beschrieben. War Teil von Meilenstein 1	K	
		Alles von Meilenstein 2 fehlt: Anwendungsfälle, Sequenz-/Zustandsdiagramme	K	
		Alles von Meilenstein 3 fehlt: Dialogstruktur, Schnittstellen, Grafische Gestaltung, Nutzungskonzept	K	
		Abnahmekriterien (Meilenstein 4) fehlen	K	
10	1.2	Komma hinter thus fehlt und Leerzeichen zu viel	U	
11	2 Character	Movement Points und Action Points sind zwei separate Dinge. Dies geht hier nicht klar hervor.	O	
	3.1 FR004	In dem Satz bei Explanation fehlt ein Verb. Z. B. „The character configuration contains the pre-defined values for each character“	U	
	3.1 FR007	Ausdruck. „get send“ gibt es nicht → „receive“	U	
	3.1 FR010	Wenn nur einer von zwei Spielern das Pausieren beenden möchte, reicht das nicht. Ggf. ist ein Spieler noch nicht wieder bereit und wird aufgrund eines Timeouts gekickt.	B	
	3.1 FR012	tries, nicht try's (Rechtschreibung) can bei Explanation nicht stark genug → must	U	
	3.1 FR013	Should receive updates (Ausdruck)	U	
	3.1 FR028	Make a wish for a break → request a break (Ausdruck)	U	
	3.1 FR028, FR010	Pause in einem Multiplayerspiel ergibt keinen Sinn (gibt es auch in fast keinem), zudem ist die Mechanik zu	B	

		kompliziert, da auch Timeout etc. mitberücksichtigt werden müssen		
	3.1 FR045	Für jede Action werden entsprechend auch AP abgezogen. → Ergänzen	K	
	3.1 FR046	Die normalen Runden müssen eigentlich vor der Stan Lee Round bzw. Thanos Round stattfinden.	B	
		Es wäre sowohl schöner als auch verständlicher gewesen , wenn sie ein Inhaltsverzeichnis gemacht hätten .	O	
	2 Lee Round	Der Term Stan Lee Round und der Term Stan Lee können zusammengefügt werden .	O	
	2 Goose Round	Der Term Goose Round und der Term Goose können zusammengefügt werden .	O	
	2	Es fehlen ein paar Terme wie Z.B. Inventar , Überlängenmechanismus usw.	B	
	3	Es fehlen ein paar Funktionale Anforderungen wie Z.B. Lobbymenü , Zug und Zugphasen , Zugreihenfolge ,usw.	B	
	1	Kein Titelblatt	K	
	2	S.5 - Thanos tritt erst beim Überlängenmechanismus auf, nicht bereits am Anfang - „controlled by the computer“ ist eher unspezifisch - „Pre-Match Round“ als ein „Is-a“ Attribut zu benutzen ist eher unpraktisch, da es eher einen Zeitpunkt beschreibt	O	
	2	S.6 - Character placement muss spezifiziert werden -> nur am Anfang des matches , ansonsten könnte es auch aufgefasst werden, dass jede Runde die Charaktere nach dem Zufallsprinzip auf dem Feld platziert werden	B	
	2	S.7 - Move : spent „on“ statt spent „in“ - Field: One of four states - Field: Rock: Thanos Einfluss beachten, da kein Hindernis für ihn	O	
	2	S.8 - Formulierung macht den Eindruck, dass es feste Range Combat Entfernung gibt	O	
	2	S.9 -Reality Stone: zerstören (destroy) passender als verschwinden (disappear)	O	

		- Power Stone : deals twice [...] -> generates twice as much damage (oder ähnliches)		
		Generell: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ?server/match?. - klarstellen</li> <li>- Remarks - bsp FR005</li> <li>- Groß und Kleinschreibung beachten</li> <li>- Keine „Großüberschriften“ zur Gruppierung wie bspw. Anforderungsanalyse s.a. Inhaltsverzeichnis-Vorlage in Moodle</li> <li>- Domainmodell lieber passend einordnen und nicht einfach einen Diagramme Anhang machen</li> <li>- Versionsstand fehlt bzw vlt meint ihr damit December 2020 U</li> <li>- Cooldown ist nicht definiert</li> </ul>	O	
		FR011 – Timeout explizit nennen B FR016 Explanations? „That’s us“ ggf nicht passend FR 018 Eventuell lieber Spectator Mode als View Mode U		
	3.1 [insgesamt]	Teile die im Glossar/2 benannt wurden auch als Anforderung übernehmen. Siehe Infinity Stones, Goose, Stan Lee, win conditions usw., also alles für die Implementation Relevante.	B	
	3.1 [insgesamt]	Es sind keine Abhängigkeiten zueinander angegeben, könnte hilfreich sein.	O	
	3.2, Seite 20	Nicht funktionale Anforderungen fehlend (aus Lastenheft): <ul style="list-style-type: none"> <li>-Verwendung von Git (4.3)</li> <li>-Qualitätssicherung (4.4)</li> <li>-Docker (4.5)</li> <li>-Tutorien als fester Bestandteil des Entwicklungsprozesses (4.6)</li> <li>-Entwicklungsprozess (4.7)</li> <li>-Einhaltung der Standardisierung (4.9)</li> <li>-Programmiersprache?</li> </ul>	K	
	4.1	Stan Lee als special ‚character‘ mit eigenen Werten usw.?	U	

Datum:

Unterschrift Gutachter: