



AG Human Computer Interaction
apl. Prof. Dr. Achim Ebert

SEP 2021

LAMA

Pflichtenheft

9. Mai 2021

Gruppe 04

Hamza Bariane
Catharina Helten
Nick Jochum
Maryline Irma Mengoualeu Majiade
Vanessa Stein

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
1 Projekttreiber	3
1.1 Projektziel	3
1.2 Stakeholders	3
1.3 Aktuelle Lage	4
2 Projektbeschränkungen	5
2.1 Beschränkungen	5
2.2 Glossar	6
2.3 Relevante Fakten und Annahmen	8
3 Funktionale Anforderungen	9
3.1 Systemfunktionen	9
3.2 Systemgrenze (Use Case Diagramm)	11
3.3 Beschreibungen der Anwendungsfälle	11
3.4 Produktdaten	19
4 Nicht-funktionale Anforderungen	21
4.1 Softwarearchitektur	21
4.2 Benutzerfreundlichkeit	21
4.3 Leistungsanforderungen	22
4.4 Anforderungen an Einsatzkontext	22
4.5 Anforderungen an Wartung und Unterstützung	23
4.6 Sicherheitsanforderungen	24
4.7 Prüfungsbezogene Anforderungen	25
4.8 Kulturelle und politische Anforderungen	25
4.9 Rechtliche und standardsbezogene Anforderungen	25
4.10 Bedienoberfläche	27
5 Systemtestfälle	35
6 Warteraum	40

Kapitel 1

Projekttreiber

1.1 Projektziel

Im Rahmen des Software-Entwicklungs-Projekts 2021 soll ein einfach zu bedienendes Client-Server-System zum Spielen von LAMA über ein Netzwerk implementiert werden. Die Benutzeroberfläche soll intuitiv bedienbar sein.

1.2 Stakeholders

/SH10/ **Name:** Spieler

Beschreibung: Menschliche Spieler.

Ziele/Aufgaben: Das Spiel zu spielen.

/SH20/ **Name:** Eltern

Beschreibung: Eltern minderjähriger Spieler.

Ziele/Aufgaben: Um die Spieler zu kümmern, indem Eltern Spielzeit begrenzen wollen und zugriff auf sensible Inhalte begrenzen.

/SH30/ **Name:** Gesetzgeber

Beschreibung: Das Amt für Jugend und Familie.

Ziele/Aufgaben: Die Rechte der Spieler zu schützen und zu gewähren, indem er Gesetze erstellt.

/SH40/ **Name:** Betreuer

Beschreibung: HiWis, die SEP Projektgruppen betreuen.

Ziele/Aufgaben: Das Entwicklungsprozess zu betreuen, zu überwachen und teilweise zu steuern als auch die Arbeit der Projektgruppen abzunehmen sowie den Studenten im Prozess Hilfe zur Verfügung zu stellen.

/SH50/ **Name:** apl. Prof. Dr. Achim Ebert

Beschreibung: Professor am Lehrstuhl für Visualization and Human Computer Interaction an der TU Kaiserslautern

Ziele/Aufgaben: Leitung des SEP

/SH60/ **Name:** Projekt-Teilnehmer

Beschreibung: Studenten, die im SS 21 am SEP teilnehmen

Ziele/Aufgaben: Umsetzung der Anforderungen aus den Aufgabenblättern

1.3 Aktuelle Lage

Das Kartenspiel LAMA wird zum aktuellen Zeitpunkt von der AMIGO Spiel + Freizeit GmbH vertrieben. Um das Spiel spielen zu können, ist es erforderlich, dass zwei bis sechs Personen in Präsenz zusammenkommen. Ohne andere Mitspieler ist es nicht möglich, das Kartenspiel zu spielen. Diese Gegebenheit stellt besonders in der Corona-Pandemie ein großes Problem dar, da Kontaktbeschränkungen persönliche Treffen erschweren. Ein weiteres Problem der herkömmlichen Spielmethode ist, dass ein Spiel nur dann zustande kommen kann, wenn genügend Spieler aus dem privaten Umfeld zur gleichen Zeit verfügbar sind. Das Projekt soll LAMA als Netzwerkspiel verfügbar machen und wird den Spielern ermöglichen, sich digital und zu jedem gewünschten Zeitpunkt mit anderen motivierten Spielern messen zu können. Auch einzelne Spieler werden durch die Umsetzung mit integrierten Bots jederzeit die Möglichkeit erhalten, ein Spiel zu beginnen. Die Teilnehmer des SEP werden durch das Projekt wertvolle Erfahrung im Umgang mit Methoden aus dem Projektmanagement und in der Softwareentwicklung erhalten.

Kapitel 2

Projektbeschränkungen

2.1 Beschränkungen

/LB10/ **Name:** Selbstlehrende Bots

Beschreibung: Keine Selbstlehrfunktion von Bots wird implementiert.

Motivation: Die Funktionalität ist zu aufwändig zu implementieren und passt deshalb nicht in das Zeitbudget.

Erfüllungskriterium: Intelligenzalgorithmus von Bots ist so vorprogrammiert, dass sie Entscheidungen nur anhand des vorprogrammierten Wissens sowie des aktuellen Spielstands treffen, ohne dabei frühere Spiele zu berücksichtigen.

/LB20/ **Name:** Anwendungsbereich

Beschreibung: Das System ist ausschließlich für den privaten Bereich ausgelegt.

Motivation: Das SEP besitzt keine Lizenzen und Rechte an dem Spiel und verfolgt keine kommerziellen Ziele.

Erfüllungskriterium: Die Software wird nur den Teilnehmern und Betreuern des SEP zugänglich gemacht.

/LB30/ **Name:** Implementierungssprache

Beschreibung: Für die Implementierung ist ausschließlich Java 8 oder höher zu verwenden.

Motivation: Das optimiert die Betreuung vom SEP und koordiniert die Mitarbeit.

Erfüllungskriterium: Die Teilnehmer verpflichten sich zur ausschließlichen Verwendung von Java 8 oder höher und installieren entsprechende Versionen. Abgaben, die in einer älteren Version erstellt wurden, werden vom Betreuer nicht akzeptiert.

/LB40/ Name: GUI-Framework

Beschreibung: Die GUI ist mit JavaFX zu realisieren.

Motivation: Das optimiert die Betreuung vom SEP und koordiniert die Mitarbeit.

Erfüllungskriterium: Projekte, die mit einem anderen GUI-Framework erstellt wurden, werden vom Betreuer abgelehnt und gelten als nicht bestanden.

/LB50/ Name: Gitlab

Beschreibung: Für die Entwicklung ist das vorgegebene GitLab-Repository zu verwenden.

Motivation: Das optimiert die Betreuung vom SEP und koordiniert die Mitarbeit.

Erfüllungskriterium: Projekte, die in einem anderen Repository oder auf einer anderen Plattform verwaltet wurden, werden vom Betreuer nicht akzeptiert und gelten als nicht bestanden.

2.2 Glossar

Deutsch	Englisch	Bedeutung
Ablagestapel	discard pile	Stapel auf den die Karten im Spielverlauf nach den geltenden Regeln abgelegt werden. Die oberste Karte ist aufgedeckt
Anwendung	application	Computerprogramm, hier zum Spielen von LAMA
Aussteigen	(to) fold	Der Spieler kann keinen gültigen Zug mehr durchführen und muss bis zum Ende des Durchgangs warten
Beispiele	Examples	Beispiele aus dem SEP letzter Jahren, welche angepasst werden müssen.
Benutzer	user	Inhaber des Benutzerkontos und Spieler
Benutzerkonto	account	Zugangsberechtigung zum Spiel
Benutzername	nickname	Frei wählbarer, virtueller Name des Spielers, der dem Benutzerkonto zugeordnet ist

Deutsch	Englisch	Bedeutung
Bestenliste	highscore	Liste der Benutzernamen mit den besten Wertungen
Bot	bot	Spieler, dessen Spielaktionen vom Computer entschieden und durchgeführt werden
Dienstleister	server	Programm, das auf Anfrage Zugang zu einem Dienst verschafft
Durchgang	round	Zeitraum von Beginn einer Runde bis zu dem Moment, in dem alle Spieler ausgestiegen sind oder einer keine Karten mehr hat. Ein Spiel besteht aus mehreren Durchgängen.
Handkarten	cards	(hier virtueller) Gegenstand des Spiels
Kekse	Cookies	Offiziell keine gültige Maßnahme zur Bestechung der HiWis
Kunde	client	Programm, das den Dienst des Servers anfordert
Lobby	lobby	Virtueller Raum zum Betreten eines Spielraums
Mehrspieler	multiplayer	Das Spiel wird mit oder gegen andere Spieler gespielt.
Minuspunkte	negative points	Teil des Punktesystems, der über den Gewinner entscheidet
Nachziehstapel	draw pile	Übrige Karten, die nicht auf die Spieler aufgeteilt wurden.
Punktemarken	chips	Repräsentieren die Punkte im Spiel.
Spiel (Regelwerk)	game	LAMA
Spieler	player	Teilnehmer am Spielgeschehen
Spielraum	game room	Virtueller Raum, in dem ein Spiel stattfindet
Unterhaltungsecke	chatroom	Virtueller Raum, in dem man mit anderen Spielern kommunizieren kann.
Wert	value	Eigenschaft von Handkarten, die eine jeweils feste Punktezahl repräsentiert.
Zug	turn	Zustand in dem ein Spieler eine Spielaktion ausführen muss

2.3 Relevante Fakten und Annahmen

Wichtige bekannte Fakten und getroffene Annahmen, die sich auf das Projekt direkt oder indirekt beziehen und dadurch auf die zukünftige Implementierungsentscheidungen Effekt haben können.

- /FA10/** **Name:** Keine Fortentwicklung der App nach dem SEP.
 Beschreibung: Nach Ende des SEP wird das Projekt nicht weiterentwickelt.
 Motivation: Das Entwicklungsteam hat keine Lust darauf.
- /FA20/** **Name:** Keine Lizenzen für Spielartefakte.
 Beschreibung: Weder die TU Kaiserslautern noch das Spielwerk + die Freizeit GmbH gewahren dem Entwicklungsteam die Rechte für die Spielartefakte.
 Motivation: Rechtliche Vorsorge.
- /FA30/** **Name:** Keine bekannte Nachteile von Verwendung von Spielartefakten.
 Beschreibung: Es ist nicht bekannt, dass die SEP-Teilnehmer der letzten Jahre irgendwelche rechtlichen Probleme dadurch gehabt haben, dass sie die Spielartefakten vom Spielwerk + der Freizeit GmbH im Rahmen des SEP eingesetzt haben.
 Motivation: Rechtliche Vorsorge.

Kapitel 3

Funktionale Anforderungen

3.1 Systemfunktionen

/LF10/ **Name:** Spielverwaltung

Beschreibung: Das System verwaltet das von mehreren Spielern geteilte Spiel in einem Spielraum. Das Spiel erfolgt nach den Spielregeln.

/LF20/ **Name:** Zugriffsverwaltung

Beschreibung: Das System verwaltet den Zugang zum Spiel anhand Benutzerdaten. Spieler können sich registrieren, anmelden, abmelden sowie ihre Kontos löschen.

/LF30/ **Name:** Verwaltung der Spielräume

Beschreibung: Das System verwaltet die Erstellung, Änderung und Löschung der Spielräume.

/LF40/ **Name:** Bestenliste

Beschreibung: Die Anzahl der gewonnen Spiele aller Spieler anzeigen.

/LF50/ **Name:** Intelligente Bots

Beschreibung: Das System bietet die Möglichkeit menschliche Spieler durch Bots zu ersetzen, die eine möglichst gewinnbringende Strategie verfolgen. Dabei lassen sich zwei unterschiedliche Schwierigkeitsniveaus einstellen.

/LF60/ **Name:** Chat

Beschreibung: Sowohl in der Lobby als auch in den Spielräumen stellt das System eine Chatfunktion zu Verfügung

/LF70/ **Name:** Regelwerk

Beschreibung: Das gesamte LAMA-Regelwerk kann ist innerhalb des Systems einsehbar.

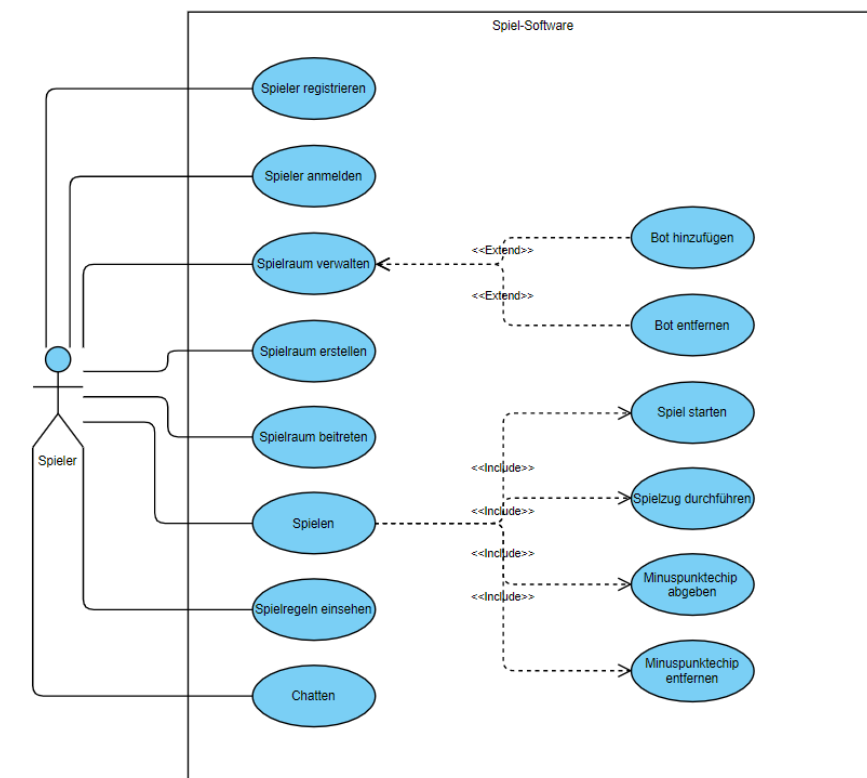


Abbildung 3.1: Systemgrenzendiaagramm (Use Case Diagramm)

3.2 Systemgrenze (Use Case Diagramm)

Die Systemgrenze wird in der Abbildung 3.1 dargestellt¹.

3.3 Beschreibungen der Anwendungsfälle

/UC10/ **Name:** Spielraum erstellen

Ziel: Spieler erstellt einen Spielraum.

Akteure: Spieler.

Vorbedingungen: Spieler befindet sich in der Lobby.

Eingabedaten: Keine.

Beschreibung: Ein Spieler erstellt einen neuen Spielraum.

Ausnahmen: Keine.

¹Weitere Erklärungen und Spezifizierungen, die sich auf Abgrenzungen der Verantwortlichkeiten vom System und weiteren Akteuren/Systemen beziehen, können hier spezifiziert werden.

Ergebnisse und Outputdaten: Agierender Spieler befindet sich in einem neuen Spielraum, neuer Spielraum wird in der Lobby angezeigt.

Systemfunktionen: /LF30/

/UC20/ **Name:** Spielraum beitreten.

Ziel: Spieler tritt Spielraum bei.

Akteure: Spieler.

Vorbedingungen: Spieler befindet sich in Lobby.

Eingabedaten: Aktive Spielräume /LD30/.

Beschreibung: Spieler wählt einen aktiven Spielraum und tritt diesem bei.

Ausnahmen:

Spielraum bereits voll: Eine entsprechende Fehlermeldung wird angezeigt, Spieler verbleibt in der Lobby.

Spiel wurde bereits gestartet: Eine entsprechende Fehlermeldung wird angezeigt, Spieler verbleibt in der Lobby.

Ergebnisse und Outputdaten: Spieler befindet sich im ausgewählten Spielraum.

Systemfunktionen: /LF30/

/UC30/ **Name:** Spielregeln einsehen

Ziel: Dem agierenden Spieler wird das gesamte Regelwerk angezeigt.

Akteure: Spieler.

Vorbedingungen: Der agierende Spieler befindet sich in der Lobby.

Eingabedaten: Keine.

Beschreibung: Jeder Spieler hat die Möglichkeit das LAMA-Regelwerk einzusehen.

Ausnahmen: Keine.

Ergebnisse und Outputdaten: Dem agierenden Spieler wird das LAMA-Regelwerk angezeigt. /LD110/

Systemfunktionen: /LF70/

/UC40/ **Name:** Spielraum verlassen

Ziel: Ein Spieler gelangt aus dem Spielraum zurück in die Lobby.

Akteure: Spieler.

Vorbedingungen: Spieler befindet sich in einem aktiven Spielraum.

Eingabedaten: /LD30/

Beschreibung: Spieler verlässt einen aktiven Spielraum und gelangt zurück in die Lobby.

Ausnahmen:

Spiel wurde gestartet und noch nicht beendet: agierender Spieler wird durch einen Bot ersetzt.

Agierender Spieler ist der letzte im Spielraum: Spieler verlässt den Spielraum, dieser wird anschließend gelöscht.

Ergebnisse und Outputdaten: Spieler befindet sich in der Lobby, Spielraum wird ggf. gelöscht (siehe Ausnahmen).

Systemfunktionen: /LF10/, /LF30/, /LF50/

/UC50/ **Name:** Spielzug

Ziel: Spieler führt einen Spielzug aus

Akteure: Spieler.

Vorbedingungen: Der agierende Spieler befindet sich in einem aktiven Spiel und ist an der Reihe.

Eingabedaten: /LD40/, /LD50/, /LD60/

Beschreibung: Spieler führt einen der drei Spielzüge "Karte ablegen", "Karte ablegen" und "Aussteigen" aus (vgl. Regelwerk).

Ausnahmen:

Spielzug ist ungültig: Eine entsprechende Fehlermeldung wird angezeigt und der Spieler darf erneut einen Spielzug wählen.

Spieler reagiert innerhalb von einer Minute nicht : Ein beliebiger gültiger Spielzug wird ausgeführt.

Ergebnisse und Outputdaten: Spielzug wird ausgeführt und der nächste Spieler oder Bot ist an der Reihe. /LD40/, /LD50/, /LD60/.

Systemfunktionen: /LF10/.

/UC60/ **Name:** Spielzug Bot

Ziel: Bot schließt Spielzug ab.

Akteure: System

Vorbedingungen: Ein Bot ist in einem aktiven Spiel an der Reihe.

Eingabedaten: /LD40/, /LD50/, /LD60/

Beschreibung: Ein Bot fügt einen gültigen Spielzug aus.

Ausnahmen: Keine.

Ergebnisse und Outputdaten: Spielzug wird ausgeführt und der nächste Spieler oder Bot ist an der Reihe. [/LD40/](#), [/LD50/](#), [/LD60/](#) [/LD80/](#)

Systemfunktionen: [/LF10/](#), [/LF50/](#)

/UC70/ Name: Bot hinzufügen

Ziel: Ein Bot wird einem Spielraum hinzugefügt.

Akteure: Spieler

Vorbedingungen: Der agierender Spieler befindet sich in einen aktiven Spielraum und hat diesen zuvor erstellt. Das Spiel wurde noch nicht gestartet.

Eingabedaten: [/LD80/](#)

Beschreibung: Der Ersteller des Spiels fügt einen Bot zum Spiel hinzu und wählt dabei das Schwierigkeitsniveau des Bots aus.

Ausnahmen:

Spielraum ist bereits voll: Es wird kein Bot dem Spiel hinzugefügt und eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt.

Ergebnisse und Outputdaten: Ein Bot befindet sich im selben Spielraum wie der agierende Spieler

Systemfunktionen: [/LF50/](#), [/LF10/](#).

/UC80/ Name: Bot entfernen

Ziel: Ein Bot wird aus einem Spielraum entfernt.

Akteure: Spieler

Vorbedingungen: Agierender Spieler befindet sich in einen aktiven Spielraum und hat diesen zuvor erstellt. Das Spiel wurde noch nicht gestartet.

Eingabedaten: Bot wird vom agierenden Spieler ausgewählt.

Beschreibung: Der Ersteller des Spielraums entfernt einen Bot aus dem Spielraum.

Ausnahmen: Keine.

Ergebnisse und Outputdaten: Der ausgewählte Bot befindet sich nicht mehr im gleichen Spielraum wie der Akteur.

Systemfunktionen: [/LF50/](#), [/LF10/](#).

/UC90/ Name: Spielstart

Ziel: Das Spiel wird in einem Spielraum gestartet.

Akteure: Spieler.

Vorbedingungen: Der Akteur befindet sich in einem Spielraum und hat zuvor den Spielraum erstellt. Außerdem befindet sich neben dem agierenden Spieler mindestens ein weiterer Spieler oder Bot im Spielraum.

Eingabedaten: Keine.

Beschreibung: Die Karten werden verteilt, der Ablagestapel und Nachziehstapel wird erstellt.

Ausnahmen:

Der agierende Spieler ist der einzige und es befinden sich keine Bots im Spielraum: Das Spiel wird nicht gestartet und eine entsprechende Fehlermeldung wird angezeigt.

Ergebnisse und Outputdaten: Das Spiel wird eröffnet und ein zufälliger Spieler/Bot ist an der Reihe. /LD40/, /LD60/, /LD50/.

Systemfunktionen: /LF10/

/UC100/ **Name:** Chatnachricht Lobby

Ziel: Eine Chatnachricht wird an allen Spieler, die sich in der Lobby befinden, versendet.

Akteure: Spieler.

Vorbedingungen: Spieler befindet sich in der Lobby.

Eingabedaten: Chatnachricht.

Beschreibung: Eine Chatnachricht wird verfasst und ist anschließend für alle Spieler in der Lobby sichtbar.

Ausnahmen: Keine.

Ergebnisse und Outputdaten: Chatnachricht ist für jeden Spieler in der Lobby sichtbar. /LD90/

Systemfunktionen: /LF60/.

/UC110/ **Name:** Chatnachricht Spielraum

Ziel: Eine Chatnachricht wird an alle Spieler die sich im selben Spielraum wie der agierende Spieler befinden, versendet.

Akteure: Spieler.

Vorbedingungen: Agierender Spieler befindet sich in einem Spielraum.

Eingabedaten: Chatnachricht.

Beschreibung: Eine Chatnachricht wird verfasst und ist anschließend für alle Spieler, die sich im selben Spielraum befinden, sichtbar.

Ausnahmen: Keine.

Ergebnisse und Outputdaten: Chatnachricht ist für jeden Spieler im selben Spielraum sichtbar. [/LD90/](#)

Systemfunktionen: [/LF60/](#), [/LF30/](#).

/UC120/ Name: Spielende

Ziel: Ein aktives Spiel wird nach den Spielregeln abgeschlossen.

Akteure: System.

Vorbedingungen: Ein Spieler hat 40 oder mehr Minuspunkte (vgl. Spielregeln).

Eingabedaten: [/LD70/](#)

Beschreibung: Sobald ein Spieler 40 oder mehr Minuspunkte hat, wird das Spiel automatisch beendet. In einer Meldung wird der Gewinner des Spiels genannt. Anschließend wird die Bestenliste aktualisiert.

Ausnahmen: Keine.

Ergebnisse und Outputdaten: Spiel wird beendet, Bestenliste wird aktualisiert. [/LD100/](#)

Systemfunktionen: [/LF40/](#), [/LF10/](#)

/UC130/ Name: Ende des Durchgangs

Ziel: Abschluss eines Spieldurchgangs.

Akteure: System

Vorbedingungen: Alle Spieler sind ausgestiegen oder ein Spieler hat alle Handkarten abgelegt (vgl. Regelwerk).

Eingabedaten: [/LD40/](#)

Beschreibung: Sobald eine der Vorbedingungen eingetreten ist, wird der Spieldurchgang beendet und die Minuspunktechips entsprechend des Regelwerks verteilt.

Ausnahmen: Keine.

Ergebnisse und Outputdaten: Minuspunkte werden verteilt und ein neuer Durchgang wird gestartet. [/LD70/](#)

Systemfunktionen: [/LF10/](#)

/UC140/ Name: Minuspunktechip abgeben

Ziel: Ein Spieler entfernt einen seiner Minuspunktechips.

Akteure: Spieler.

Vorbedingungen: Spieler hat den aktuellen Durchgang, durch Ablegen von allen seinen Handkarten, beendet.

Eingabedaten: Abzugebender Chip, [/LD70/](#)

Beschreibung: Der agierende Spieler wählt einen Minuspunktechip aus, der anschließend von seinem Stapel entfernt wird.

Ausnahmen:

Der Minuspunktechipstapel des Spielers ist leer: Der agierende Spieler darf keinen Chip abgeben.

Ergebnisse und Outputdaten: [/LD70/](#)

Systemfunktionen: [/LF10/](#)

[/UC150/](#) **Name:** Minuspunktechips tauschen.

Ziel: Minuspunktechips werden gewechselt.

Akteure: Spieler.

Vorbedingungen: Der Spieler befindet sich in einem aktiven Spiel.

Eingabedaten: [/LD70/](#)

Beschreibung: Ein Spieler tauscht 10 1-Minuspunktechips gegen ein 10-Minuspunktechip oder umgekehrt.

Ausnahmen:

Spieler verfügt nicht über genügend Minuspunktechips: Es wird eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt und der Tausch wird nicht durchgeführt

Ergebnisse und Outputdaten: Die Chips des agierenden Spielers werden entsprechend der Spielregeln getauscht. [/LD70/](#)

Systemfunktionen: [/LF10/](#)

[/UC160/](#) **Name:** Spieler anmelden.

Ziel: Spieler meldet sich im System an.

Akteure: Spieler.

Vorbedingungen: Spieler ist im Vorraum.

Eingabedaten: Zugriffsdaten [/LD10/](#) [/LD20/](#).

Beschreibung: Spieler meldet sich an.

Ausnahmen:

Passwort oder Benutzername ist falsch: Das System zeigt eine Fehlermeldung an, der Spieler kann erneut seine Benutzerdaten eingeben.

Ergebnisse und Outputdaten: Spieler ist in der Lobby und sieht die Bestenliste.

Systemfunktionen: /LF20/.

/UC170/ **Name:** Spieler löschen.

Ziel: Spieler entfernt seine Daten aus dem System.

Akteure: Spieler.

Vorbedingungen Spieler ist im Vorraum.

Eingabedaten: Passwort /LD20/.

Beschreibung: Spieler löscht das eigene Konto komplett.

Ausnahmen:

Passwort ist falsch: Das System zeigt eine Fehlermeldung an, das Konto wird nicht gelöscht.

Keine Löschung erwünscht: Das System schließt den Dialog.

Ergebnisse und Outputdaten: Spieler ist im Vorraum, Spielerkonto wurde gelöscht.

Systemfunktionen: /LF20/.

3.4 Produktdaten

- /LD10/ **Name:** Benutzername*²
Fachliche Beschreibung: Benutzername des Spielers
Relevante Systemfunktionen: /LF10/, /LF20/
- /LD20/ **Name:** Passwort*
Fachliche Beschreibung: Passwort des Spielers
Relevante Systemfunktionen: /LF20/
- /LD30/ **Name:** Aktive Spielräume
Fachliche Beschreibung: Sammlung aller aktuell aktiven Spielräume
Relevante Systemfunktionen: /LF30/
- /LD40/ **Name:** Handkarten
Fachliche Beschreibung: Karten auf der Hand eines Spielers oder Bots
Relevante Systemfunktionen: /LF10/
- /LD50/ **Name:** Nachziehkartenzustapel
Fachliche Beschreibung: Karten die sich aktuell auf dem Nachziehstapel eines Spiels befinden (vgl. Regelwerk)
Relevante Systemfunktionen: /LF10/
- /LD60/ **Name:** Ablagestapel
Fachliche Beschreibung: Karten die sich aktuell auf dem Ablagestapel eines Spiels befinden (vgl. Regelwerk)
Relevante Systemfunktionen: /LF10/
- /LD70/ **Name:** Minuspunktechips
Fachliche Beschreibung: Menge der Minuspunktechips eines Spielers
Relevante Systemfunktionen: /LF10/
- /LD80/ **Name:** Spielniveau Bots
Fachliche Beschreibung: Strategie, die ein Bot verfolgt
Relevante Systemfunktionen: /LF50/
- /LD90/ **Name:** Chatnachrichten
Fachliche Beschreibung: Verlauf von Nachrichten im Chat

² “*” bedeutet hier, dass die Daten in der Datenbank zu speichern sind

Relevante Systemfunktionen: [/LF60/](#)

/LD100/ Name: Bestenliste

Fachliche Beschreibung: Auflistung der Spieler mit den meisten gewonnenen Spielen

Relevante Systemfunktionen: [/LF40/](#)

/LD110/ Name: Spielregeln

Fachliche Beschreibung: Dokument, in dem das gesamte LAMA-Regelwerk aufgeführt ist.

Relevante Systemfunktionen: [/LF70/](#)

Kapitel 4

Nicht-funktionale Anforderungen

4.1 Softwarearchitektur

/NF10/ **Name:** Client-Server Anwendung

Beschreibung: Das verteilte Spiele-System ermöglicht das gemeinsame Spielen von verschiedenen Rechnern aus.

Motivation: Aufgabenstellung v. SEP.

Erfüllungskriterium: Das fertige System besteht aus Client- und Server-Teilen.

/NF20/ **Name:** Plattformunabhängigkeit

Beschreibung: Es soll sich um eine plattformunabhängige Anwendung handeln. Zumindest Windows- und Linuxsysteme sind zu unterstützen.

Motivation: Aufgabenstellung v. SEP.

Erfüllungskriterium: Es steht eine Java-Laufzeitumgebung der Version 8 oder höher zur Verfügung.

4.2 Benutzerfreundlichkeit

/NF30/ **Name:** Benutzeralter

Beschreibung: Das System ist für Benutzer geeignet, die älter als 5 Jahre sind.

Motivation: Jüngere Benutzer sind unfähig das Spiel zu spielen.

Erfüllungskriterium: In den AGBs steht ein entsprechender Hinweis.

/NF40/ **Name:** Technische Fähigkeiten

Beschreibung: Besondere technische Fähigkeiten sind von den Benutzern nicht zu erwarten.

Motivation: Auch die Menschen, die kaum etwas von Bedienung bzw. Programmierung von Rechnern verstehen, sollen fähig sein, das System zu verwenden.

Erfüllungskriterium: Spiel kann von Benutzern ohne besondere technische Fähigkeiten bedient werden.

4.3 Leistungsanforderungen

/NF50/ **Name:** Antwortzeit

Beschreibung: Maximale Antwortzeit für alle Systemprozesse.

Motivation: Das System muss immer brauchbar sein.

Erfüllungskriterium: Das System antwortet auf Benutzerhandlungen nie später als in 10 Sekunden.

4.4 Anforderungen an Einsatzkontext

Anforderungen an physische Umgebung

/NF60/ **Name:** Lauffähigkeit an SCI-Rechnern

Beschreibung: Das Produkt muss auf einem eigenem Gerät lauffähig sein, welches zur Präsentation am Ende des SEP genutzt werden muss. Falls keine eigenen Rechner vorhanden sind, stehen auch die SCI-Terminals zur Verfügung.

Motivation: Optimierung von Betreuung und Abnahme des SEP

Erfüllungskriterium: Es handelt sich um eine Plattformunabhängige Anwendung. Es funktioniert auch auf einem SCI-Rechner.

Absatz- sowie Installationsbezogene Anforderungen

/NF70/ **Name:** Installationsanleitung

Beschreibung: Falls die Installation nicht lediglich das Öffnen einer Datei voraussetzt, muss der genaue Installations- und Startvorgang schriftlich für Benutzer zur Verfügung gestellt werden.

Motivation: Spezifikation

Erfüllungskriterium: Jeder eventueller Installationsschritt ist in einer Bedienungsanleitung vorhanden.

Anforderungen an Versionierung

/NF80/ **Name:** Keine weitere Versionen

Beschreibung: Nach Version 1.0 ist keine weitere Entwicklung vorgesehen.

Motivation: Das ist nur das SEP, kein Geschäftsprojekt, siehe [/FA10/](#)

Erfüllungskriterium: Keine Weiterentwicklung des Spiels nach Erfolgreicher Abschluss der SEP-Vorlesung.

4.5 Anforderungen an Wartung und Unterstützung

Wartungsanforderungen

/NF90/ **Name:** Namenskonventionen

Beschreibung: Korrekte Benennung von Bezeichnern (Namen) für Objekte im Programmcode.

Motivation: Einfach verständlicher und lesbarer Programmtext.

Erfüllungskriterium: Konventionen und Syntaxregeln zur Benennung vom Programmcode in Java verfolgen.

/NF100/ **Name:** Dokumentation

Beschreibung: Der Quellcode muss ausführlich dokumentiert werden.

Motivation: Die Dokumentation erleichtert die Lesbarkeit und die kontinuierliche Verbesserung des Quellcodes. Dadurch gibt es auch eine Steigerung der Produktionseffizienz

Erfüllungskriterium: JavaDoc

/NF110/ **Name:** Testen

Beschreibung: Der Quellcode außer GUI muss gut getestet werden.

Motivation: Um Fehler zu erkennen und zu vermeiden. Tests stellen sicher, dass alles gut läuft.

Erfüllungskriterium: Von Unit-Tests muss mindestens 70% des Quellcodes bedeckt werden. GUI-Klassen sind aus der Anforderung ausgenommen.

Anforderungen an technische und fachliche Unterstützung

/NF120/ **Name:** Keine technische und fachliche Unterstützung

Beschreibung: Es ist keine technische und fachliche Unterstützung des Systems geplant.

Motivation: Siehe [/FA10/](#).

Erfüllungskriterium: Nicht anwendbar.

Anforderungen an technische Kompatibilität

/NF130/ **Name:** Plattformübergreifendes Spiel

Beschreibung: Es gibt die Möglichkeit, mit Spielern auf anderen Plattformen das Spiel gleichzeitig mitspielen zu können.

Motivation: Ein Cross-Platform-Spiel entwickeln

Erfüllungskriterium: Plattformunabhängigkeit

4.6 Sicherheitsanforderungen

Zugang

/NF140/ **Name:** Passwortschutz

Beschreibung: Der Zugang zu einem Account wird durch ein Passwort geschützt.

Motivation: Schutz vor Missbrauch

Erfüllungskriterium: Schutz durch Verschlüsselung des Passworts.

Integrität

/NF150/ **Name:** Datenintegrität

Beschreibung: Die Datenintegrität bezieht sich auf die Konsistenz von Daten, die in Datenbanken gespeichert sind.

Motivation: Die in einer Datenbank gespeicherten Informationen bleiben dauerhaft korrekt, vollständig und vertrauenswürdig. Zudem sind die Daten vor externen Einflüssen geschützt.

Erfüllungskriterium: Verwendung einer konsistenten Datenbank

Datenschutz/Privatsphäre

/NF160/ **Name:** Datensicherung

Beschreibung: Personenbezogenen Daten werden ausschließlich zum Zweck des Spiels verwendet und nicht an fremden Account weitergegeben.

Motivation: Sicherheit der personenbezogenen Daten gewährleisten

Erfüllungskriterium: Benutzerdaten werden verschlüsselt in einer Datenbank gespeichert.

Virenschutz

/NF170/ **Name:** Virenschutz

Beschreibung: Das fertige System ist frei von Viren, sicher und vertraulich für die Benutzer. Es stellt kein Sicherheitsrisiko dar.

Motivation: Dient zur Sicherheit der Benutzer

Erfüllungskriterium: Siehe Beschreibung.

4.7 Prüfungsbezogene Anforderungen

Anforderungen, die sich auf die Prüfung/Audit vom System von SEP-Tutoren oder von weiteren Instanzen beziehen.

/NF180/ **Name:** Formate der Systemdokumentation

Beschreibung: Systemdokumentation muss in 2 Formen geführt werden (wenn anwendbar): Die Ausgangsdateien (L^AT_EX, Dateien der Diagrammerstellungssoftware, Dateien der Grafiksoftware usw.) und PDFs.

Motivation: Optimierung der SEP-Betreuung.

Erfüllungskriterium: Siehe Beschreibung.

4.8 Kulturelle und politische Anforderungen

/NF190/ **Name:** Systemsprache

Beschreibung: Die Interfacesprache ist Deutsch.

Motivation: Synchronisation des Verständnisses von Teammitgliedern mit unterschiedlichen kulturellen Hintergründen.

Erfüllungskriterium: Die Systemsprache ist Deutsch.

4.9 Rechtliche und standardsbezogene Anforderungen

/NF200/ **Name:** Nicht rechtliche Anforderungen

Beschreibung: Keine relevanten rechtlichen Anforderungen bekannt.

Motivation: Siehe [/FA10/](#).

Erfüllungskriterium: Nicht anwendbar.

4.10 Bedienoberfläche

/GUI10/ **Name:** Vorraum-Interface.

Beschreibung: Interface für die Wahl zwischen Anmeldung oder Registrierung.

Relevante Systemfunktionen: /LF20/

Abbildungen: 4.1

/GUI20/ **Name:** Einloggen-Interface.

Beschreibung: Interface für die Anmeldung des Spielers.

Relevante Systemfunktionen: /LF20/

Abbildungen: 4.2

/GUI30/ **Name:** Registrierung.

Beschreibung: Interface für die Registrierung.

Relevante Systemfunktionen: /LF20/

Abbildungen: 4.3

/GUI40/ **Name:** Anmeldungsfehler.

Beschreibung: Hat der Spieler einen falschen Benutzername und/oder Passwort eingegeben, wird der Anmeldungsfehler angezeigt. Und der Spieler hat die Möglichkeit, sie nochmal einzugeben.

Relevante Systemfunktionen: /LF20/

Abbildungen: 4.4

/GUI50/ **Name:** Registrierungsfehler.

Beschreibung: Beim Registrieren kann es sein, dass der Spieler einen von anderem Spieler benutzten Benutzername eingibt. In diesem Fall wird einen Registrierungsfehler angezeigt.

Relevante Systemfunktionen: /LF20/

Abbildungen: 4.5

/GUI60/ **Name:** Startseite.

Beschreibung: Nach dem Einloggen ist die Startseite so dargestellt, dass der Spieler sein Profil, die Lobbies sowie das Chat – Fenster sehen kann. In der Startseite kann er einen Spielraum erstellen, sein Profil bearbeiten oder sich sogar ausloggen.

Relevante Systemfunktionen: /LF20/ /LF60/

Abbildungen: 4.6

/GUI70/ Name: Interface für die Bearbeitung eines Profils.

Beschreibung: Das Interface bietet dem Spieler die Möglichkeit, seine Eingaben zu ändern; wie das Profilbild, den Spielernamen oder das Passwort. Er kann aber auch sein Profil löschen.

Relevante Systemfunktionen: [/LF20/](#)

Abbildungen: [4.7](#)

/GUI80/ Name: Interface für die Erstellung einer neuen Lobby(Spielraum).

Beschreibung: Hier kann der Spieler eine neue Lobby mit einem passenden Passwort erstellen. (Mit diesem Passwort können andere Spieler der Lobby beitreten.)

Relevante Systemfunktionen: [/LF30/](#)

Abbildungen: [4.8](#)

/GUI90/ Name: Lobby-Interface.

Beschreibung: In dem Lobby-Interface können die Spieler des Spielraumes nach Name oder gespielten Spielen oder gewonnenen Spielen geordnet (wie einer Bestenliste). Spieler sowie Bots können auch hinzugefügt oder entfernt werden. Zusätzlich ist das Chat-Fenster ein Teil des Interfaces. Sind alle Spieler bereit, können sie dann auf "LOS GEHT'S" klicken, und das Spiel startet.

Relevante Systemfunktionen: [/LF30/](#) [/LF40/](#) [/LF50/](#) [/LF60/](#)

Abbildungen: [4.9](#)

/GUI100/ Name: Interface für das Hinzufügen von Bots.

Beschreibung: Hier kann man auch Bots zur Lobby hinzufügen (es müssen maximal 6 Spieler -inkl. Bots- in der Lobby sein).

Relevante Systemfunktionen: [/LF30/](#) [/LF50/](#)

Abbildungen: [4.10](#)

/GUI110/ Name: Spiel-Interface.

Beschreibung: Das Spiel beginnt nach der Verteilung von Karten. Jeder Spieler bekommt 6 Karten und wartet auf seine Runde. Der Spieler kann entweder eine Karte von dem Kartenstapel ziehen, aussteigen (mit dem Button), oder eine Karte ablegen (auf die Karte klicken). Die Chips (Minuspunkte) befinden sich direkt neben den Karten vor jedem Spieler. Ein Chat-Fenster für private Nachrichten während des Spiel ist auch vorhanden. Das Interface bietet auch die Möglichkeit sich auszuloggen, oder das Spiel aufzugeben.

Relevante Systemfunktionen: [/LF30/](#) [/LF60/](#)

Abbildungen: [4.11](#)

/GUI120/ Name: Interface für die Bestenliste nach einem Spiel.

Beschreibung: Das Interface zeigt alle Spieler und dazu gehörigen Gesamtpunkten, aber auch wer das Spiel gewonnen hat.

Relevante Systemfunktionen: [/LF30/](#)

Abbildungen: [4.12](#)

/GUI130/ Name: Zusammenhänge

Beschreibung: Zusammenhänge zwischen GUI-Ansichten

Relevante Systemfunktionen: Alle

Abbildungen: [4.13](#)

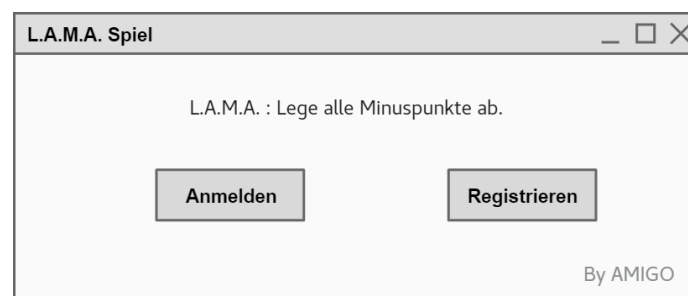


Abbildung 4.1: Willkommens-Fenster.

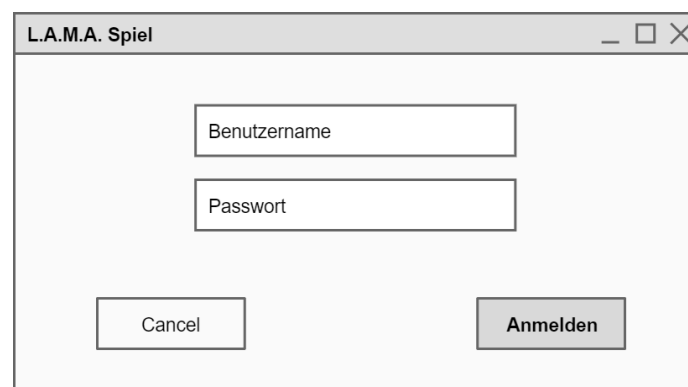


Abbildung 4.2: Skizze einer GUI zum Einloggen.

The sketch shows a window titled "L.A.M.A. Spiel" with standard window controls. Inside, there are four text input fields stacked vertically, labeled "Benutzername", "Email", "Passwort", and "Passwort bestätigen". At the bottom, there are two buttons: "Cancel" on the left and "Registrieren" on the right.

Abbildung 4.3: Skizze einer GUI zum Registrierung.

The sketch shows a window titled "L.A.M.A. Spiel" with standard window controls. On the left is an information icon (a lowercase 'i' in a circle). To its right is the text: "Benutzername und/oder Passwort sind falsch!" followed by "Bitte versuchen Sie es nochmal." Below this text are two buttons: "Cancel" on the left and "Retry" on the right.

Abbildung 4.4: Skizze einer GUI für einen Anmeldefehler.

The sketch shows a window titled "L.A.M.A. Spiel" with standard window controls. On the left is an information icon (a lowercase 'i' in a circle). To its right is the text: "Benutzername und/oder Email bereits vergeben!" followed by "Bitte versuchen Sie es nochmal." Below this text are two buttons: "Cancel" on the left and "Retry" on the right.

Abbildung 4.5: Skizze einer GUI für einen Registrierungsfehler.

The sketch shows a window titled "L.A.M.A. Spiel". It is divided into two main sections. The left section, titled "Lobbies (Spielräume)", contains a table with columns "LobbyID" and "#Spieler", and a "beitreten" button for each row. Below the table is a "Chat:" section with a text input field and an "Absenden" button. The right section displays a player's profile with a placeholder icon, "My Player: SpielName1", "Rank: #14", "Losses: 3", and "Wins: 6". It also includes buttons for "Spielraum Erstellen", "Profil Bearbeiten", and "Ausloggen".

LobbyID	#Spieler	
Lobby1	5/6	beitreten
Lobby2	2/4	beitreten
Lobby3	5/5	beitreten

Chat: [] [] [X]

SpielName3: Text
SpielName2: Text
SpielName1: Text

Text [] Absenden

My Player: SpielName1
Rank: #14
Losses: 3
Wins: 6

Spielraum Erstellen
Profil Bearbeiten
Ausloggen

Abbildung 4.6: Skizze einer GUI für die Startseite.

The sketch shows a window titled "L.A.M.A. Spiel" with a sub-header "Profil Bearbeiten". It contains three text input fields for "SpielName Ändern:", "Passwort Ändern:", and "Passwort bestätigen:". At the bottom, there are three buttons: "Abbrechen", "Profil Löschen", and "Speichern".

Profil Bearbeiten

SpielName Ändern: [Name]

Passwort Ändern: [neues Passwort]

Passwort bestätigen: [Passwort]

Abbrechen Profil Löschen Speichern

Abbildung 4.7: Skizze einer GUI, um das Profil des Spielers zu bearbeiten.

L.A.M.A. Spiel

Spielraum Erstellen

Name für Spielraum:

Passwort:

Passwort bestätigen:

Abbildung 4.8: Skizze einer GUI, um eine neue Lobby(Spielraum) zu erstellen.

L.A.M.A. Spiel

Lobby2

	Spieler	Gespielte Spiele	Gewonnene Spiele	
Spieler1	SpielerName1	14	9	<input type="button" value="Entfernen"/>
Spieler2	SpielerName2	09	8	<input type="button" value="Entfernen"/>
Spieler3	SpielerName3	14	14	<input type="button" value="Entfernen"/>
Spieler4	SpielerName4	11	10	<input type="button" value="Entfernen"/>

Lobby Chat

SpielerName2: Nachricht
SpielerName1: Nachricht

Abbildung 4.9: Skizze einer GUI, wenn der Spieler einer Lobby beitrtritt, um das Spiel zu starten.

L.A.M.A. Spiel

- + Anzahl von Bots

Abbildung 4.10: Skizze einer GUI, um Bots in die Lobby hinzuzufügen.

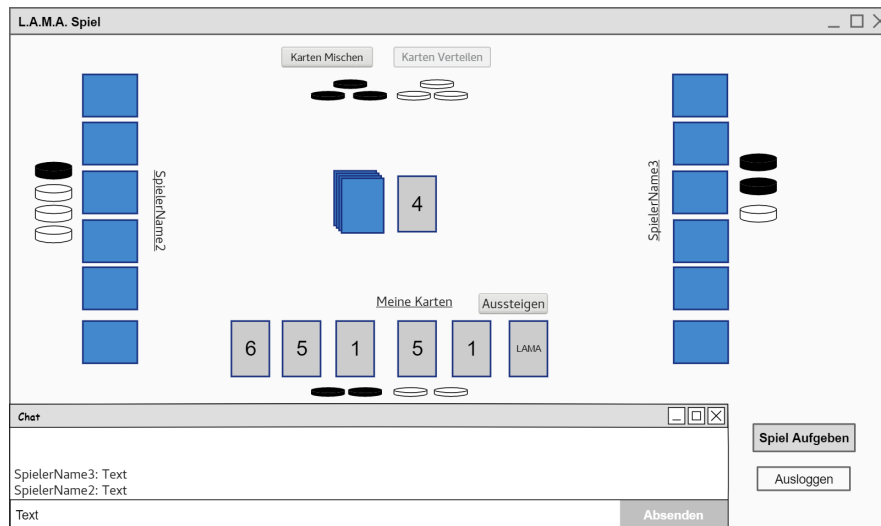


Abbildung 4.11: Skizze einer GUI für das Spielbrett.

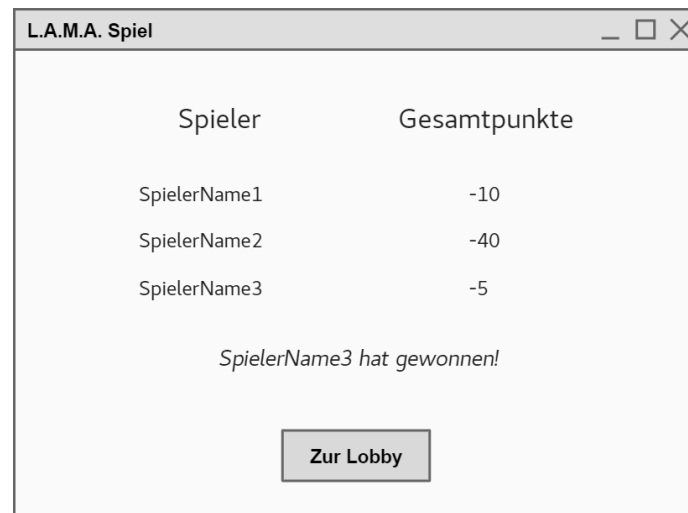


Abbildung 4.12: Skizze einer GUI für die Ergebnisse nach einem Spiel.

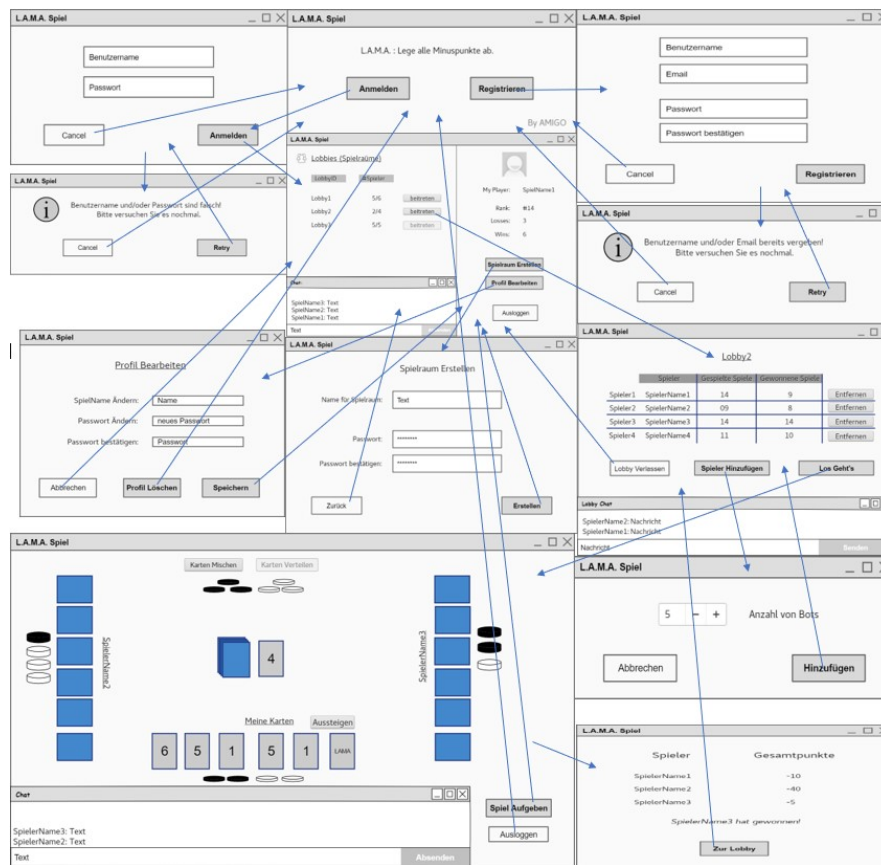


Abbildung 4.13: Darstellung der Zusammenhänge zwischen GUI-Ansichten.

Kapitel 5

Systemtestfälle

Hier sollen verschiedene Szenarien beschrieben werden, mithilfe deren Sie später Systemtests ausführen und die erwarteten Ergebnisse darstellen.

/TF10/ Name: Spieler anmelden.

Motivation: Testet, ob die Anmeldung in das System korrekt funktioniert.

Szenarien:

1. *Zugriffsdaten sind vorhanden und richtig*
⇒ Spieler wird in die Lobby bewegt.
2. *Benutzername ist registriert, Passwort ist falsch*
⇒ Fehlermeldung wird angezeigt.
3. *Benutzername ist nicht registriert*
⇒ Fehlermeldung wird angezeigt.

Relevante Systemfunktionen: [/LF20/](#)

Relevante Use Cases: [/UC160/](#)

/TF20/ Name: Spielraum erstellen

Motivation: Testet ob ein Spielraum erstellt werden kann

Szenarien:

1. *Spieler kann den Spielraum erstellen*
⇒ Spieler betritt den Spielraum
2. *Spieler kann keinen Spielraum erstellen*
⇒ Fehlermeldung wird angezeigt

Relevante Systemfunktionen: [/LF30/](#)

Relevante Use Cases: [/UC10/](#)

/TF30/ Name: Spielraum beitreten

Motivation: Testet ob der Spieler einem Spielraum beitreten kann

Scenarien:

1. *Spieler kann dem Spielraum beitreten*
⇒ Spieler betritt den Spielraum
2. *Spieler kann dem Spielraum nicht beitreten*
⇒ Fehlermeldung wird angezeigt

Relevante Systemfunktionen: /LF30/

Relevante Use Cases: /UC20/

/TF40/ **Name:** Spielregeln einsehen

Motivation: Testet ob der Spieler die Spielregeln einsehen kann

Scenarien:

1. *Spieler kann Spielregeln einsehen*
⇒ Die Regeln werden angezeigt
2. *Spieler kann die Spielregeln nicht einsehen*
⇒ Fehlermeldung wird angezeigt

Relevante Systemfunktionen: /LF70/

Relevante Use Cases: /UC30/

/TF50/ **Name:** Spielraum verlassen

Motivation: Testet ob der Spieler den Spielraum verlassen kann

Scenarien:

1. *Spieler kann den Spielraum verlassen*
⇒ Der Spieler befindet sich in der Lobby
2. *Spieler kann den Spielraum nicht verlassen*
⇒ Fehlermeldung wird angezeigt

Relevante Systemfunktionen: /LF10/ /LF30/ /LF50/

Relevante Use Cases: /UC40/

/TF60/ **Name:** Spielzug

Motivation: Testet ob der Spielzug korrekt ausgeführt werden kann

Scenarien:

1. *Spielzug kann ausgeführt werden*
⇒ Der Spieler wartet auf seinen nächsten Spielzug
2. *Spielzug kann nicht ausgeführt werden*
⇒ Fehlermeldung wird angezeigt

Relevante Systemfunktionen: /LF10/

Relevante Use Cases: /UC50/

/TF70/ **Name:** Bot Spielzug

Motivation: Testet ob der Bot korrekt spielt

Scenarien:

1. *Der Bot führt einen korrekten Spielzug aus*
⇒ Der nächste Bot oder Spieler ist an der Reihe
2. *Der Bot führt keinen korrekten Spielzug aus*
⇒ Fehlermeldung wird angezeigt

Relevante Systemfunktionen: /LF10/ /LF50/

Relevante Use Cases: /UC60/

/TF80/ **Name:** Bot erstellen

Motivation: Testet ob ein Bot erstellt werden kann

Scenarien:

1. *Bot kann erstellt werden*
⇒ Bot wird als Spieler zum Spiel hinzugefügt
2. *Bot kann nicht erstellt werden*
⇒ Fehlermeldung wird angezeigt

Relevante Systemfunktionen: /LF10/ /LF50/

Relevante Use Cases: /UC70/

/TF90/ **Name:** Bot löschen

Motivation: Testet ob ein Bot gelöscht werden kann

Scenarien:

1. *Bot wird korrekt gelöscht*
⇒ Bot wird als Spieler aus dem Spiel und der Datenbank entfernt
2. *Bot wird nicht korrekt gelöscht*
⇒ Fehlermeldung wird angezeigt

Relevante Systemfunktionen: /LF10/ /LF50/

Relevante Use Cases: /UC80/

/TF100/ **Name:** Spielstart

Motivation: Testet ob das Spiel korrekt gestartet wird

Scenarien:

1. *Spiel wird korrekt gestartet*
⇒ Einer der Spieler ist mit dem ersten Zug dran

2. *Spiel wird nicht korrekt gestartet*
⇒ Fehlermeldung wird angezeigt

Relevante Systemfunktionen: /LF10/

Relevante Use Cases: /UC90/

/TF110/ **Name:** Chatnachricht Lobby

Motivation: Testet ob die Chatfunktion der Lobby korrekt funktioniert

Scenarien:

1. *Chatnachrichten in der Lobby werden korrekt versendet*
⇒ Die Nachrichten sind für andere Spieler in der Lobby sichtbar
2. *Chatnachrichten in der Lobby werden nicht korrekt versendet*
⇒ Fehlermeldung wird angezeigt

Relevante Systemfunktionen: /LF60/

Relevante Use Cases: /UC100/

/TF120/ **Name:** Chatnachricht Spielraum

Motivation: Testet ob die Chatfunktion des Spielraumes korrekt funktioniert

Scenarien:

1. *Chatnachrichten im Spielraum werden korrekt versendet*
⇒ Die Nachrichten sind für andere Spieler im Spiel sichtbar
2. *Chatnachrichten im Spielraum werden nicht korrekt versendet*
⇒ Fehlermeldung wird angezeigt

Relevante Systemfunktionen: /LF30/ /LF60/

Relevante Use Cases: /UC110/

/TF130/ **Name:** Minuspunktechip abgeben

Motivation: Testet ob ein Spieler seine Chips abgeben kann

Scenarien:

1. *Spieler kann seine Chips korrekt abgeben*
⇒ Spieler hat weniger Chips und nächster Spieler ist dran
2. *Spieler kann seine Chips nicht korrekt abgeben*
⇒ Fehlermeldung wird angezeigt

Relevante Systemfunktionen: /LF10/

Relevante Use Cases: /UC140/

/TF140/ **Name:** Minuspunktechips tauschen

Motivation: Testet ob Chiptausch funktioniert

Scenarien:

1. *Chiptausch funktioniert korrekt*
⇒ Der Spieler hat eine andere Punktzahl
2. *Chiptausch funktioniert nicht korrekt*
⇒ Fehlermeldung wird angezeigt

Relevante Systemfunktionen: /LF10/

Relevante Use Cases: /UC150/

/TF150/ **Name:** Spieler löschen

Motivation: Testet ob ein Benutzerkonto gelöscht werden kann

Scenarien:

1. *Benutzerkonto kann gelöscht werden*
⇒ Spieler wird ausgeloggt
2. *Passwort ist falsch*
⇒ Fehlermeldung wird angezeigt

Relevante Systemfunktionen: /LF20/

Relevante Use Cases: /UC170/

/TF160/ **Name:** Spielraum beenden

Motivation: Testet ob ein Spielraum beendet werden kann

Scenarien:

1. *Spielraum kann beendet werden*
⇒ Alle Spieler gelangen in die Lobby
2. *Spielraum kann nicht beendet werden*
⇒ Fehlermeldung wird angezeigt

Relevante Systemfunktionen: /LF10/ /LF40/

Relevante Use Cases: /UC120/

Kapitel 6

Warteraum

Hier werden Anforderungen spezifiziert die den sogenannten “Warteraum” darstellen. Hier gehören alle Anforderungen, die “Wünschkriterien” sind, das heißt, sie sind zwar erwünscht, aber werden nur dann in aktuelle Anforderungen übernommen, wenn dafür genügendes Zeitbudget vorhanden ist und werden am wahrscheinlichsten in der Zukunft (und nicht jetzt) implementiert (oder in den kommenden Sprints beim SCRUM-Prozessmodell).

/WR10/ Name: Hintergrundmusik

Beschreibung: Für die Spieler soll eine Auswahl zur Verfügung stehen, mit der die Hintergrundmusik beim Spielen ausgewählt werden kann.

Motivation: Höhere Zufriedenheit der Benutzer.

Erfüllungskriterium: Spieler können zu jedem Zeitpunkt (außer im Vorraum) die Musik ausschalten oder ein anderes Lied auswählen.

/WR20/ Name: Chat-Filter

Beschreibung: Die Verwendung von Schimpfwörtern, Beleidigungen und sonstigen unangebrachten Ausdrücken im Chat soll verhindert werden.

Motivation: Höhere Zufriedenheit der Benutzer und Schutz von Minderjährigen

Erfüllungskriterium: Ausdrücke, die als unangebracht eingestuft werden, sollen vom Filter erkannt und im Chat nicht angezeigt werden.