Anforderungen:

Allgemein:

* Spieler sollen den Namen ihrer Avatare ändern können.
* Es soll verhindert werden das zwei Avatare den gleichen Namen haben.
* Es sollen Namensvorschläge auf Grund des System-Nutzernamens gemacht werden.
* Es soll einen Chatraum für Clients geben.
* Es sollen sich beliebig viele Clients auf dem Server anmelden können.
* Der Server soll Login und Logouts von Clients sinnvoll behandeln.
* Es sollen Pings zwischen Server und Clients gesendet werden.
* Der Server soll Verbindungsprobleme sinnvoll behandeln.
* Es soll eine GUI für den Chat geben.
* Es soll eine Liste über momentane und Vergangene Spiele geführt werden.
* Es sollen mehrere Lobbys mit eigenem Chatraum möglich sein.
* Es soll möglich sein alle Clients aufzulisten die gerade mit dem Server verbunden sind.
* Es soll einen Flüster-Chat von Client zu Client möglich sein.
* Das Spiel soll über eine grafische Benutzeroberfläche verfügen.
* Es soll geprüft werden dass die Spielregeln eingehalten werden.

(*Diese Punkte sind direkt aus den Meilensteinanforderungen*)

Anforderungen:

Spezifisch für unser Spiel:

|  |  |
| --- | --- |
| Echtzeit Spiel | Es müssen Massnamen getroffen werden um ein Flüssiges spielen trotz Verzögerung zum Server zu Ermöglichen.  ( Client-Side Prediction, Server Reconciliation, Dead Reckoning, Entity Interpolation) |
| Spielwelt | Die Spielwelt muss zufällig generiert werden können (nach gewissen Regeln). |
| Position | Server muss Position aller Spieler verwalten und «broadcasten». |
| Kollisionserkennung | Es muss verhindert werden, dass zwei Spielfiguren zur selben Zeit am selben Ort sind. |
| Schwerkraft | Steine und Spielfiguren sollen fallen können, wenn sich nichts unter ihnen befindet. |
| Fragezeichen | Zufallsgenerator um denn Inhalt der Fragezeichenboxen zu bestimmen |
| Highscore | Server muss in Echtzeit die Punktzahl aller Spieler berechnen und vergleichen. |
| Lebensanzeige | Muss für jeden Spieler vom Server verwaltet und «gebroadcastet» werden. (Wann ist ein Spieler Game-Over) |
| Globaler-Countdown | Spielzeit muss vom Server «gebroadcastet» werden |
| Animation | Es soll eine Animation abgespielt werden. Wenn die Spielfigur die Position wechselt. |
| Sound | Die Interaktionen der Spielfigur mit der Umwelt sollen Geräusche erzeugen. |