



Modul 306

Schere-Stein-Papier

4. Februar 2021

Aline, Nadine und Simon

BBZW-Sursee

Inhalt

[Projektauftrag 2](#_Toc63344125)

[Anforderungsspezifikation 3](#_Toc63344126)

[Grobanforderungen 3](#_Toc63344127)

[Messbare Abnahmekriterien 3](#_Toc63344128)

[Use Case 4](#_Toc63344129)

[Anforderungen 4](#_Toc63344130)

[Funktionale Anforderungen 4](#_Toc63344131)

[Nichtfunktionale Anforderungen 4](#_Toc63344132)

[ISDS Anforderungen 4](#_Toc63344133)

# Projektauftrag

|  |  |
| --- | --- |
| **Projektauftrag** | |
| **Projektbezeichnung** | Schere, Stein, Papier |
| **Aktuelle Situation, Hintergrund** | Wir haben im Modul 306 bei Herr Benz den Auftrag in einer 3er Gruppe ein Projekt durchzuführen, welches bewertet wird.  Wir haben uns bei der Auswahl, schlussendlich für ein Videospiel mit Datenbank entschieden. |
| **kurze Beschreibung des Projektinhaltes** | Als Videospiel entwickeln wir ein Schere-Stein-Papier-Spiel in welchem der Spieler gegen ein Bot antritt.  Nach der Wahl zwischen den 3 Optionen generiert der Computer einen Wert.  Spielregel:  Schere, Stein oder Papier gegen selbiges gilt als Unentschieden.  Schare verliert gegen Stein und gewinnt gegen Papier  Stein verliert gegen Papier.  Bei jeder Usereingabe erscheint der Computer generierte Wert und welche Seite gewonnen hat.  Als Abbruchbedingung gilt, wenn der Spieler 3mal in Folge gegen den Computer verliert.  Um die Anforderung mit der Datenbank zu erfüllen, verlangt unser Spiel die Eingabe des Benutzernamens vor Spielbeginn.  Nach Eintritt der Abbruchbedingung wird der erzielte Wert mit dem eingegebenen Benutzernamen in eine Tabelle eingetragen und sortiert ausgegeben. Im Falle eines «Highscores» wird dies auch so ausgegeben. |
| **Ziele** | Der Benutzer kann Schere, Stein, Papier spielen und so seine Zeit vertreiben. Durch den Highscore sieht er wie gut er abgeschnitten hat. |
| **Projektumfang** | Bis Abgabe Datum (noch Unbekannt) |
| **Projektorganisation** | Nadine: Teamleitung und Programmierung, Simon: Programmierung, Aline: Programmierung, Design |
| **Termine / Meilensteine** | Noch nicht bekannt |
| **Kosten** | Keine |
| **Risiken** | Nicht fertigstellen des Produkts |
| **Freigabeantrag** | GPL: Auftraggeber |

# Anforderungsspezifikation

Hier werden die Anforderungsspezifikationen der Applikation niedergeschrieben.

## Grobanforderungen

Wichtigkeit: Niedrig = 1; Hoch = 5

Dringlichkeit: Niedrig = 1; Hoch = 5

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Anforderung** | **Anforderungsart** | **Abnahmekriterium** | **Wichtigkeit** | **Dringlichkeit** |
| 1 | Username | Durchführ-bedingung | Das Spiel lässt sich nur nach der Eingabe des Spielernamens starten | 3 | 2 |
| 2 | Auswahl-optionen | Spielprinzip | Der User kann während dem Spiel zwischen Schere, Stein und Papier wählen. | 5 | 5 |
| 3 | Abbruch-bedingung | Spielprinzip | Der Spieler spielt gegen einen Zufallsgenerator. Wenn der Spieler 3 mal direkt infolge gegen den Generator verliert, wird das Spiel abgebrochen. | 5 | 4 |
| 4 | Highscore | Spielprinzip | Nach Spielabbruch wird die erzielte Punktzahl in einem Highscore mit dem anfangs eingegebenen Username gespeichert. Zudem wird der Zeitpunkt hinterlegt. | 3 | 4 |

## Messbare Abnahmekriterien

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Abnahmekriterium | Bemerkung |
| 1 | Beim Start wird ein Benutzername verlangt. | Der Benutzername enthält mindestens 3 Zeichen und Maximal 50 |
| 2 | Das Spiel lässt sich nur nach Eingabe des Usernames starten. |  |
| 3 | Der Highscore enthält in absteigender Reihenfolge die erzielten Punktzahlen mit dem entsprechenden Username. Der selbige Username kann mehrmals vorkommen. | Um korrektes Funktionieren sicherstellen zu können, sollte für den Test eine leere SQL Tabelle beschrieben werden.  Es ist möglich, dass für eine vorteilhafte Darstellung des Rankings, nur eine begrenzte Anzahl Spielwerte angezeigt werden. |

## Use Case

Benutzer kann Spiel nur mit Username Starten.

Benutzer

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Grob-anforderung:  *1 & 2* | Anforderung (UC-Nr) | Quelle: | | Autor: | |
| Ersteller und Ansprechpartner | | Projektteam | | | |
| Kurzbeschreibung: Wenn die Webseite startet, muss ein Benutzername eingegeben werden. | | | | | |
| Fachlicher Auslöser (Ereignis): Start der Webseite, Es erscheint ein Feld und ein Startbutton, in dem der Benutzername eingegeben wird und das Spiel gestartet werden kann. | | | | | |
| Actors: Nutzer | | | | | |
| Preconditions: Die Webseite muss gestartet werden. | | | | | |
| Ablauf/Interaktion: Ein Eingabefeld und ein Button erscheinen. | | | | | |
| Postconditions: Wenn auf den Button geklickt wird und der Benutzername die Conditions erfüllt wird, wird das Spiel gestartet. | | | | | |
| Sonderfälle (Alternativverläufe 1 - n)  Es gibt keine Sonderfälle.    (inkl. Postconditions) | | | | | |
| Abnahmekriterien | | Das Textfeld und der Startbutton muss visuell ersichtlich sein. | | | |
| Wichtigkeit (5-1): 5 | | Dringlichkeit (5-1): 5 | Abhängigkeit zu: Keine | | |
| Risiko/Kritikalität (5-1): 2 | | Aufwandgrösse (5-1): 2 | Version1 | | Status to do |

# Anforderungen

## Funktionale Anforderungen

## Nichtfunktionale Anforderungen

## ISDS Anforderungen