Aim.er

Anforderungsanalyse

|  |  |
| --- | --- |
| **Autor(en):** | Noah Buchs |
| **Version:** | 6.9 |
| **Erstellt am:** | 3. Dezember 2020 |
| **Letzte Änderung:** | 9 Dezember 2020 |
| **Speicherort:** | Dokumente, Aim.er |

Inhalt

[1 Revisionen 3](#_Toc58397721)

[1.1 Systemidee 3](#_Toc58397722)

[Die wichtigsten Funktionen sind: 3](#_Toc58397723)

[1.2 Management Summary 3](#_Toc58397724)

[1.3 Projektteam 3](#_Toc58397725)

[2 Ausgangslage (IST), Problembereiche 3](#_Toc58397726)

[3 Ziele (SOLL) 4](#_Toc58397727)

[3.1 Beschreibung der Ziele 4](#_Toc58397728)

[3.2 Produktperspektive, Nutzen 4](#_Toc58397729)

[4 Anforderungsanalyse 5](#_Toc58397730)

[4.1 Identifizierung der Akteure 5](#_Toc58397731)

[4.2 Anforderungskatalog 6](#_Toc58397732)

[A: Funktionale Anforderungen 6](#_Toc58397733)

[5 Anhang 7](#_Toc58397734)

[5.1 Termine 7](#_Toc58397735)

# Revisionen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Datum** | **Name** | **Kommentar** |
| 03.12.2020 | Noah Buchs | Dokument erstellt. |
| 09.12.2020 | Noah Buchs | Dokument überarbeitet. |

## Systemidee

todo die Systemidee (vier bis fünf Sätze) notieren.

### Die wichtigsten Funktionen sind:

* Funktion 1: Gute Landschaft
* Funktion 2: Frei bewegbar
* Funktion 3: Schiessen
* Funktion 4: Punktzahl beim Treffen

## Management Summary

In diesem Projekt handelt es sich um ein Schiessspiel, in welchen man die Möglichkeit hat sich frei zu bewegen auf einer gewissen Landschaft. Man hat eine Waffe und sollte mit dieser auf Zielscheiben schiessen können, welche eine gewisse Punktzahl geben.

## Projektteam

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Name** | **Kürzel** | **Funktion** | **Kontakt (Telefon, Mail...)** |
| Urs Nussbaumer | nuu | Projektleiter | 041 371 24 28 urs.nussbaumer@ict-bz.ch |
| Noah Buchs | bun | Programmierer | 079 391 42 77 noah.buchs@outlook.com |

# Ausgangslage (IST), Problembereiche

In diesem Kapitel wird die Ausgangslage beschrieben und es werden die Problembereiche identifiziert, die sich in der heutigen Situation zeigen.

# Ziele (SOLL)

In diesem Kapitel werden die übergeordneten Ziele beschrieben, die mit dem zu entwickelnden System erreicht werden sollen.

## Beschreibung der Ziele

Der Spieler sollte ins Spiel hereinkommen, und auf einer Landschaft erscheinen. Dort sollte eine freie Fortbewegung möglich sein. Der Spieler sollte auf verschiedene Zielscheiben schiessen können, und ja nach dem eine gewisse Punktzahl bekommen. Damit es nicht langweilig wird, sollte der Spieler andere Waffen auswählen können, sowie andere Landschaften.

## Produktperspektive, Nutzen

Eine kleine Abwechslung während dem Lernen mit dem Game Aim.er.

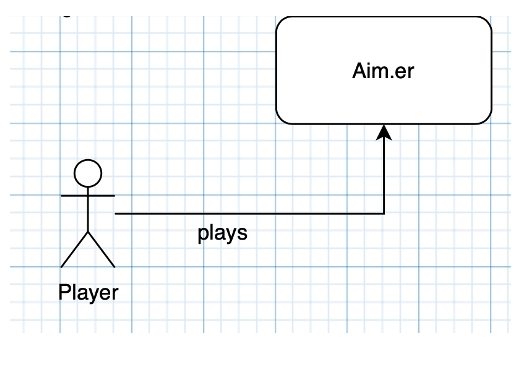
# Anforderungsanalyse

Die Anforderungen an das zu entwickelnde System definieren alle zu erfüllenden Eigenschaften oder die zu erbringende Leistung, sowie allfällige technische Vorgaben und weitere Forderungen des Kunden im Zusammenhang mit dem (den) zu erstellenden Produkt(en).

## Identifizierung der Akteure

Ein Akteur bezeichnet eine Rolle, die mit dem System interagiert. Es werden 2 Akteure unterschieden: todo: richtige Akteure finden/eintragen sowie Rechte und Kontextdiagramm anpassen

* **Spieler:** Spieler welche das Spiel spielen.

****

## Anforderungskatalog

Der Anforderungskatalog ist eine priorisierte Liste, die alles enthält, was im zu entwickelnden Produkt enthalten sein soll. Es wird unterschieden zwischen funktionalen und nicht-funktionalen Anforderungen.

Jede Anforderung ist in Alltagssprache, in der Form einer "User-Story", formuliert, mit einer ID zur späteren Identifizierung versehen sowie mittels 3 verschiedener Kategorien priorisiert: 1 = hohe Prorität, 2 = mittlere Priorität, 3 = keine Priorität. Diese drei Prioritäten repräsentieren die Verpflichtungen "must", "should" und "nice to have".

Im Verlauf der Zeit können neue Anforderungen hinzukommen und/oder bestehende Anforderungen können wegfallen. Anforderungen, die wegfallen, sind im Dokument zu belassen und als ~~gestrichen~~ zu markieren.

Hinter einer Anforderung kann ihn eckigen Klammern in der Form [Z#] eine Zusatzinformation hinterlegt werden und mit [F#] bzw. [F#, F#, …] können eine oder mehrere offene Fragen referenziert werden.

### A: Funktionale Anforderungen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Anforderung** | **Prio** |
| A001 | Es braucht eine 3D Landschaft | 1 |
| A002.1 | Als Spieler sollte man springen und rennen können | 1 |
| A002.2 | Als Spieler möchte ich, dass sich mein Charakter frei bewegen kann | 1 |
| A003 | Der Spieler sollte eine Waffe haben, welche schiessen kann. | 1 |
| A004 | Es sollte «Zielscheiben» geben, zum darauf schiessen(F4) | 1 |
| A005 | Eine Punktzahl ist erreichbar beim Treffen beim Treffen der Zielscheiben. | 2 |
| A006 | Als Spieler sollte das Spiel frei pausierbar sein | 2 |
| A007 | Der Spieler sollte zwischen Waffen wechseln können (F7) | 2 |
| A008 | Der Spieler sollte eine Möglichkeit zwischen verschiedenen Landschaften haben. | 3 |
| A009 | Der Spieler sollte benutzerdefinierte Einstellungen haben(F9) | 3 |

#### Offene Fragen

[F7] Welche/Wie viel Waffen?

[F4] Wie sehen die «Zielscheiben» aus

[F9] Was kann eingestellt werden?

# Anhang

## Termine

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Datum** | **Ziel, Beschreibung, Meilenstein** | **Verantwortlich** |
| 11.12.2020 | Prio I fertig | bun |
| 17.12.2020 | Prio II fertig | bun |
| 22.12.2020 | Alle Anforderungen abgeschlossen | bun |
| 7.1.2021 | Aim.er fertig | bun |
|  |  |  |