**TowerDefense**

**Grupp 38**

**Kravdokument**

**V. 1**

**2016-03-17**

# Dokumenthistorik

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Version | Beskrivning | Författare |
| 160317 | 0.1 | Produktbeskrivning | Oskar |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

[Fler rader läggs till efterhand som det behövs.]

**Innehåll**

[Dokumenthistorik 2](#_Toc445883542)

[Kravdokument 4](#_Toc445883543)

[Syfte 4](#_Toc445883544)

[Ordlista 4](#_Toc445883545)

[Referenser 4](#_Toc445883546)

[Produktbeskrivning 5](#_Toc445883547)

[Målgrupp 5](#_Toc445883548)

[Intressenter 5](#_Toc445883549)

[Funktionella krav 6](#_Toc445883550)

[<Kategori 1> 6](#_Toc445883551)

[<Kategori 2> 6](#_Toc445883552)

[Kvalitativa krav 7](#_Toc445883553)

[<Kategori 1> 7](#_Toc445883554)

[<Kategori 2> 7](#_Toc445883555)

# Kravdokument

# Syfte

<Text som beskriver syftet med dokumentet. Vad det innehåller och hur det relaterar till projektet. Det kan också beskrivas vad som inte står här om det förtydligar vad syftet är eller inte är.>

# Ordlista

Wave är ett annat ord för omgångar i spelet som fiender kommer i.

<ord> <förklaring>

[Ta upp förkortningar och uttryck som används i dokumentet och som kanske inte är självklara för en läsare som inte är insatt i projektet. Tänk också på att ta upp begrepp som skulle vara svåra att förstå för en läsare som skulle kunna vara en presumtiv kund eller referensperson i forma v exempelvis slutanvändare.]

# Referenser

<referens>

<referens>

[Använd ett referenssystem och utforma referenser konsekvent enligt detta. Exempel på referenssystem enligt IEEE som är vanligt i tekniska dokument hittas på:

<http://libguides.murdoch.edu.au/c.php?g=246207&p=1640218>

]

# Produktbeskrivning

Spelet ska först göras som en prototyp, om tid och vilja finns så kommer spelet att bli en färdig produkt.

Spelet ska vara ett 2D Tower Defense spel programmerat i Java eclipse. Grafiken ska vi rita på egen hand samt göra en del egna ljudeffekter. Det ska vara medeltid tema med lite fantasy element som magi och fiender. Spelet går ut på att eliminera inkommande fiender på väg till en viss destination med hjälp av att bygga försvarstorn. Fienderna ska variera mellan de olika miljöerna spelet kommer utspela sig i. För varje fiende man eliminerar erhålls resurser som används för att bygga nya torn på strategiska platser.

När spelet startas så ska en main menu komma fram först. Där ska spelaren kunna välja mellan att starta Adventure mode, Endless mode eller Avsluta spel. Eventuellt ska där finnas en Option meny för inställningar i spelet om tiden räcker.

Om spelaren väljer Adventure mode så går spelet ut på att klara av världar med olika miljöer. Det ska finnas minst en värld som utspelas i öken, skog, is, berg och vatten. I slutet av varje Adventure mode värld så ska där finnas en fiende som är en boss och är lite starkare än de normala fienderna. Endless mode låser upp när spelaren har klarat Adventure mode.

Om spelaren väljer Endless mode så får spelaren spela tills att spelaren inte kan försvara sig något mer. Efter varje wave av fiender ska de bli svårare och svårare att besegra. Efter ett antal waves så ska det komma en fiende som är en boss. När spelaren har förlorat så får man en score på den waven man klarade sig till.

I Option menyn ska finnas inställningar för svårighetsgrad, vilken miljö man vill spela med i endless mode och eventuellt inställningar för ljud styrka.

Avsluta ska avsluta spelet.

# Målgrupp

<Text som utförligt beskriver målgruppen och hur denna påverkar produkten.>

# Intressenter

<Text som beskriver vilka intressenter som finns i projektet. Tänk på projektet som om ni vore ett mindre företag så utlämna inte en presumtiv kund och slutanvändare.>

* Starta bana.(Endless slumpar mellan de olika miljöerna som finns i Adventure eller att man väljer vilken miljö man vill spela i options).
* Första waven ska starta direkt när banan har laddat.
* Spelare börjar med resurser för ett torn.
* Spelaren får mer resurser för torn genom att besegra fiender.
* Spelaren bygger nya torn genom en meny och drag and drop funktion.
* Uppgraderingar sker genom att klicka med musen på tornet och välja uppgradering genom en meny.
* Det ska också visas information om tornet när spelaren klickar på ett torn.(Skada, range, sell price).
* Om spelaren besegrat alla fiender skrivs ett meddelande ut att man klarat banan och poäng.
* Om spelaren släppt förbi för många fiender så förlorar spelaren och ett meddelande skrivs ut att man inte klarat banan(try again) och poäng.
* Man ska kunna pausa spelet under spelets gång om man vill
* Endless mode (låser upp när adventure mode är klart)
* Adventure mode
* Öken, skog, is och vatten miljöer
* 4st olika torn. (Splash, long range, short range, slow).
* Öka spelets hastighet med en knapp
* Gold coins används för resurser
* Spelet ska vara på engelska
* Egenritad grafik
* Ljudeffekter
* Sälja torn för halva priset, ska finnas en knapp för det när spelaren klickar på ett torn.

# Funktionella krav

<Text som introducerar de funktionella kraven i stort, hur de prioriteras och identifieras samt hur indelningen i kategorier är gjord.>

## <Kategori 1>

### <Namn på kravgrupp utifrån användarkrav>

<text för övergripande användarkravet>

**<id> <kravnamn> <prioritering>**

<Kravtext. En eller två meningar.>

*<eventuell motivering i kursiv text>*

**<id> <kravnamn> <prioritering>**

<Kravtext. En eller två meningar.>

*<eventuell motivering i kursiv text>*

**<id> <kravnamn> <prioritering>**

<Kravtext. En eller två meningar.>

*<eventuell motivering i kursiv text>*

**<id> <kravnamn> <prioritering>**

<Kravtext. En eller två meningar.>

*<eventuell motivering i kursiv text>*

## <Kategori 2>

### <Namn på kravgrupp utifrån användarkrav>

<text för övergripande användarkravet>

**<id> <kravnamn> <prioritering>**

<Kravtext. En eller två meningar.>

*<eventuell motivering i kursiv text>*

**<id> <kravnamn> <prioritering>**

<Kravtext. En eller två meningar.>

*<eventuell motivering i kursiv text>*

**<id> <kravnamn> <prioritering>**

<Kravtext. En eller två meningar.>

*<eventuell motivering i kursiv text>*

**<id> <kravnamn> <prioritering>**

<Kravtext. En eller två meningar.>

*<eventuell motivering i kursiv text>*

# Kvalitativa krav

<Text som introducerar de kvalitativa/icke-funktionella kraven i stort, hur de identifieras, hur indelningen i kategorier är gjord samt eventuellt hur prioritering är gjord.>

## <Kategori 1>

<text för beskrivning av kategorin>

**<id> <kravnamn> <prioritering, ej nödvändigt men kan göras>**

<Kravtext. En eller två meningar.>

*<eventuell motivering i kursiv text>*

**<id> <kravnamn> <prioritering, ej nödvändigt men kan göras>**

<Kravtext. En eller två meningar.>

*<eventuell motivering i kursiv text>*

**<id> <kravnamn> <prioritering, ej nödvändigt men kan göras>**

<Kravtext. En eller två meningar.>

*<eventuell motivering i kursiv text>*

**<id> <kravnamn> <prioritering, ej nödvändigt men kan göras>**

<Kravtext. En eller två meningar.>

*<eventuell motivering i kursiv text>*

## <Kategori 2>

<text för beskrivning av kategorin>

**<id> <kravnamn> <prioritering, ej nödvändigt men kan göras>**

<Kravtext. En eller två meningar.>

*<eventuell motivering i kursiv text>*

**<id> <kravnamn> <prioritering, ej nödvändigt men kan göras>**

<Kravtext. En eller två meningar.>

*<eventuell motivering i kursiv text>*

**<id> <kravnamn> <prioritering, ej nödvändigt men kan göras>**

<Kravtext. En eller två meningar.>

*<eventuell motivering i kursiv text>*

**<id> <kravnamn> <prioritering, ej nödvändigt men kan göras>**

<Kravtext. En eller två meningar.>

*<eventuell motivering i kursiv text>*