# Funktionale Anforderungen

## Muss-Kriterien

### Lockpick

* Die Röhren sollen vom Spieler verschiebbar sein.
* Es sollen auf den Röhren Platten/eine Fläche liegen, die der Spieler entfernen muss, bevor er die Röhren verschieben kann.
* Durch die Röhren soll soll langsam ein Fortschritt sichtbar sein der für Zeitdruck beim Spieler sorgt.

### GUI

* /GS01/ Der Spieler möchte eine texturierte GUI.
* /GS02/ Der Spieler möchte texturierente Spielelemente.
* /GS03/ Der Spieler möchte ein responsive Design.
* /GS04/ Der Spieler möchte einen texturierenten Helfer, Supercomputer (Quantum) und eine texturierete Karte.

### Story

* /GS05/ Der Spieler möchte eine Geschichte in die er eingeführt wird.
* /GS06/ Der Spieler möchte eine Geschichte die ihm erzählt wird.
* /GS07/ Der Spieler möchte Dialoge die ihm dargestellt werden.

### Galaxy Invaders

* /GI01/ Der Spieler möchte eine bewegbare Spielfigur.
* /GI02/ Der Spieler möchte 3 verschiedene Gegner.
* /GI03/ Der Spieler möchte einen Highscore, der gespeichert wird.
* /GI04/ Der Spieler möchte ein Projektil auf Gegner schießen.

### Bosskampf

* Der Anwender hat eine Schaltfläche.
* Der Anwender bekommt Anweisungen was er tun muss auf dem oberen Bildschirmteil.
* Der Anwender hat eine Zeitbegrenzung für alle Anweisungen.
* Das Spiel hat mehrere Level.

### Angel-Spiel

* ASM001: Als Spieler möchte ich die erforderlichen Elemente fischen können.
* ASM002: Als Spieler möchte ich die bereits gesammelten Teile sehen können.
* ASM003: Als Spieler möchte ich bei jedem Neustart des Spiels eine neue Konstellation der schwimmenden Elemente haben.
* ASM004: Als Spieler möchte ich Zugriff auf ein Pausenmenü haben.
* ASM005: Als Spieler möchte ich Zugriff auf die Liste der zu sammelnden Elemente haben.

## Kann-Kriterien

### Lockpick

* Die Röhren können zufallsgeneriert an verschiedenen Stellen liegen.
* Der Fortschritt in den Röhren ist eine Flüssigkeit.
* Der Fortschritt soll vom Spieler beschleunigt werden können, damit er nicht warten muss, wenn er bereits fertig ist.
* Gestalterisch können sich Zahnräder im Hintergrund bewegen. Was dabei alles möglich ist, ist auch davon abhängig, wieviel Speicherplatz für das minispiel verfügbar sein wird.
* dem Spieler kann am Ende angezeigt werden, wie lange er gebraucht hat.

### GUI

* /GS08/ Die Texturieren haben den Cel Shading Grafikstil.
* /GS09/ Der Anwender hat Animationen im Spiel.

### Story

* /GS10/ Der Anwender hat Musik im Hintergrund.

### Galaxy Invaders

* GI05 Der Anwender hat Soundeffekte.
* GI06 Der Anwender hat Animationen im Spiel.

### Bosskampf

* Der Anwender hat Soundeffekte.
* Die Schaltfläche zerfällt nach einiger Zeit um das Spiel zu erschweren.

### Angel-Spiel

* ASK001: Als Spieler möchte ich Animationen der Oberfläche oder der Fische sehen können.
* ASK002: Als Spieler möchte ich etwas wie PowerUps fischen können, welche mir einen Vorteil bringen.
* ASK003: Als Spieler möchte ich zwischen verschiedenen Schwierigkeiten wählen können.

## Abgrenzungs-Kriterien

# Nicht-Funktionale Anforderungen

### GUI

* Alle Bilder müssen als PNG gespeichert werden.
* Alle Bilder sollten nicht unnötig groß skaliert sein.

### Story

### Galaxy Invaders

* Das Spiel sollte nicht unnötig viel Speicher verbrauchen.

### Bosskampf

* Das Spiel sollte nicht unnötig viel Speicher verbrauchen.