



AG Human Computer Interaction
apl. Prof. Dr. Achim Ebert

SEP 2022

Kings in the Corner

Lastenheft

11. Mai 2022

Gruppe 03

Ngoc Anh Le
Nhat Anh Pham
Geraud Joel Douanla
Fabian Diel
Daniel Eymann

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
1 Projekttreiber	3
1.1 Projektziel	3
1.2 Stakeholders	3
1.3 Aktuelle Lage	4
2 Projektbeschränkungen	5
2.1 Beschränkungen	5
2.2 Glossar	6
2.3 Relevante Fakten und Annahmen	7
3 Funktionale Anforderungen	8
3.1 Systemfunktionen	8
4 Nicht-funktionale Anforderungen	9
4.1 Softwarearchitektur	9
4.2 Benutzerfreundlichkeit	9
4.3 Leistungsanforderungen	10
4.4 Anforderungen an Einsatzkontext	10
4.5 Anforderungen an Wartung und Unterstützung	11
4.6 Sicherheitsanforderungen	12
4.7 Prüfungsbezogene Anforderungen	12
4.8 Kulturelle und politische Anforderungen	13
4.9 Rechtliche und standardsbezogene Anforderungen	13
5 Warteraum	14

Kapitel 1

Projekttreiber

1.1 Projektziel

Im Rahmen des Software-Entwicklungs-Projekts 2022 soll ein einfach zu bedienendes Client-Server-System zum Spielen von *Kings in the Corner* über ein Netzwerk implementiert werden. Die Benutzeroberfläche soll intuitiv bedienbar sein.

1.2 Stakeholders

/SH10/ **Name:** Spieler

Beschreibung: Menschliche Spieler.

Ziele/Aufgaben: Das Spiel zu spielen.

/SH20/ **Name:** Eltern

Beschreibung: Eltern minderjähriger Spieler.

Ziele/Aufgaben: Um die Spieler zu kümmern, indem Eltern Spielzeit begrenzen wollen und zugriff auf sensible Inhalte begrenzen.

/SH30/ **Name:** Gesetzgeber

Beschreibung: Das Amt für Jugend und Familie.

Ziele/Aufgaben: Die Rechte der Spieler zu schützen und zu gewähren, indem er Gesetze erstellt.

/SH40/ **Name:** Betreuer

Beschreibung: HiWis, die SEP Projektgruppen betreuen.

Ziele/Aufgaben: Das Entwicklungsprozess zu betreuen, zu überwachen und teilweise zu steuern als auch die Arbeit der Projektgruppen abzunehmen sowie den Studenten im Prozess Hilfe zur Verfügung zu stellen.

/SH50/ **Name:** apl. Prof. Dr. Achim Ebert

Beschreibung: Professor, der Vorlesung veranstaltet.

Ziele/Aufgaben: Organisation und Leitung der Vorlesung.

1.3 Aktuelle Lage

Aktuell wird das Spiel so gespielt, dass man sich vor Ort trifft, aber dabei ist problematisch, dass man ein Kartendeck benötigt (das nicht immer verfügbar ist) oder, dass es durch eine Pandemie nicht möglich ist sich in Gruppen zu treffen. Das Projekt wird den Spielern ermöglichen sich online Corona konform zu treffen, zu unterhalten und gemeinsam zu spielen. Die Eltern profitieren davon, dass die Kinder nicht krank werden und mit ihren Freunden spielen können.¹

¹Hier wird beschrieben, wie die fachlichen Prozesse aktuell (also vor der Implementierung) abgewickelt werden und wieso es wichtig ist, das Projekt umzusetzen. Man kann hier auch auf die Bedürfnisse einzelner Stakeholder eingehen, muss aber nicht zwingend sein.

Kapitel 2

Projektbeschränkungen

2.1 Beschränkungen

/LB10/ **Name:** Selbstlehrende Bots

Beschreibung: Keine Selbstlehrfunktion von Bots wird implementiert.

Motivation: Die Funktionalität ist zu aufwändig zu implementieren und passt deshalb nicht in das Zeitbudget.

Erfüllungskriterium: Intelligenzalgorithmus von Bots ist so vorprogrammiert, dass sie Entscheidungen nur anhand des vorprogrammierten Wissens sowie des aktuellen Spielstands treffen, ohne dabei frühere Spiele zu berücksichtigen.

/LB20/ **Name:** Anwendungsbereich

Beschreibung: Das System ist ausschließlich für den privaten Bereich ausgelegt.

Motivation: Projekt im Rahmen der Vorlesung → keine Profitabsicht

Erfüllungskriterium: Die Umsetzung des Projektes erfolgt im Rahmen der Aufgabenstellung.

/LB30/ **Name:** Implementierungssprache

Beschreibung: Für die Implementierung ist ausschließlich Java 8 oder höher zu verwenden.

Motivation: Das optimiert die Betreuung vom SEP und koordiniert die Mitarbeit.

Erfüllungskriterium: Das Nutzen einer anderen Sprache führt zum Ausschluss aus dem Projekt.

/LB40/ **Name:** GUI-Framework

Beschreibung: Die GUI ist mit JavaFX zu realisieren.

Motivation: Das optimiert die Betreuung vom SEP und koordiniert die Mitarbeit.

Erfüllungskriterium: Das Nutzen eines anderen Frameworks führt zum Ausschluss aus dem Projekt.

/LB50/ **Name:** Gitlab

Beschreibung: Für die Entwicklung ist das vorgegebene GitLab-Repository zu verwenden.

Motivation: Das optimiert die Betreuung vom SEP und koordiniert die Mitarbeit.

Erfüllungskriterium: Wird eine andere Plattform benutzt, kann das Ergebnis nicht bewertet werden → Ausschluss aus dem Projekt

2.2 Glossar

Deutsch	Englisch	Bedeutung
Beispiele	Examples	Beispiele aus dem SEP letzter Jahren, welche angepasst werden müssen.
Bot	bot	Spieler, dessen Spielaktionen vom Computer entschieden und durchgeführt werden
Kekse	Cookies	Offiziell keine gültige Maßnahme zur Bestechung der HiWis
Lobby	lobby	Virtueller Raum zum Betreten eines Spielraums
Spiel (Regelwerk)	game	Kings in the Corner
Spieler	player	Teilnehmer am Spielgeschehen
Spielraum	game room	Virtueller Raum, in dem ein Spiel stattfindet
Zug	turn	Zustand in dem ein Spieler eine Spielaktion ausführen muss
Münze	Chip	stellt einen Punkt im Spiel dar
Start Stapel	tabbed stall	Stapel, auf denen zum Spielbeginn Karten liegen
König Stapel	king stall	Stapel, auf die man als erste Karte nur Könige legen darf
Pot	pot	Münzen, die von den Spielern abgelegt wurden
aufgenommene Karten	XXX	Die Karten, die ein Spieler auf seiner Hand hat

Deutsch	Englisch	Bedeutung
Geber	dealer	Der Spieler, der die Karten gemischt und ausgeteilt hat
Ziehstapel	draw deck	Der Kartenstapel, von dem neue Karten gezogen werden müssen

2.3 Relevante Fakten und Annahmen

Wichtige bekannte Fakten und getroffene Annahmen, die sich auf das Projekt direkt oder indirekt beziehen und dadurch auf die zukünftige Implementierungsentscheidungen Effekt haben können.

- /FA10/ **Name:** Keine Fortentwicklung der App nach dem SEP.
Beschreibung: Nach Ende des SEP wird das Projekt nicht weiterentwickelt.
Motivation: Das Entwicklungsteam hat keine Lust darauf.
- /FA20/ **Name:** Keine Lizenzen für Spielartefakte.
Beschreibung: Weder die TU Kaiserslautern noch das Spielwerk + die Freizeit GmbH gewahren dem Entwicklungsteam die Rechte für die Spielartefakte.
Motivation: Rechtliche Vorsorge.
- /FA30/ **Name:** Keine bekannte Nachteile von Verwendung von Spielartefakten.
Beschreibung: Es ist nicht bekannt, dass die SEP-Teilnehmer der letzten Jahre irgendwelche rechtlichen Probleme dadurch gehabt haben, dass sie die Spielartefakten vom Spielwerk + der Freizeit GmbH im Rahmen des SEP eingesetzt haben.
Motivation: Rechtliche Vorsorge.

Kapitel 3

Funktionale Anforderungen

3.1 Systemfunktionen

/LF10/ **Name:** Spielverwaltung

Beschreibung: Das System verwaltet das von mehreren Spielern geteilte Spiel in einem Spielraum. Das Spiel erfolgt nach den Spielregeln.

/LF20/ **Name:** Zugriffsverwaltung

Beschreibung: Das System verwaltet den Zugang zum Spiel anhand Benutzerdaten. Spieler können sich registrieren, anmelden, abmelden sowie ihre Kontos löschen.

/LF30/ **Name:** Verwaltung der Spielräume

Beschreibung: Das System verwaltet die Erstellung, Änderung und Löschung der Spielräume.

/LF40/ **Name:** Bestenliste

Beschreibung: Die Anzahl der gewonnen Spiele aller Spieler anzeigen.

/LF50/ **Name:** Intelligente Bots

Beschreibung: Computerspieler, der möglichst vorteilhafte Züge für sich macht.

/LF60/ **Name:** Chat

Beschreibung: Kommunikationsmöglichkeit für die Spieler in einem Raum bzw der Lobby.

Kapitel 4

Nicht-funktionale Anforderungen

4.1 Softwarearchitektur

/NF10/ **Name:** Client-Server Anwendung

Beschreibung: Das verteilte Spiele-System ermöglicht das gemeinsame Spielen von verschiedenen Rechnern aus.

Motivation: Aufgabestellung v. SEP.

Erfüllungskriterium: Das fertige System besteht aus Client- und Server-Teilen.

/NF20/ **Name:** Plattformunabhängigkeit

Beschreibung: Es soll sich um eine plattformunabhängige Anwendung handeln. Zumindest Windows- und Linuxsysteme sind zu unterstützen.

Motivation: Aufgabenstellung v. SEP.

Erfüllungskriterium: Durch die Programmierung mit Java ist sichergestellt, dass die Anwendung auf den geforderten Plattformen läuft, da dort eine JRE verfügbar ist.

4.2 Benutzerfreundlichkeit

/NF30/ **Name:** Benutzeralter

Beschreibung: Das System ist für Benutzer geeignet, die älter als 5 Jahre sind.

Motivation: Jüngere Benutzer sind unfähig das Spiel zu spielen.

Erfüllungskriterium: In den AGBs steht ein entsprechender Hinweis.

/NF40/ Name: Technische Fähigkeiten

Beschreibung: Besondere technische Fähigkeiten sind von den Benutzern nicht zu erwarten.

Motivation: Auch die Menschen, die kaum etwas von Bedienung bzw. Programmierung von Rechnern verstehen, sollen fähig sein, das System zu verwenden.

Erfüllungskriterium: Die GUI erleichtert bereits eine Bedienung, im Vergleich zu einem Terminal, und jene kann durch einfaches Design und eine Bedienungsanleitung verbessert werden.

4.3 Leistungsanforderungen

/NF50/ Name: Antwortzeit

Beschreibung: Maximale Antwortzeit für alle Systemprozesse.

Motivation: Das System muss immer brauchbar sein.

Erfüllungskriterium: Das System antwortet auf Benutzerhandlungen nie später als in 10 Sekunden.

4.4 Anforderungen an Einsatzkontext

Anforderungen an physische Umgebung

/NF60/ Name: Lauffähigkeit an SCI-Rechnern

Beschreibung: Das Produkt muss auf einem eigenem Gerät lauffähig sein, welches zur Präsentation am Ende des SEP genutzt werden muss. Falls keine eigenen Rechner vorhanden sind, stehen auch die SCI-Terminals zur Verfügung.

Motivation: Optimierung von Betreuung und Abnahme des SEP

Erfüllungskriterium: Siehe [/NF20/](#) und [/NF120/](#)

Absatz- sowie Installationsbezogene Anforderungen

/NF70/ Name: Installationsanleitung

Beschreibung: Falls die Installation nicht lediglich das Öffnen einer Datei voraussetzt, muss der genaue Installations- und Startvorgang schriftlich für Benutzer zur Verfügung gestellt werden.

Motivation: Spezifikation

Erfüllungskriterium: Der Startvorgang setzt lediglich das Öffnen einer Dateivoraus

Anforderungen an Versionierung

/NF80/ **Name:** Keine weitere Versionen

Beschreibung: Nach Version 1.0 ist keine weitere Entwicklung vorgesehen.

Motivation: Das ist nur das SEP, kein Geschäftsprojekt, siehe [/FA10/](#)

Erfüllungskriterium: -

4.5 Anforderungen an Wartung und Unterstützung

Wartungsanforderungen

/NF90/ **Name:** Dokumentation

Beschreibung: Der Quellcode muss ausführlich dokumentiert werden.

Motivation: Der Code soll auch für andere Teammitglieder, sowie die Betreuer nachvollziehbar sein.

Erfüllungskriterium: JavaDoc

/NF100/ **Name:** Testen

Beschreibung: Der Quellcode außer GUI muss gut getestet werden.

Motivation:

Erfüllungskriterium: Von Unit-Tests muss mindestens 70% des Quellcodes bedeckt werden. GUI-Klassen sind aus der Anforderung ausgenommen.

Anforderungen an technische und fachliche Unterstützung

/NF110/ **Name:** Beispiel

Beschreibung: Es ist keine technische und fachliche Unterstützung des Systems geplant.

Motivation: Siehe [/FA10/](#).

Erfüllungskriterium: Nicht anwendbar.

Anforderungen an technische Kompatibilität

/NF120/ **Name:**

Beschreibung: Kompatibilität mit gängiger Hard- und Software

Motivation: Die Anwendung sollte auf möglichst vielen Geräten problemlos funktionieren.

Erfüllungskriterium: Siehe [/NF20/](#)

4.6 Sicherheitsanforderungen

Zugang

/NF130/ Name: Account

Beschreibung: Spielteilnahme ist nur durch einen passwortgeschützten Account möglich.

Motivation: Spieler können Freunde finden und sie können ihren Highscore erhöhen (Bestenliste).

Erfüllungskriterium: Registrierung nur mit passwortgeschützten Accounts.

Integrität

/NF140/ Name: Integrität

Beschreibung: Accountdaten können nur durch den Besitzer verändert werden.

Motivation: Sicherheit der Accounts gewährleisten.

Erfüllungskriterium: Die Spieler können nur selbst, nach eingabe ihres Passwortes, Änderungen an ihrem Account vornehmen.

Datenschutz/Privatsphäre

/NF150/ Name: Sensible Daten

Beschreibung: Es werden keine persönlichen Daten erfragt und erfasst. Lediglich ein Benutzername und ein Passwort ist erforderlich.

Motivation: Rechtliche Absicherung und keine Notwendigkeit, da keine kommerzielle Nutzung vorgesehen ist.

Erfüllungskriterium: Die Schnittstelle erwartet nur Benutzername und Passwort.

4.7 Prüfungsbezogene Anforderungen

Anforderungen, die sich auf die Prüfung/Audit vom System von SEP-Tutoren oder von weiteren Instanzen beziehen.

/NF160/ **Name:** Formate der Systemdokumentation

Beschreibung: Systemdokumentation muss in 2 Formen geführt werden (wenn anwendbar): Die Ausgangsdateien (L^AT_EX, Dateien der Diagrammerstellungssoftware, Dateien der Grafiksoftware usw.) und PDFs.

Motivation: Optimierung der SEP-Betreuung.

Erfüllungskriterium: Siehe Beschreibung.

4.8 Kulturelle und politische Anforderungen

/NF170/ **Name:** Systemsprache

Beschreibung: Die Interfacesprache ist Deutsch.

Motivation: Synchronisation des Verständnisses von Teammitgliedern mit unterschiedlichen kulturellen Hintergründen.

Erfüllungskriterium: Die Sprache der GUI ist Deutsch.

4.9 Rechtliche und standardsbezogene Anforderungen

/NF180/ **Name:** Nicht rechtliche Anforderungen

Beschreibung: Keine relevanten rechtlichen Anforderungen bekannt.

Motivation: Siehe [/FA10/](#).

Erfüllungskriterium: Nicht anwendbar.

Kapitel 5

Warteraum

Hier werden Anforderungen spezifiziert die den sogenannten “Warteraum” darstellen. Hier gehören alle Anforderungen, die “Wünschkriterien” sind, das heißt, sie sind zwar erwünscht, aber werden nur dann in aktuelle Anforderungen übernommen, wenn dafür genügendes Zeitbudget vorhanden ist und werden am wahrscheinlichsten in der Zukunft (und nicht jetzt) implementiert (oder in den kommenden Sprints beim SCRUM-Prozessmodell).

/WR10/ Name: Hintergrundmusik

Beschreibung: Für die Spieler soll eine Auswahl zur Verfügung stehen, mit der die Hintergrundmusik beim Spielen ausgewählt werden kann.

Motivation: Höhere Zufriedenheit der Benutzer.

Erfüllungskriterium: Spieler können zu jedem Zeitpunkt (außer im Vorraum) die Musik ausschalten oder ein anderes Lied auswählen.