

5. Qualität

ID	QA01
TITEL	Robustheit
BES.	Die Anwendung soll bei 100 Spielen maximal einmal aufgrund eines Systemfehlers abstürzen.
BEGR.	Das Spiel soll möglichst Fehlerfrei laufen um eine hohe Nutzerfreundlichkeit zu garantieren.
PRIO.	++

ID	QA02
TITEL	Plattform
BES.	Das Spiel soll auf allen gängigen Plattformen spielbar sein. Vor allem im Browser und auf Smartphones.
BEGR.	Um eine möglichst große Zielgruppe anzusprechen, ist es wichtig, dass das Spiel auf allen Geräten mit Browser Support spielbar ist. Mobile First!
PRIO.	++

ID	QA03
TITEL	Wartbarkeit
BES.	Das Spiel sollte wartungsfähig sein. Das heißt, es sollten Änderungen und Fehlerbehebungen einfach vorgenommen und neue Features hinzugefügt werden können.
BEGR.	Es ist wichtig kleine Veränderungen schnell und ohne großen Aufwand vornehmen zu können.
PRIO.	+

ID	QA04
TITEL	Systemeinschränkungen und Anforderungen
BES.	Es muss darauf geachtet werden, dass die Anwendung möglichst effizient und ressourcensparend entwickelt wird, um zu gewährleisten, dass das Spiel auf möglichst vielen Systemen flüssig läuft.
BEGR.	Das Spiel soll auf möglichst vielen Systemen lauffähig sein.
PRIO.	+

ID	QA05
TITEL	Zuverlässigkeit
BES.	Das System soll bei einer Spielereingabe auch immer korrekt mit der zu erwartenden Aktion reagieren.
BEGR.	Es muss gewährleistet sein, dass Spielereingaben rechtzeitig beim Server ankommen um ein faires Multiplayerspiel zu garantieren. Und dass die Eingaben des Spielers korrekt durchgeführt werden, da sonst das Spiel nicht spielbar ist.
PRIO.	++

ID	QA06
TITEL	Testbarkeit
BES.	Es soll möglich sein alle Eigenschaften der Anwendung durch entsprechende Testfälle testen zu können.
BEGR.	Alle Eigenschaften müssen testbar sein, um Fehler zu erkennen und beheben.
PRIO.	+

ID	QA07
TITEL	Sicherheit
BES.	Die Kommunikation zwischen Server und Client muss sicher sein. Alle Daten des Nutzers dürfen nicht von anderen sichtbar oder veränderbar sein.
BEGR.	Personenbezogene Daten dürfen nicht für Unbefugte zugänglich sein.
PRIO.	++

ID	QA08
TITEL	Benutzbarkeit
BES.	Das Spiel sollte möglichst benutzerfreundlich und intuitiv sein. Das wird garantiert durch ein einfaches und übersichtliches Design und eine gut formulierte Dokumentation.
BEGR.	Das Spieldesign darf dem Spielspaß nicht im Weg stehen.
PRIO.	+