

Dokumentation Teil 1

Projektname:	World Wide Game
Projektmitglieder:	Mathias Schmid
Betreuer:	Mike
Datum:	27.04.2018
Firma:	Die Schweizerische Post

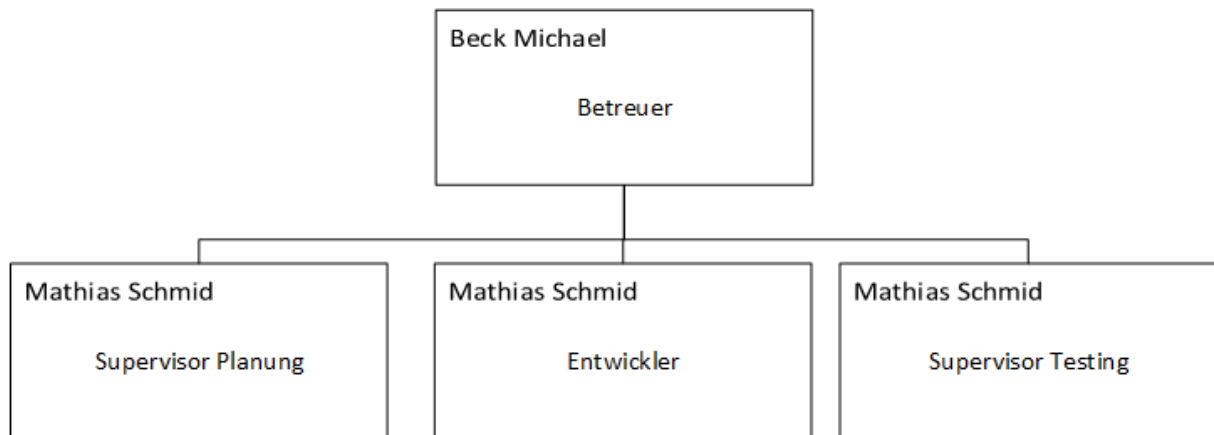
1 Abstract (Kurzbeschreibung)

Ich möchte eine Applikation erstellen, in welcher sich ein User einloggen kann. Er kann dann seine Charakter verwalten, sie mit Ausrüstung ausrüsten und kleine Challenges mithilfe von turn-based Gameplay schlagen. Dass Projekt selbst befasst sich unter anderem mit der Technologie Hibernate, in der Objekte von Java in einer Datenbank gespeichert werden können und wieder angerufen.

Inhaltsverzeichnis

1	Abstract (Kurzbeschreibung)	1
2	Anforderungsanalyse.....	4
2.1	Zielgruppe.....	4
2.2	Pflichtenheft	4
2.2.1	UC-01	4
2.2.2	UC-02	5
2.2.3	UC-03	5
3	Technische Dokumentation.....	7
3.1	Klassendiagramm	7
3.2	Sequenzdiagramm.....	8
4	Installationsanleitung	9
5	Benutzerhandbuch	9
6	Fazit	9

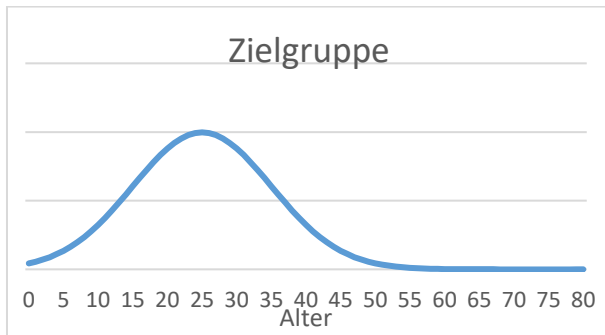
Abbildungsverzeichnis



2 Anforderungsanalyse

2.1 Zielgruppe

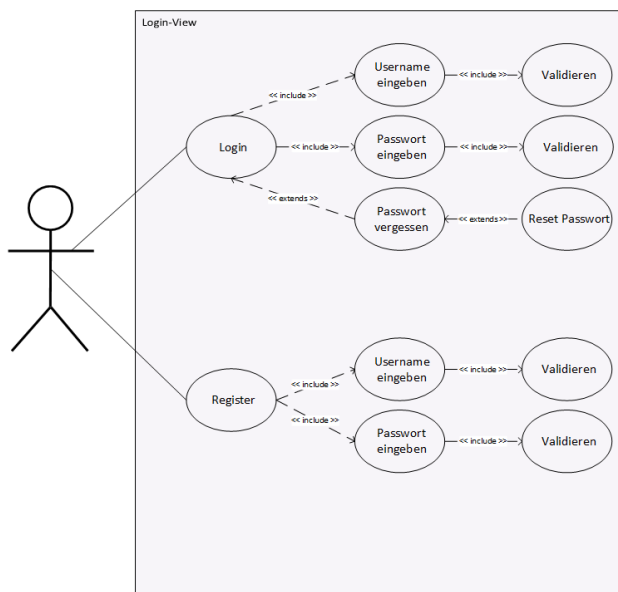
Die Applikation dient zur Unterhaltung und da die Applikation im Format von einer mobilen App entwickelt wird, ist meine grösste Zielgruppe Pendler, welche jeden Tag im selben Zug für 20min sitzen und ihre freie Zeit irgendwie verbringen müssen. Da es sich beim Spiel um ein Genre aus der Kategorie „turn-based“ handelt, wird die Zielgruppe weiter eingegrenzt. Da dieses Genre vor 10 oder mehr Jahren durch Klassiker wie Final Fantasy X weit verbreitet wurde, erwarte ich, dass meine Zielgruppe ca. 20 bis 30 Jahre alt sein wird:



2.2 Pflichtenheft

2.2.1 UC-01

Login



Was

Beschreibung

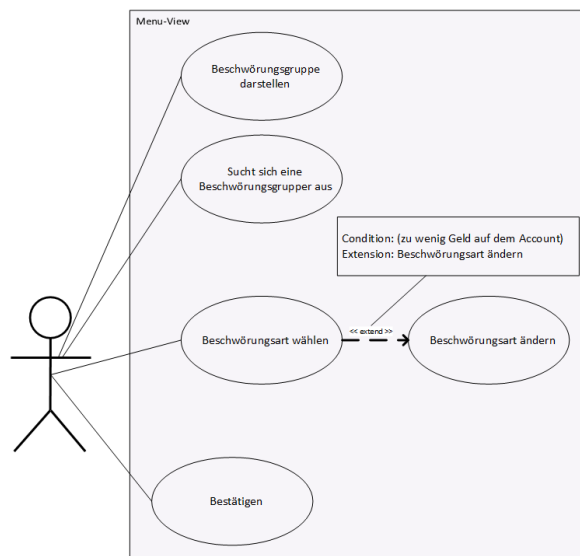
Beschreibung	Der Benutzer befindet sich in der LoginView und versucht sich anzumelden.
Beteiligte Akteure	LoginView und Datenbank
Verwendete Anwendungsfälle (includes)	keine
Auslöser	Dieser anwendungsfall wird immer beim Start ausgelöst
Vorbedingungen	keine
Standardablauf	Der User gibt seinen Usernamen und sein Passwort ein. Dieses wird validiert und bestätigt. Hat er sein Passwort vergessen

kann er dieses zurücksetzen. Hat der User noch keinen Account kann er ihn unter registrieren erstellen.

Art	Muss: Der User kann sich einloggen Der User kann einen neuen Account erstellen Kann: Die Daten werden validiert. Der User kann sein Passwort zurücksetzen (vielleicht mit einem Code, den er bei der Erstellung bekommen hat.)
-----	---

2.2.2 UC-02

Beschwörungen



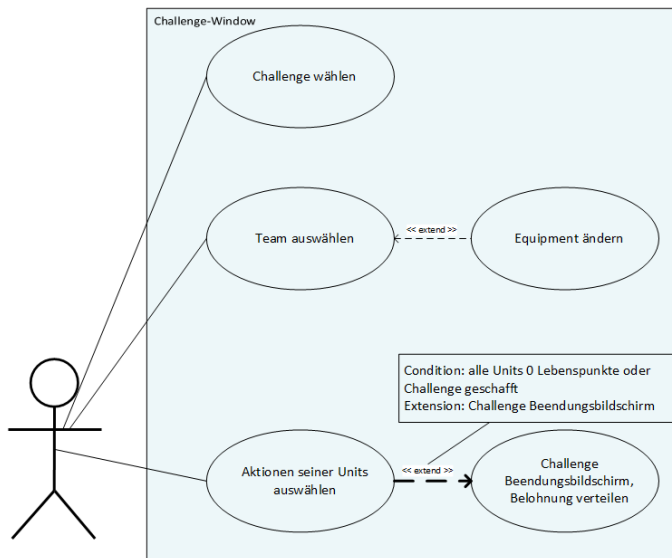
Was

Beschreibung

Beschreibung	Der User möchte gerne eine Beschwörung, also das erhalten einer neuen Unit, durchführen.
Beteiligte Akteure	Menü-View, der User und die Datenbank.
Verwendete Anwendungsfälle (includes)	UC-01
Auslöser	Der User drückt auf „Summon“ in der MenuView.
Vorbedingungen	Der User muss eingeloggt sein.
Standardablauf	Dem User werden die Beschwörungsgruppen dargestellt, sobald er eine auswählt wird er nach der Beschwörungsart gewählt, welche Items (sogenannte Beschwörungstickets) oder Geld darstellen kann. Sollte er nicht genug Geld haben, diese Art jedoch gewählt haben, wird er aufgefordert eine andere zu wählen. Zum Schluss wird bestätigt und er erhält eine zufällige Unit.
Art	Muss: Der User kann Units beschwören Kann: Der User hat verschiedene Beschwörungsarten

2.2.3 UC-03

Challenge Verlauf



Was

Beschreibung

Beschreibung	Der User möchte seine Units im Schlachtfeld testen
Beteiligte Akteure	Challenge-View, der User und die Datenbank.
Verwendete Anwendungsfälle (includes)	UC-01
Auslöser	Der User drückt auf „Challenge“ in der MenuView.
Vorbedingungen	Der User muss eingeloggt sein.
Standardablauf	Dem User werden die verschiedenen Challenges dargestellt von der er eine auswählen kann. Daraufhin wird er aufgefordert sein Team auszusuchen und kann ihre Ausrüstung anpassen falls er dies will. Wie in einem „turn-based“-Spiel üblich, kann der user nun seine Aktionen für sein Team auswählen, danach spielt der PC seinen Zug und der User wird wieder aufgefordert, seinen Zug zu machen. Sollte die Challenge geschafft sein oder alle seine Units tod, wird die Challenge beendet.
Art	Muss: Der User hat verschiedene Challenges Der User kann in einem „turn-based“-Spiel gewinnen oder er verliert. Kann: Der User kann das Equipment seiner Units ändern.

3.2 Sequenzdiagramm



Das Folgende Sequenzdiagramm nimmt zur Grundlage dass sich der Benutzer in der Ansicht links befindet. Dies bedeutet Objekte wie Gegner, Unit, MainFightController, DataBean wurden schon geladen.

