

Generic Banana Machine

--- Inhalt ---

- Einleitung
- Funktionale Anforderungen
- Nicht funktionale Anforderungen

--- Einleitung ---

Die Generic Banana Machine (GBM) ist eine einfach Text Adventure Engine. Mit ihr können Text Abenteuer erlebt werden, in denen der Spieler einen Character in einer Spielwelt steuert.

Prioritäten

Je größer die Priorität, um so optionaler die Anforderung

1 - Unabdingbar | 2 - Grundlegend | 3 - Wünschenswert | 4 - Erfeulich | 5 - Völlig optional

--- Funktionale Anforderungen ---

Name: Character

Priorität: 1

Vorraussetzung: -

Beschreibung: Der Character der vom Spieler gesteuert wird.

Name: Ort

Priorität: 1

Vorraussetzung: -

Beschreibung: Der Character befindet sich immer an einem Ort

Name: Durchgang

Priorität: 1

Vorraussetzung: Ort

Beschreibung: Ein Durchgang verbindet zwei Orte. Der Character kann über einen Durchgang an einen neuen Ort gelangen.

Name: Gegenstand

Priorität: 1

Vorraussetzung: Ort, Character

Beschreibung: Ein Gegenstand befindet sich in einem Ort oder im Inventar der Characters.

Name: Hinderniss

Priorität: 1

Vorraussetzung: Durchgang, Gegenstand

Beschreibung: Ein Hinderniss befindet sich in einem Durchgang. Solange es nicht aufgelöst ist, kann der Durchgang nicht benutzt werden.

Der Spieler kann Items die sein Character besitzt benutzen.

Genau ein Gegenstand löst das Hinderniss und erlaubt durchgang.

Der Gegenstand wird verbraucht, wenn er der richtige war.

Name: Spielwelt

Priorität: 1

Vorraussetzung: Alles vorherige

Beschreibung: Eine Spielwelt besteht aus Orten und Übergängen. Der Character hat einen Startort in dem das Spiel beginnt.

Verschiedene Verästelungen sind möglich, jedoch ist es immer möglich jeden Ort zu erreichen.

Name: Textausgabe

Priorität: 1

Vorraussetzung: -

Beschreibung: Die Vorgänge im Spiel werden per Text in die Konsole ausgegeben.

Name: Texteingabe

Priorität: 1

Vorraussetzung: -

Beschreibung: Der Spieler gibt Befehle über die Konsole ein. Das Spiel versteht diese und führt die korrekten Aktionen aus.

Name: Spielstart

Priorität: 1

Vorraussetzung: -

Beschreibung: Zu Spielstart wird die Welt aufgebaut und der Spieler begrüßt.

Name: Spielend

Priorität: 1

Vorraussetzung: Spielstart

Beschreibung: Wenn der Character einen bestimmten Ort erreicht endet das Spiel. Es kann verschiedene Enden geben.

--> Version 1.0

Name: Komplexere Hindernisse

Priorität: 2

Vorraussetzung: Hinderniss

Beschreibung: Hindernisse können bis zu 2 Gegenstände benötigen um gelöst zu werden.

Außerdem kann es Hindernisse geben die durch die richtige Rätsel Antwort gelöst werden.

Name: Einrichtungsgegenstände

Priorität: 2

Vorraussetzung: Ort

Requirements_DE.txt

Beschreibung: In Orten können neben Gegenstände auch Einrichtungsgegenstände sein. Diese können Gegenstände enthalten
und ebenfalls von Hindernissen blockiert werden.

Name: Robustere Texteingabe
Priorität: 2
Vorraussetzung: Texteingabe
Beschreibung: Bessere Fehlererkennung, CaPiTaliZation

Name: Uniforme Textausgabe
Priorität: 2
Vorraussetzung: Textausgabe
Beschreibung: Formatierter Text, Einheitliche Fehler.

Name: Modulare Spielwelten
Priorität: 3
Vorraussetzung: Spielwelt
Beschreibung: Die Spielwelt kann bei Programmstart ausgewählt werden. Das Spiel baut danach die Welt auf.
Solche Spielwelten werden in Dateien gelesen (vmtl XML).

Name: Hinderniss Reaktionen
Priorität: 2
Vorraussetzung: Hindernisse
Beschreibung: Auf Aktionen vom Spieler kann ein Hinderniss reagieren.

Name: Tod
Priorität: 3
Vorraussetzung: Character
Beschreibung: Der Character kann sterben. Falls dies passiert endet das Spiel.

--> Version 1.1

Name: Nochmal Spielen
Priorität: 3
Vorraussetzung: Spielende
Beschreibung: Nach Spielende kann der Spieler das Spiel erneut starten.

Name: Hauptmenü
Priorität: 4
Vorraussetzung: -
Beschreibung: Nach Programmstart wird ein Menü angezeigt:
- Spiel Starten
- Credits
- ...?

Requirements_DE.txt

Name: Einfach graphische Oberfläche
Priorität: 4
Vorraussetzung: -
Beschreibung: Text Ein- und Ausgabe getrennt in einem simplen Fenster.

Name: Schwierigkeit
Priorität: 4
Vorraussetzung: Tod
Beschreibung: Bei Spielstart kann die Schwierigkeit des Spiels ausgewählt werden.

--> Version 2.0

Name: Checkpunkte
Priorität: 5
Vorraussetzung: Tod
Beschreibung: Wenn der Character stirbt kann er statt in Startort in einem Checkpunkt Ort wieder einsteigen.

Name: Kampagne
Priorität: 5
Vorraussetzung: Modulare Spielwelt, Spielende
Beschreibung: Mehrere Spielwelten können eine zusammenhängende Geschichte erzählen.
Nachdem ein Spiel erfolgreich beendet wurde, kann der nächste Teil gespielt werden.

Name: Auto Vervollständigung
Priorität: 5
Vorraussetzung: Texteingabe
Beschreibung: Über die TAB Taste werden Vorschläge zur Autovervollständigung des eingegebenen Befehls ausgegeben.

Name: Frühere Befehle
Priorität: 5
Vorraussetzung: Texteingabe
Beschreibung: Durch die HOCH und RUNTER Pfeiltasten können frühere Befehle in die Texteingabe geladen werden.

Name: Befehle Synonyme
Priorität: 5
Vorraussetzung: Texteingabe
Beschreibung: Für eine Aktion kann es mehrere Befehle geben.

Name: Level Editor

Priorität: 5

Vorraussetzung: Modulare Spielwelt

Beschreibung: Über eine Oberfläche kann der Spieler eigene Spielwelten erstellen oder bearbeiten.

--- Nicht funktionale Anforderungen ---

Name: Objectorientierung

Beschreibung: Das Project soll objektorientiert entwickelt werden. Auf Interfaces und starte Vererbung soll weitestgehend verzichtet werden.

Name: Model View Control

Beschreibung: Das Proekt soll ein "Model" haben welches die Inhale des Spielbeschreibt, eine "Control" die das Model steuert und eine "View" welche die Inhalte des Spiels darstellt.

Name: Fehlerverhalten

Beschreibung: Da der Spieler direkt Eingaben macht, soll das Spiel robust gegenüber Fehleingaben sein und dem Spieler Rückmeldung geben, falls er illegale Eingaben tätigt.

Name: Dokumentation

Beschreibung: Die Entwicklung und der Code des Projekts soll außreichend Dokumentiert werden. Die Sprache für Dokumentation is english.

Name: Coding Style

Beschreibung: Es soll ein konsitenter Coding Style verwendet und weitere Konventionen von den Entwicklern abgesprochen werden.

Name: Versionskontrolle

Beschreibung: Größere Änderungen sollen auf "Branches" entwickelt werden. Der "master" soll nur fertige Versionen/Releases enthalten.

Name: Spielwelt

Beschreibung: Es soll mindestens eine Spielwelt erstellt werden, welche alle Möglichkeiten des Spiels verwendet und zudem eine unterhaltsame Geschichte erzählt.
