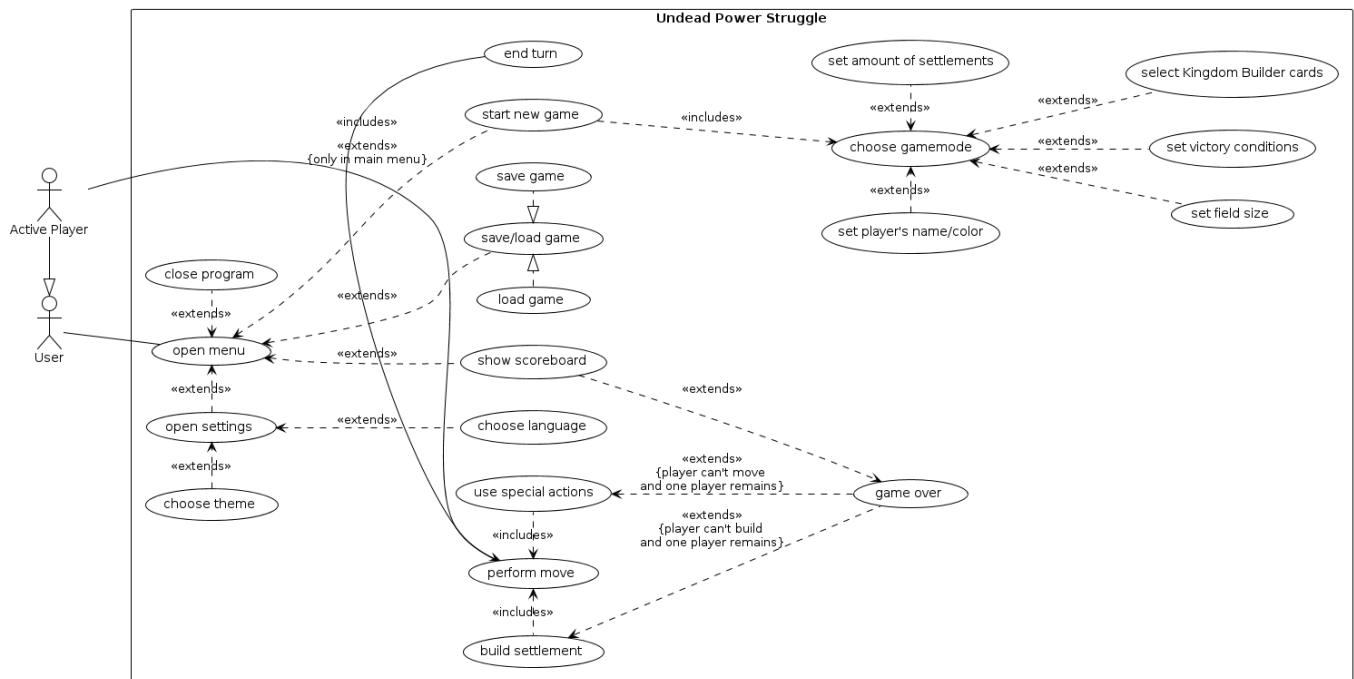


Anforderungsanalyse für Gruppe 16 - Undead Power Struggle (UPS)

Use-Case-Diagramm

Das Use-Case-Diagramm zeigt die Interaktionen und Handlungsmöglichkeiten, die dem Benutzer und dem aktiven Spieler zur Verfügung stehen. Weiterhin werden die Verknüpfungen zwischen unterschiedlichen Anwendungsfällen dargestellt.



Story Cards

Die Story Cards sind als PDF im Kartenformat innerhalb des Release1 Ordners als Dokument angefügt. Bitte beachten Sie folgende Definitionen:

Story Points

Wir verwenden eine Skalierung basierend auf Fibonacci-Zahlen, um den Arbeitsaufwand darzustellen. Höhere Werte signalisieren einen größeren Aufwand:

Kategorie	Anzahl Story Points	Ungefährer Zeitaufwand	Kreditpunktrechnung
Erledigt	0	Kein Zeitaufwand	Kein Zeitaufwand
Sehr klein	1	Minutenbereich	Minutenbereich
Klein	2	1-2 Stunden	Stunden eines Tages
Mittel	3	3-4 Stunden	Ein Tag

Kategorie	Anzahl Story Points	Ungefährer Zeitaufwand	Kreditpunktrechnung
Groß	5	5-7 Stunden	Eine Woche
Sehr groß	8	8 Stunden und mehr	Länger als eine Woche

Prioritäten

Auf den Story Cards ist die Priorität oben links angegeben. Die zugehörigen Bedeutungen sind:

- **Prio 1:** Notwendige Umsetzungen für die Funktionalität des Spiels
- **Prio 2:** Empfohlene Umsetzungen, die das Spielerlebnis verbessern
- **Prio 3:** Zusätzliche Optionen, die auf den Empfehlungen aufbauen

Risiko

Das Risiko wird in vier Kategorien eingeteilt:

- **Risiko 0:** Die Realisierung der Aufgabe ist ohne bekannte Hindernisse machbar.
- **Risiko 1:** Die Umsetzung ist voraussichtlich machbar, es bestehen jedoch geringfügige Unsicherheiten.
- **Risiko 2:** Mögliche Schwierigkeiten sind zu erwarten, und es sollte zusätzliche Zeit eingeplant werden.
- **Risiko 3:** Es wird erwartet, dass die Umsetzung deutliche Herausforderungen mit sich bringt. Es sollte ein umfangreicher Zeitpuffer und ein Notfallplan vorgesehen werden.