

Schiffeversenken

HSR-CAS-FEE-Projekt2-Team4-2019-1.0
Urs van Binsbergen und Peter Schiess

24. August 2019

Wir möchten gerne ein Online-Schiffeversenken-Spiel erstellen.

1 Projektbeschreibung

1.1 Features

Wir haben uns folgende Features überlegt:

1.1.1 Benutzer-Modul

- Registrierung: Benutzername, Email, Passwort, Avatar
- Authentifizierung
- Rollen: Spieler, Administratoren
- Ändern: Benutzername, Email, Passwort, Avatar
- Statistik ansehen

1.1.2 Spielvorbereitung

- Schiffe auf dem Spielfeld platzieren
- Herausfordern / Herausforderung annehmen

1.1.3 Game

- Schiessen bis zum bitteren Ende
- Victory / Waterloo

1.1.4 Hall of Fame

- Rangstufen wie auf einem Schiff

1.1.5 Admin-Modul

- Zugänglich für Administrator
- Benutzer verwalten
- Statistiken
- Konfiguration: Game, Hall of Fame

1.2 Umsetzung

Wir gedenken, die Features grob so umzusetzen:

- Angular
- Material Design for Angular
- Firestore
- Firebase Cloud Functions
- Firebase Authentication

2 Spielregeln

2.1 Spielfeld

- Länge 8 und Breite 8

2.2 Flotte

- 1 Schiff der Länge 2
- 2 Schiffe der Länge 3
- 2 Schiffe der Länge 4

2.3 Platzierung der Schiffe

- Die Schiffe müssen vollständig auf dem Spielfeld sein.
- Die Schiffe dürfen sich nicht berühren (auch nicht an den Ecken).

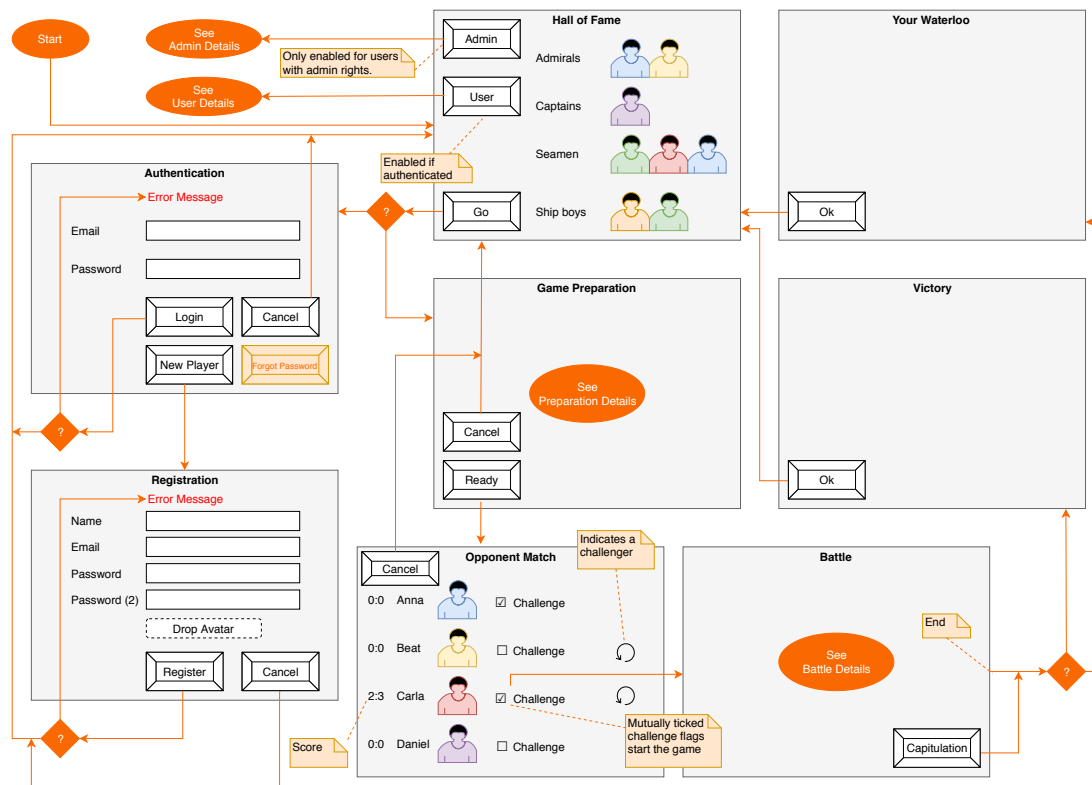
2.4 Spielverlauf

- Der Spieler muss innerhalb des Countdowns schießen.
- Nach einem Treffer darf der Spieler nochmals schießen. Der Countdown beginnt neu.
- Die Spieler sehen die eigenen und generischen Treffer und Nicht-Treffer.
- Das Spiel endet, sobald alle Schiffe von einem Spieler versenkt sind.

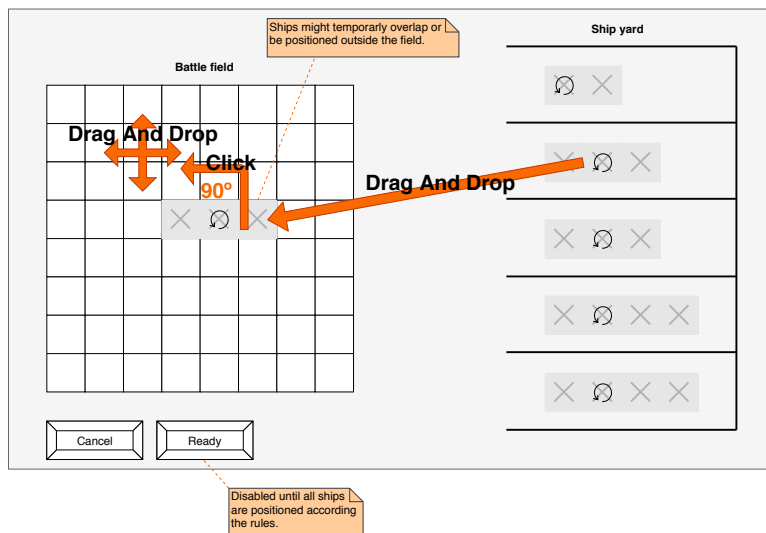
3 Wireframes

Die Wireframes veranschaulichen die Funktionalität und nicht das Layout.

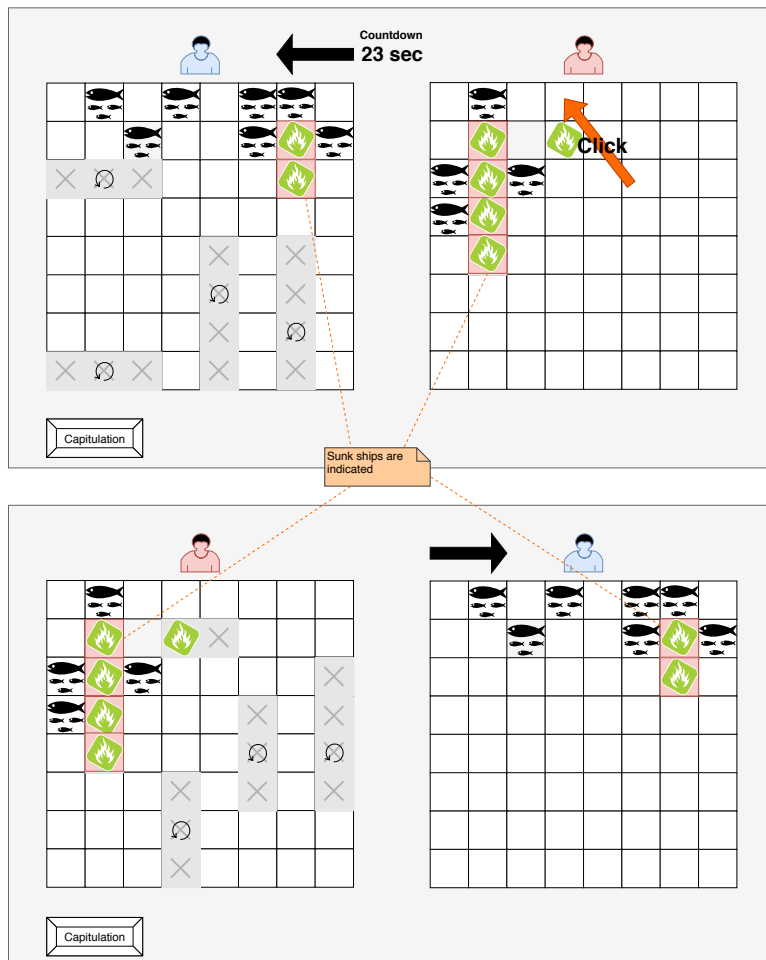
3.1 Single Page Application



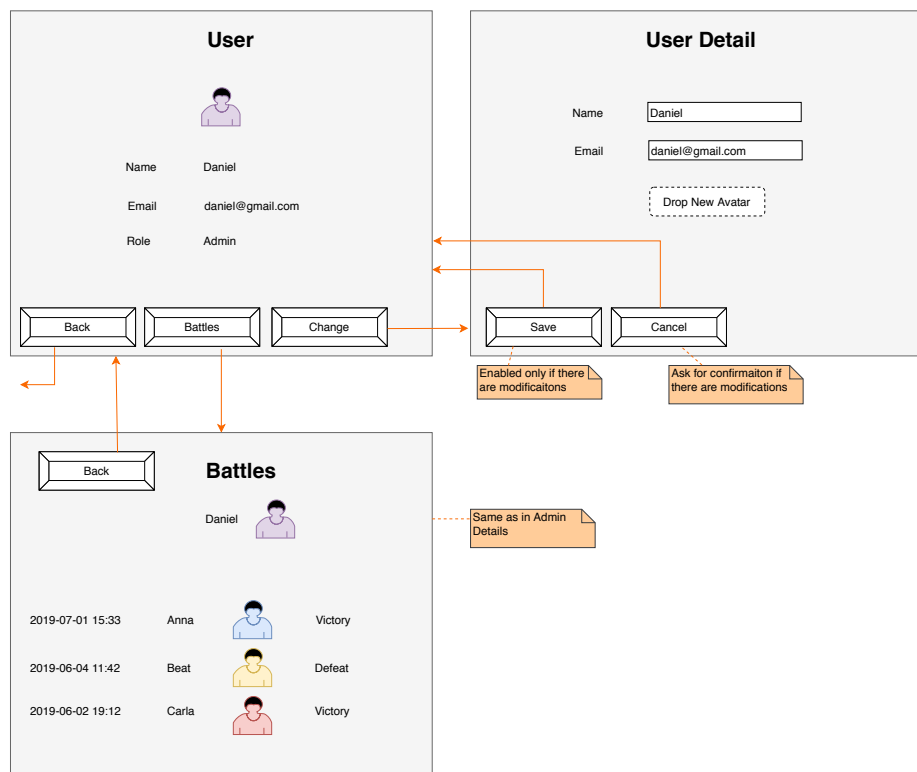
3.2 Preparation Details



3.3 Schlacht Details



3.4 User Details



3.5 Admin Details

