Projektname

Dokumentation Teil 1

Version 1.0.0, 1. Dezember 2015 | Projektteam: Person 1, Person 2

DeLorean-Lander

Dokumentation Teil 1

Version 1.0.0, 10. April 2018 | Projektteam: Simon, Flora

Inhalt

[1 Abstract 3](#_Toc511205793)

[2 Anforderungsanalyse 4](#_Toc511205794)

[2.1 User Stories 4](#_Toc511205795)

[3 GUI Design 7](#_Toc511205796)

[3.1 MockUp 7](#_Toc511205797)

[4 OO Analyse- /Design 8](#_Toc511205798)

[4.1 Klassendiagramm 8](#_Toc511205799)

# Abstract

Das Programm muss am Ende eine Lande-Simulation mit einem DeLorean darstellen. Der Benutzer kann das Gefährt nach links, rechts, oben und unten bewegen. Diese Aktionen werden mit einem Xbox 360 Controller gesteuert. Der Benutzer versucht den DeLorean auf drei verschiedenen Landeplätzen zu landen. Er kann Informationen wie Geschwindigkeit und Kraftstoffanzeige am Rande des Fensters erblicken. Nach der erfolgreichen Landung wird ein errechneter Punktestand angezeigt.

# Anforderungsanalyse

## User Stories

|  |  |
| --- | --- |
| Funktionale-US-01 | Beschreibung |
| User Story | Als Benutzer möchte ich das Spiel durch Knopfdruck starten können. |
| Art | Muss-Ziel |
| Aufwand | 2h |

|  |  |
| --- | --- |
| Funktionale-US-02 | Beschreibung |
| User Story | Als Benutzer möchte ich meine Geschwindigkeit und Kraftstoffanzeige angezeigt bekommen. |
| Art | Muss-Ziel |
| Aufwand | 4h |

|  |  |
| --- | --- |
| Funktionale-US-03 | Beschreibung |
| User Story | Als Benutzer möchte ich mit dem Controller nach links, rechts, oben und nach unten steuern können. Dies verändert auch seine Geschwindigkeit. |
| Art | Muss-Ziel |
| Aufwand | 8h |
| Benötigte Mittel: | Für diese User-Story ist ein Gamecontroller nötig. |

|  |  |
| --- | --- |
| Funktionale-US-04 | Beschreibung |
| User Story | Als Benutzer möchte ich ein passendes Spielfeld angezeigt bekommen. |
| Art | Muss-Ziel |
| Aufwand | 10h |

|  |  |
| --- | --- |
| Funktionale-US-05 | Beschreibung |
| User Story | Als Benutzer möchte ich zwischen drei verschieden schwierige Landeflächen landen können. |
| Art | Muss-Ziel |
| Aufwand | 3h |

|  |  |
| --- | --- |
| Funktionale-US-06 | Beschreibung |
| User Story | Als Benutzer möchte ich deutlich sehen können, wenn ich verloren habe. |
| Art | Muss-Ziel |
| Aufwand | 2h |

|  |  |
| --- | --- |
| Funktionale-US-07 | Beschreibung |
| User Story | Als Benutzer möchte ich meinen Endpunktestand sehen können. |
| Art | Muss-Ziel |
| Aufwand | 2h |

|  |  |
| --- | --- |
| Funktionale-US-08 | Beschreibung |
| User Story | Der DeLorean muss ohne Steuereinfluss auf die Erde mit zunehmender Geschwindigkeit sinken. |
| Art | Muss-Ziel |
| Aufwand | 3h |

|  |  |
| --- | --- |
| Funktionale-US-09 | Beschreibung |
| User Story | Als Benutzer möchte ich verlieren, wenn der DeLorean mit der Landschaft kollidiert oder zu schnell auf einer Landebasis landet. |
| Art | Muss-Ziel |
| Aufwand | 10h |

|  |  |
| --- | --- |
| Funktionale-US-10 | Beschreibung |
| User Story | Als Benutzer möchte ich nur eine begrenzte Anzahl an Kraftstoff haben. |
| Art | Muss-Ziel |
| Aufwand | 5h |

|  |  |
| --- | --- |
| Funktionale-US-11 | Beschreibung |
| User Story | Als Benutzer möchte ich in der Vertikale je drei verschiedene Düsenstufen haben. |
| Art | Muss-Ziel |
| Aufwand | 8h |

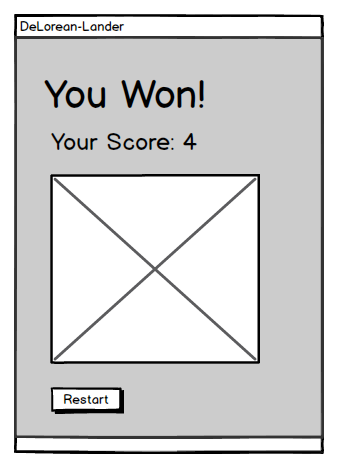
|  |  |
| --- | --- |
| Funktionale-US-12 | Beschreibung |
| User Story | Als Benutzer möchte ich die Landebasen und den DeLorean angezeigt bekommen. |
| Art | Muss-Ziel |
| Aufwand | 3h |

|  |  |
| --- | --- |
| Funktionale-US-13 | Beschreibung |
| User Story | Als Benutzer möchte ich zwischen zwei Levels entscheiden, welche sich durch die Landschaft unterscheiden. |
| Art | Kann-Ziel |
| Aufwand | 10h |

|  |  |
| --- | --- |
| Funktionale-US-14 | Beschreibung |
| User Story | Als Benutzer möchte ich zwischen Tastatur und Controller, als Steuerung aussuchen können. |
| Art | Kann-Ziel |
| Aufwand | 5h |

# GUI Design

## MockUp



# OO Analyse- /Design

## Klassendiagramm

