



## **Release 4**

Das Spiel soll am Ende des R4 spielbar sein. D.h. Rundenabläufe und multi-client Spiele sollen getestet und notwendige Änderungen vorgenommen werden.

Dadurch ergeben sich folgende Anforderungen:

- Buildprozess mit Gradle
  - Grüner Build (Code Coverage)
  - Artefakt (spielbar)
- Anzeigen des UI
  - Darstellen von Events Feuer und Dunkelheit in bestimmten Räumen (graphisch)
  - Inventar des eigenen Spielers anzeigen
  - Animationen (falls noch nicht implementiert)
  - Anzeigen der Spieler „Health“ und „Craziness“
  - Vollbild und Fensteranzeige unterstützen und den Wechsel zwischen beiden
  - Beim Auswählen von Objekten soll nicht direkt die Aktion ausgeführt werden, sondern erst immer ein Infowindow gezeigt werden
- Netzwerk
  - Senden der Interaktions-Befehle
  - Anzeige der Server-Nachrichten bezüglich des Spiels (Klartext Infos etc.)
- Aktionen
  - Aktion ausführen (Interaktion)
  - Aktion überspringen
- Tests
  - Erreichen einer C0 Abdeckung von 75%
- Server
  - Unterstützung der überarbeiteten Serverdokumentation

Epics und Stories in Jira einzutragen bis: 23.07.2018

Falls noch nicht bei Besprechung vorhanden,  
Mockups zum Kundentreffen, Änderungen nachzureichen bis: 23.07.2018

---

ProductOwner Team

WASP Enterprises  
Wilhelmshöher Allee 73, 34121 Kassel (Germany)  
Phone: (+49) 561 - 804 6357  
Fax: (+49) 561 - 804 6242  
Web: <https://seblog.cs.uni-kassel.de/ss18/software-engineering-1/>  
Commerzbank BLZ 513 800 40  
SWIFT-BIC DRESDEFF513

---

Geschäftsführer WASP Enterprises

Registergericht Kassel HRB 2110  
Geschäftsführer: Stefan Lindel  
USt-IDNr.: DE 112 595 008  
Kto.-Nr. 9880 891 00  
IBAN DE84 15138 0040 0880 8910 0