
Merchants of Rome
Utvikling av nettleserspill
Visjonsdokument

Versjon 1.4

Merchants of Rome

Revisjonshistorie

Dato	Versjon	Beskrivelse	Forfatter
15/jan/19	1.0	Første utkast	Martin Wangen
29/jan/19	1.1	Første revidering	Martin Wangen
31/jan/19	1.2	Andre revidering	Trond Ugelstad
05/mar/19	1.3	Tredje revidering	Karl Peter Skjelvik, Trond Ugelstad, Martin Wangen
14/mai/19	1.4	Siste revidering	Karl Peter Skjelvik, Trond Ugelstad

Merchants of Rome

Innholdsfortegnelse

Innledning	4
Sammendrag produkt	4
Produktsammendrag	4
Overordnet beskrivelse av interessenter og brukere	5
Oppsummering interessenter	5
Brukermiljøet	5
Sammendrag av brukernes behov	6
Alternativer til vårt produkt	8
Produktoversikt	8
Produktets rolle i brukermiljøet	8
Forutsetninger og avhengigheter	8
Produktets funksjonelle egenskaper	8
Ikke-funksjonelle egenskaper og andre krav	8

Merchants of Rome

1. Innledning

Hensikten med dette dokumentet er å gi overordnede krav til bacheloroppgaven.

Bacheloroppgaven går ut på å lage et nettleserbasert incremental-spill.

Incremental-spill er en sjanger der hovedmålet er å øke ett eller flere tall (inkrementere dem).

Ofte er det snakk om penger, og man kan bruke disse pengene for å gjøre investeringer som gir mer penger tilbake på lang sikt.

Incremental-spill er også ofte “idle”-spill, som betyr at de ikke krever konstant oppmerksomhet, men fortsetter å gi brukeren fremgang selv om de ikke er logget inn i spillet.

2. Sammendrag produkt

2.1 Produktsammendrag

For	alle brukere av internett
Som	ønsker å spille et incremental-spill med community og scoreboard
Merchants of Rome	er et menybasert nettleserspill hvor målet er å øke tallene sine
Som	har elementer som skiller seg ut fra andre spill i samme sjanger
I motsetning til	Diamond Hunt, Cookie clicker, Clickerheroes, osv.
Har vårt produkt	en større balanse mellom spillere, mer fokus

Merchants of Rome

	på personlige strategier og preferanser, og større mulighet for konkurranse mellom nye og etablerte spillere
--	--

3. Overordnet beskrivelse av interessenter og brukere

3.1 Oppsummering interessenter

Navn	Utdypende beskrivelse	Rolle under utviklingen
Community	Alle aktive spillere som velger å være en del av miljøet rundt spillet	Vil i stor grad være å gi tips og råd for hvilke elementer som er bra og dårlig, som igjen skal føre oss i en retning for hvordan vi utvikler spillet
Utviklere	Teamet som utvikler produktet	Utvikler produktet basert på egne idéer og brukernes tilbakemeldinger

3.2 Brukermiljøet

Alle med en nyere nettleser på både PC og mobil, og internetttilgang.

Merchants of Rome

3.3 Sammendrag av brukernes behov

Behov	Prioritet	Påvirker	Dagens løsning	Foreslått løsning
Registrere bruker	Høy	Alle spillere	Ingen	Registrering med brukernavn og passord
Kjøpe gårder	Høy	Alle spillere	Ingen	Kjøpe gårder
Kjøpe gruver	Høy	Alle spillere	Ingen	Kjøpe gruver
Hente jernmalm	Høy	Alle spillere	Ingen	Hente jernmalm fra gruvene
Lage fiskekroker	Høy	Alle spillere	Ingen	Lage fiskekroker slik at de kan fiske
Få tak i treverk	Høy	Alle spillere	Ingen	Få tak i treverk via kapping av trær eller ved kjøp
Skaffe båter	Høy	Alle spillere	Ingen	Bygge båter slik at de kan dra ut og fiske
Få tak i båtplasser	Høy	Alle spillere	Ingen	Bygge og kjøpe båtplasser

Merchants of Rome

Fisking	Medium	Alle spillere	Ingen	Dra ut med båt og fiske
Ha smie	Medium	Alle spillere	Ingen	Ha sin egen smie for å kunne utføre smiing mer kostnadseffektivt
Mat	Lav	Alle spillere	Ingen	Kunne få tak i korn, grønnsaker m.m.
Ha mølle	Medium	Alle spillere	Ingen	Ha sin egen mølle for å kunne male mer kostnadseffektivt
Baking	Medium	Alle spillere	Ingen	Bake sitt egen mat av mel
Ha arbeidere	Lav	Alle spillere	Ingen	Skal kunne få tak i arbeidere slik at arbeid kan bli gjort
Markedsplass	Lav	Alle spillere	Ingen	En møteplass der spillere skal

Merchants of Rome

				kunne kjøpe og selge varer
--	--	--	--	----------------------------

3.4 Alternativer til vårt produkt

Diamond Hunt, Cookie clicker, Clickerheroes

4. Produktoversikt

4.1 Produktets rolle i brukermiljøet

Spillet skal være et supplement til andre spill i samme sjanger.

4.2 Forutsetninger og avhengigheter

En nyere nettleser med støtte for ulike CSS-elementer og JavaScript trengs for å være bruker.

Ellers skal server være så uavhengig som mulig for å gjøre det enklere å ha flere servere og kunne fordele arbeidskapasitet samt hindre nedetid under oppgraderinger på server.

5. Produktets funksjonelle egenskaper

User stories er brukt for å dokumentere funksjonelle krav. Se vedlagt kravdokument.

6. Ikke-funksjonelle egenskaper og andre krav

- Minstekrav på sikkerhet
 - OWASP (2013) A1 og A3
- God brukskvalitet
 - Skal dokumenteres ved hjelp av tilbakemeldinger og brukertester
- Responstid under 1 sekund ved 100 ulike brukere
- Minst mulig nedetid (the four nines)

Merchants of Rome

- Client-side prediction
 - Klienten skal i så liten grad som mulig måtte vente på svar fra tjeneren, og gå ut i fra at all data stemmer overens med den som ligger i databasen.
 - Dersom resultatet av en operasjon kan beregnes ut i fra data som er tilgjengelig hos klienten, så skal den beregnes hos klienten i stedet for å vente på svar fra tjeneren.
 - Dersom klienten prøver å gjøre en operasjon som ikke er mulig med ressursene som de har lagret i databasen betyr det at klienten ikke lenger er synkronisert, og en feilmelding skal sendes til klienten, som så skal stoppe brukeren fra å utføre flere handlinger uten å logge inn på nytt.
- Balanse
 - Gjennomtenkte priser slik at alle deler av spillet er relevante for fremgang
 - Virtuell økonomi er med på å balansere spillet
- Konkurransedyktighet