

**Utvikling av nettleserspill
Kravdokumentasjon**

Versjon 1.0

Revisjonshistorie

Dato	Versjon	Beskrivelse	Forfatter
15/mai/20	1.0	Ferdig versjon	Karl Peter Skjelvik Trond Ugelstad

Innholdsfortegnelse

Introduksjon	4
User Stories	4
Domenemodell	13
Prototyper	14

1. Introduksjon

Dette dokumentet er skrevet i forbindelse med bacheloroppgave 103, våren 2019. Hensikten med dette dokumentet er å gi en overordnet oversikt over kravene som stilles til produktet.

2. User Stories

Som spiller

Ønsker jeg å kjøpe en gård

Slik at jeg kan få korn og grønnsaker

Scenario: Vil kjøpe gård

Gitt at jeg velger å kjøpe en gård

Og det er gårder ledige

Og jeg har nok penger

Når jeg velger antall gårder

Og betaler

Så skal de bli lagt til beholdningen

Som spiller

Ønsker jeg å kjøpe en gruve

Slik at jeg kan få jernmalm

Scenario: Får kjøpt gruve

Gitt at jeg velger å kjøpe en gruve

Og det er gruver ledige

Og jeg har nok penger

Når jeg velger antall gruver

Og betaler

Så skal jeg få til å hente opp jernmalm fra gruven

Og dette skal legges til i beholdningen

Som spiller

Ønsker jeg å få tak i jernmalm

Slik at jeg kan få laget ting laget av jern

Scenario: Jeg har gruve

Gitt at jeg vil hente opp jernmalm

Og jeg eier en gruve

Og jeg har arbeidere som jobber i gruven

Når jeg velger å hente jernmalmen som er funnet

Så skal beholdningen med jernmalm gå opp

Og jeg skal kunne bruke det til å lage ting av jern

Scenario: Spør etter jernmalm for tidlig

Gitt at jeg har en gruve

Og arbeidere som jobber i gruven

Og arbeiderne ikke har vært lenge nok nede i gruven

Når jeg velger å hente opp jernmalm

Så skal jeg ikke få noe jernmalm

Som spiller

Ønsker jeg å kunne lage fiskekroker

Slik at jeg kan fiske

Scenario: Har jernmalm

Gitt at jeg vil lage fiskekroker

Og jeg har nok jernmalm

Når jeg velger å lage fiskekroker

Så skal disse skal legges til i beholdningen

Scenario: Har smed

Gitt at jeg vil lage fiskekroker

Og jeg har min egen smed

Når jeg velger å lage fiskekroker

Og smeden er ledig

Så skal smeden lage fiskekrokene

Og disse skal legges til i beholdningen

Som spiller

Ønsker jeg treverk

Slik at jeg kan bruke det til bygging eller selge det

Scenario: Har skog til å kappe selv

Gitt at jeg vil ha treverk

Og det er nok trær i skogen

Når jeg velger å kappe tre

Så skal dette skal legges til i beholdningenå

Scenario: Kjøpe treverk

Gitt at jeg vil kjøpe treverk

Og noen selger treverk

Og jeg har nok penger

Når jeg velger å kjøpe treverk

Så skal jeg kunne kjøpe så mye treverk jeg vil og har råd til

Og dette skal legges til i beholdningen og penger skal trekkes fra beholdningen

Som spiller

Ønsker jeg å ha båter

Slik at jeg kan dra ut å fiske

Scenario: Bygge båt

Gitt: At jeg eier treverk

Og har tilgang på tømrer

Når jeg velger bygg båt

Så skal jeg få en ny båt

Og miste mengden med treverk nødvendig

Scenario: Sjøsette båt

Gitt at jeg har båt

Og eier båtplass

Når jeg velger å sjøsette en båt

Så skal det komme en ny båt i havna

Og det skal være en mindre båt i beholdningen

Som spiller

Ønsker jeg båtplass til båten

Slik at jeg kan bruke båten

Scenario: Kjøpe båtplass

Gitt at jeg vil kjøpe en båtplass

Og jeg har nok penger

Når jeg velger å kjøpe en båtplass

Og jeg betaler

Så skal en båtplass skal legges til i beholdningen og treverk skal trekkes fra beholdningen

Scenario: Har treverk

Gitt at jeg vil bygge en båtplass

Når jeg velger å bygge en båtplass

Og jeg har nok treverk

Så skal jeg skal kunne plassere båten der og treverket skal trekkes fra beholdningen

Som spiller

Ønsker jeg å kunne fiske

Slik at jeg kan få tak i fisk

Scenario: Sender ut fiskere

Gitt at jeg vil fiske

Og jeg har båt

Og jeg har fiskekroker

Og jeg har fiskere

Når jeg velger å fiske

Så skal fiskerne dra ut med båt

Scenario: Henter fisken

Gitt at fiskere har fisket

Og de har kommet tilbake

Når jeg velger å hente fisken

Så skal disse legges til i beholdningen

Som spiller

Ønsker jeg å ha min egen smie

Slik at jeg slipper å gi bort jernmalm til smeden

Scenario: Får kjøpt smie

Gitt at jeg vil ha en smie

Og jeg har nok penger

Når jeg velger å kjøpe en smie

Så skal den skal legges til i beholdningen og penger skal trekkes fra beholdningen

Som spiller

Ønsker jeg korn

Slik at jeg kan bake brød eller selge

Scenario: Høsting

Gitt at jeg har sådd frø

Og jeg har nok bønder

Når jeg velger å høste inn kornet

Så skal dette skal legges til i beholdningen

Scenario: Kjøpe korn

Gitt at jeg vil kjøpe korn

Og jeg har nok penger

Når jeg velger å kjøpe korn

Så skal dette kornet legges til i beholdningen

Og penger trekkes fra beholdningen

Som spiller

Ønsker jeg en mølle

Slik at jeg kan lage mel selv

Scenario: Kjøper mølle

Gitt at jeg vil ha en mølle

Og jeg har nok penger

Når jeg velger å kjøpe en mølle

Så skal denne skal legges til i beholdningen og penger trekkes fra beholdningen

Som spiller

Ønsker jeg å kunne bake

Slik at jeg kan lage mat eller selge

Scenario: Vil bake

Gitt at jeg vil bake

Og jeg har mel

Og jeg har ansatt en baker

Og jeg har et bakeri

Når jeg velger å bake

Så skal det skal legges til i beholdningen og kornet trekkes fra beholdningen

Scenario: Setter bort arbeidet

Gitt at jeg ikke har ansatt en baker i mitt eget bakeri

Når jeg velger å bake

Og bakeren har tatt sin del av kornet

Så skal det skal legges til i beholdningen og kornet trekkes fra beholdningen

Som spiller

Ønsker jeg arbeidere

Slik at jeg kan få gjort noe arbeid

Scenario: Har arbeidere

Gitt at jeg har arbeidere

Og arbeiderne er ledig

Når jeg velger å gjøre et arbeid

Så skal spillet informere om at arbeidere begynner på jobben

Som spiller

Ønsker jeg å kunne dra på markedsplassen

Slik at jeg kan kjøpe eller selge

Scenario: Én spiller

Gitt at det er bare jeg som spiller

Når jeg går på markedsplassen

Så vil det ikke være noen jeg kan kjøpe av

Og jeg må vente på eventuelle flere spillere

Scenario: Flere spillere

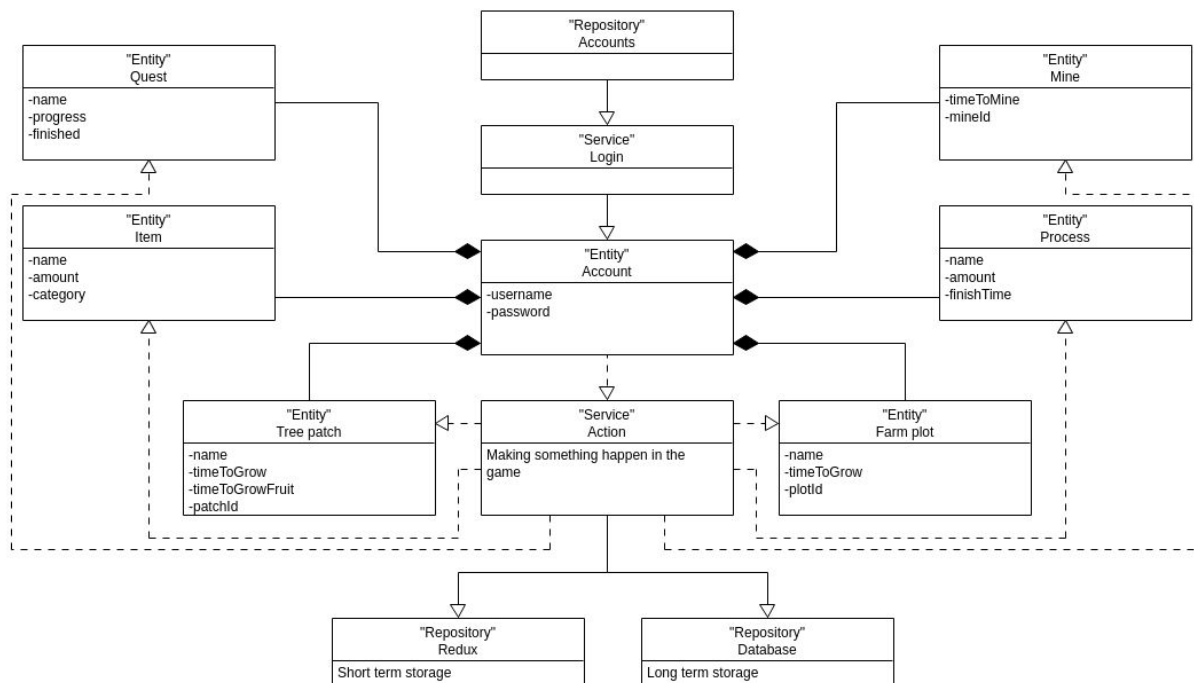
Gitt at det er flere spillere enn bare meg

Når jeg går på markedsplassen

Så vil jeg ha mulighet til å selge mine ting og kjøpe ting fra andre

3. Domenemodell

Denne domenemodellen viser et overordnet oppsett av hvordan frontenden fungerer, og hvordan domenet er satt opp. En bruker har en “Account” og all annen data i spillet er koblet til den accounten. Når man logger inn i spillet hentes alt dette fra databasen til frontenden. Hver gang brukeren gjør en handling så lagres konsekvensene av handlingen både lokalt frontend i Redux, og backend i databasen, for å få til client-side prediction.



4. Prototyper

Vi startet prosjektet med å lage en prototype av farming, som vi viste frem på møtet 08.02.



Denne prototypen videreutviklet vi til den farming-delen vi har i dag.

Vi har utover dette ikke laget noen konkrete prototyper, bare utviklet inkrementelt.