



MURDER
MENU

Architekturdokument

Inhalt

3	Beschreibung
4	State Diagramm
5 - 8	Mockups
9	Klassen Diagramm
10	Datenbank Diagramm

Beschreibung

Murder Menu ist eine digitale Plattform, die traditionelle Krimi-Dinner-Events in ein interaktives Erlebnis transformiert. Die Anwendung ermöglicht es einem Gastgeber oder einer Gastgeberin, ein thematisches Krimi-Dinner-Modul zu erwerben und Teilnehmer*innen zu einem gemeinsamen Abend einzuladen. Die App übernimmt die Rolle des Spielers oder der Spielleiterin und führt die Gruppe durch verschiedene Phasen des Abends, von der Rollenzuweisung bis zur abschließenden Auflösung des Falles. Teilnehmer*innen erhalten Rollenbeschreibungen und interagieren über die App oder einen Webbrowser, um simulierte Nachrichten, Videos, Fotos, Polizeiberichte und weitere multimediale Hinweise zu erhalten. Ein integrierter Chat und die Möglichkeit, Notizen zu machen, fördern die Diskussion und Analyse der Hinweise. Nach Abschluss aller Phasen erfolgt eine Abstimmung, die zur Auflösung des Krimis führt.

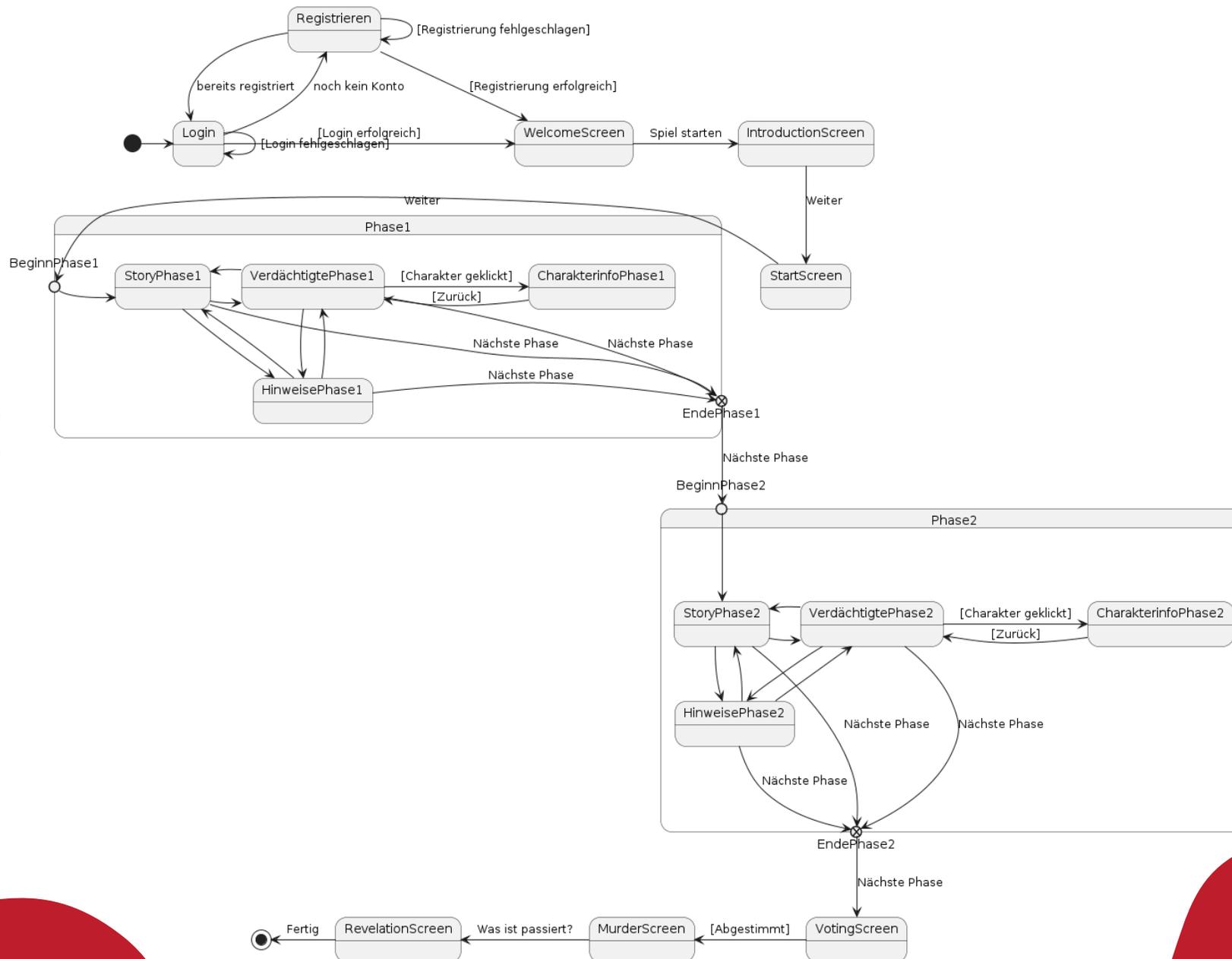
Technologisch stützt sich Murder Menu auf eine moderne Softwarearchitektur, die ein reaktives Frontend-Design mit Adobe XD und React Native, ein Backend auf Basis von Nest.js sowie eine MongoDB-Datenbank umfasst. Die Entwicklung erfolgt unter Verwendung von GitHub für das Projektmanagement. Das Team steht vor der Herausforderung, sich in neue Technologien einzuarbeiten, da bis auf Adobe XD alle verwendeten Tools neu für die Mitglieder*innen sind.

Das Geschäftsmodell sieht vor, dass Nutzer*innen ein Modul auswählen und vor dem Kauf eine Vorschau erhalten, die Funktionen, Rollenbeschreibungen und die Problemstellung umfasst. Nach dem Kauf können Gastgeber*innen Beitrittslinks an ihre Gäste versenden, die entscheiden können, ob sie die App herunterladen oder über einen Browser teilnehmen. Nach Abschluss des Spiels haben die Teilnehmer*innen die Möglichkeit, das Modul zu bewerten und Rabatte für zukünftige Käufe zu erhalten.

Murder Menu revolutioniert das Konzept des Krimi-Dinners, indem es eine Plattform bietet, die sowohl die Organisation als auch die Durchführung eines solchen Abends vereinfacht und dabei ein tiefgreifendes, interaktives Erlebnis schafft.

Die folgenden Diagramme und Mockups beschreiben ein erstes MVP von MurderMenu, nicht die fertige Anwendung.

State Diagramm



Mockups

LOGIN

Email

Passwort

LOGIN

[noch kein Konto | Registrieren](#)

Login

REGISTRIERUNG

REGISTRIEREN

[bereits registriert | zum Login](#)

Registrierung

**WILLKOMMEN
BEI**

**MURDER
MENU**

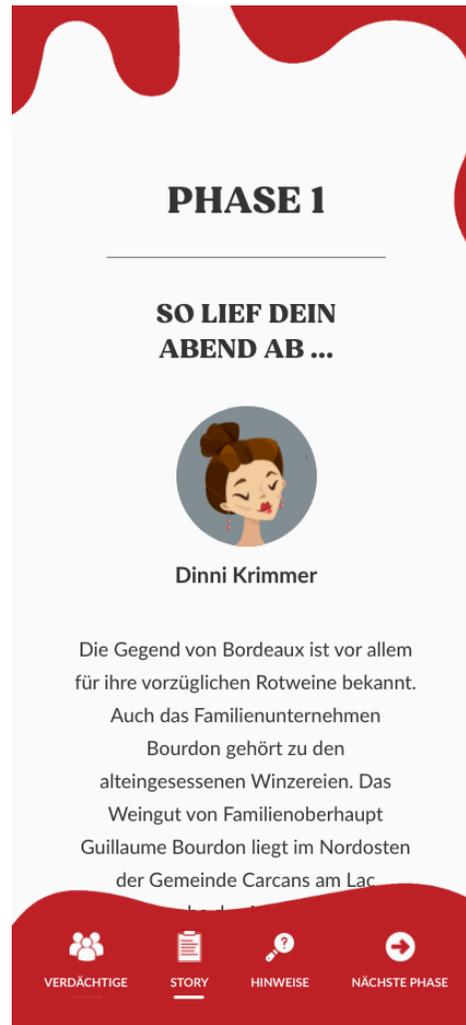
ABENTEUER STARTEN ...

WelcomeScreen

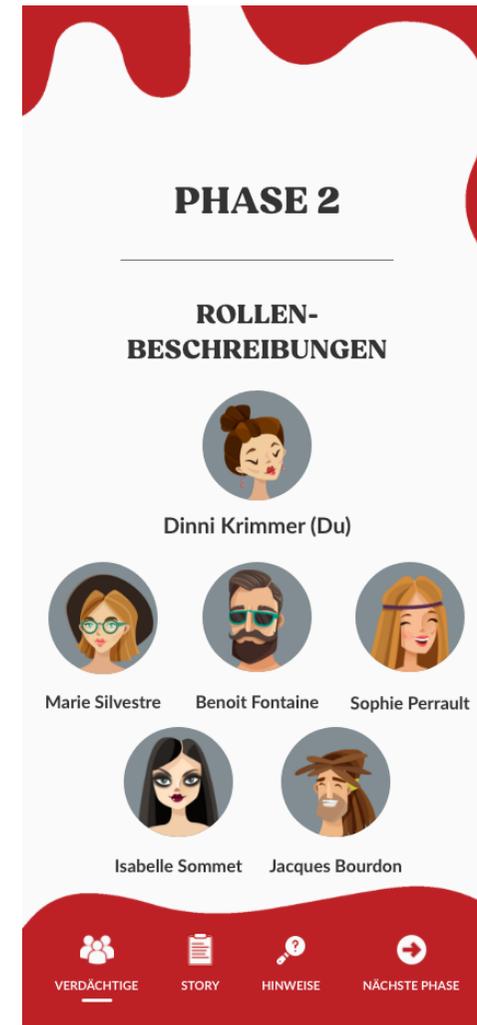
Mockups



IntroductionScreen

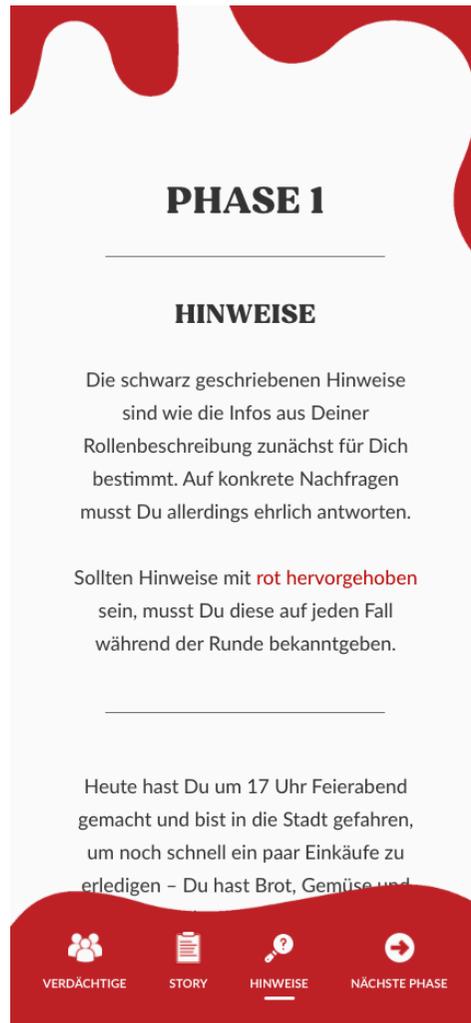


Story

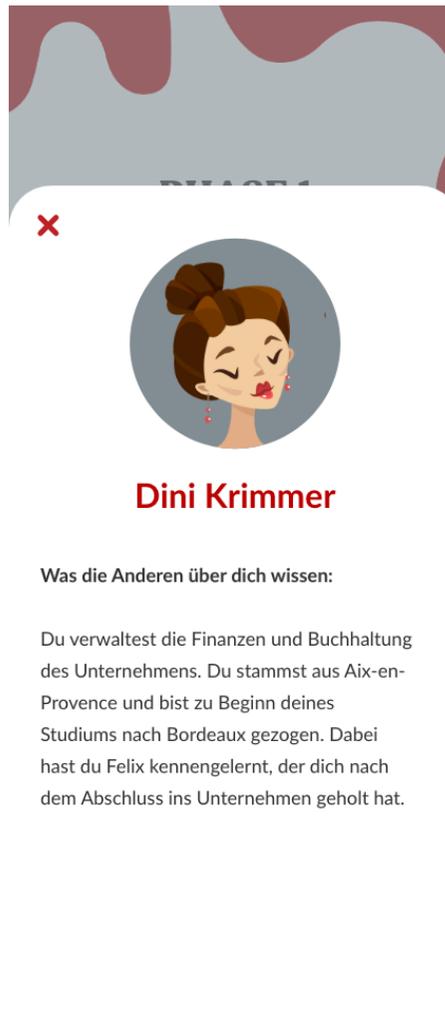


Verdächtige

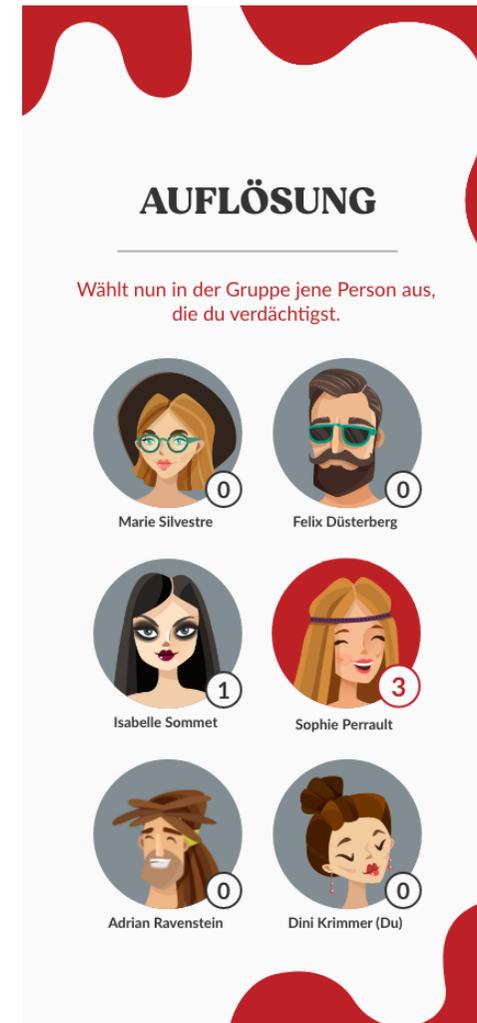
Mockups



Hinweise



Charakterinfo



VotingScreen

Mockups

AUFLÖSUNG

DIE TÄTERIN IST ...



Sophie Perrault

Gartuliere! Ihr habt die Mörderin identifiziert.

WAS IST PASSIERT?

MurderScreen

AUFLÖSUNG

TOD UND TRAUBEN



Wie sich gezeigt hat, gibt es durchaus einige Personen, die dem vorzeitigen Ableben Guillaume Bourdons nicht unbedingt abgeneigt waren

- jede der tatverdächtigen Personen hat ein Motiv:

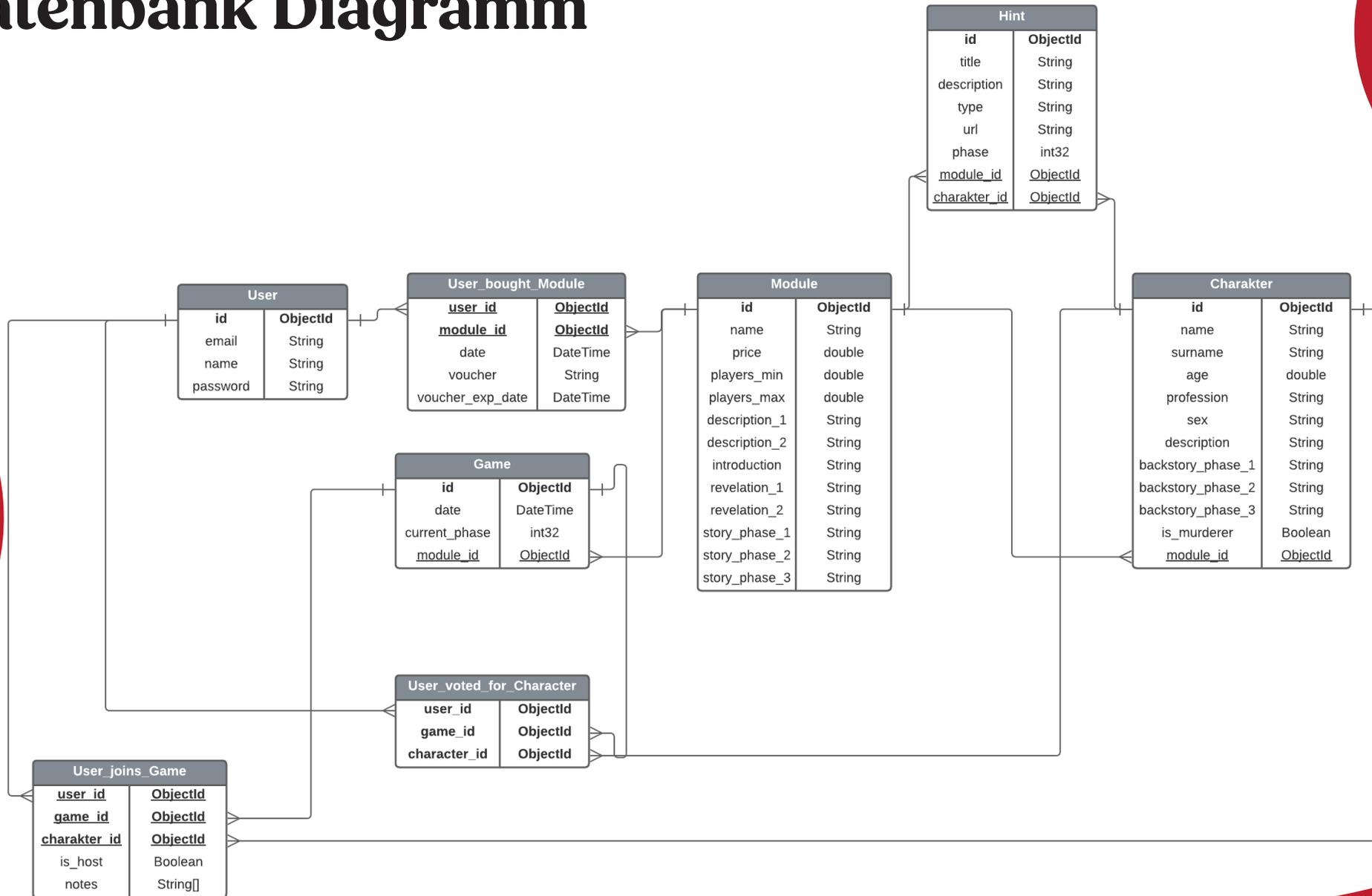
Jacques Bourdon musste um jede noch so kleine Innovation verbittert kämpfen, um seinen Vater von seinen Ideen zu überzeugen. Die ständige

RevelationScreen

Klassen Diagramm



Datenbank Diagramm



* das Datenbank Modell geht inhaltlich schon etwas weiter als der MVP. Außerdem haben wir übersichtshalber die Felder „created_at“ und „updated_at“ im Diagramm weggelassen.