

Pflichtenheft

Projekt: AppSenzen

Auftraggeber: Joseph Plaickner
Turnhalle J.Ph.Fallmerayer
+39 349 134 5905
Joseph Plaickner

Auftragnehmer: Guidotti, Lamprecht, Seyr
Dantestraße 39E
+39 388 645 5444
Daniele Guidotti

1. Zielbestimmung

Entwicklung einer Applikation für die Festhaltung von Absenzen von Schülern, das heißt, für jeden Schüler wird jeweils eingetragen, an welchen Tagen er nicht den Unterricht besucht.

2. Produkteinsatz

Die zu programmierende Applikation ist für die Verwendung im Unterricht / in der Schule seitens der Lehrer gedacht.

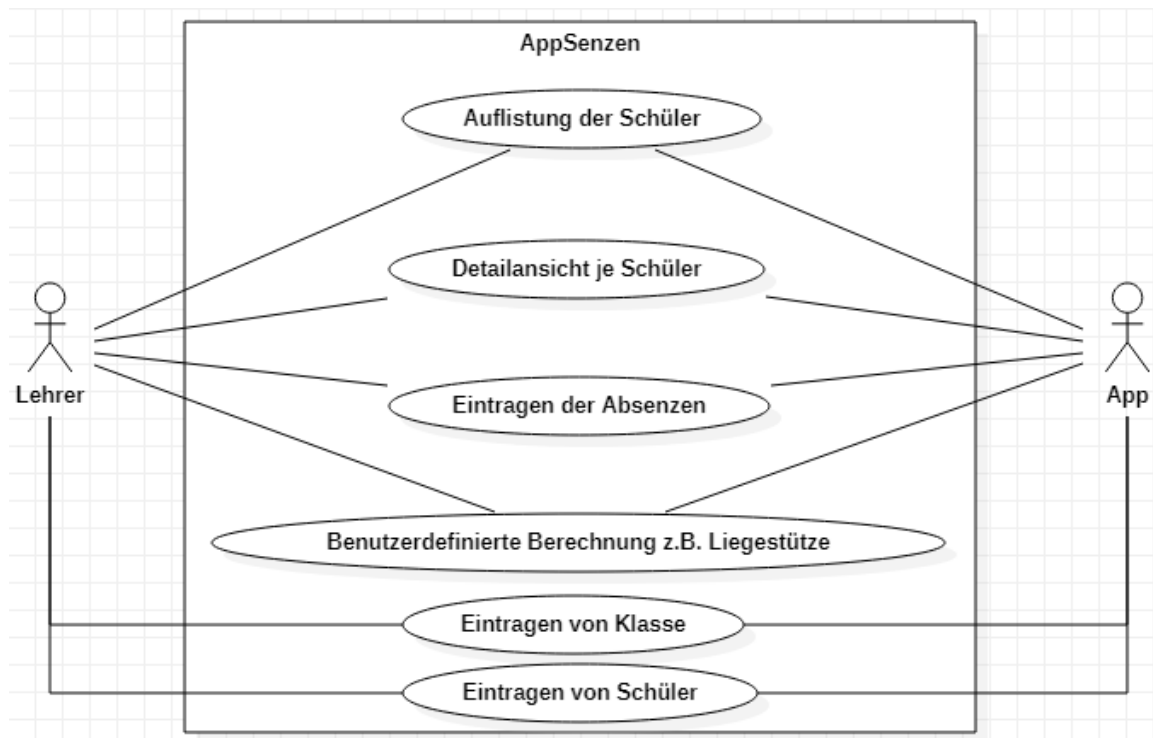
2.1. Beschreibung des Problembereiches

Die für Smartphones entwickelte App dient zur lokalen Festhaltung der Absenzen seitens der Schüler. Im Grunde genommen ersetzt die App eine traditionelle Mappe, die noch von einigen Lehrern verwendet wird.

3. Produktfunktionen

- Auflistung aller Schüler
- Detailansicht je Schüler
- Absenzen können eingetragen und offline gespeichert werden
- Gegebenenfalls Berechnung von Liegestützen o.ä. und Benachrichtigung

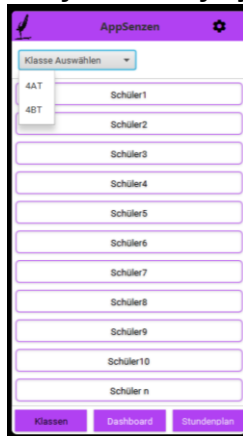
3.1. Use Case Diagramme



Beschreibung zu 1: Auflistung der Schüler

Übergeordneter elementarer Geschäftsprozess:	/
Ziel des Use Cases:	Alle Schüler einer Klasse anzeigen und ihre Absenzen an einen bestimmten Tag.
Umgebende Systemgrenze:	/
Vorbedingung:	Schüler wurden eingetragen, App muss installiert sein.
Nachbedingung bei erfolgreicher Ausführung:	Korrekte Ausgabe in der jeweiligen Sektion der App
Beteiligte Nutzer:	Lehrer
Auslösendes Ereignis:	Drucken eines Knopfes

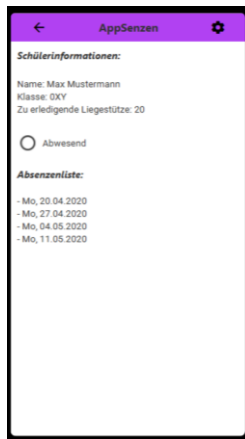
GUI für den Aufruf des Use Cases:



Beschreibung zu 2: Detailansicht je Schüler

Übergeordneter elementarer Geschäftsprozess:	/
Ziel des Use Cases:	Name und Verlauf der Absenzen eines Schülers anzeigen
Umgebende Systemgrenze:	/
Vorbedingung:	Schüler wurden eingetragen, App muss installiert sein.
Nachbedingung bei erfolgreicher Ausführung:	Korrekte Ausgabe in der jeweiligen Sektion der App
Beteiligte Nutzer:	Lehrer
Auslösendes Ereignis:	Drucken eines Knopfes

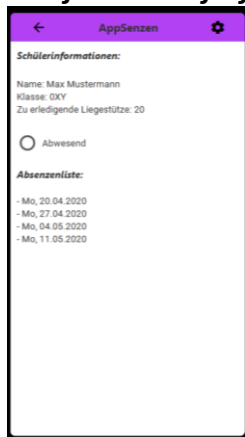
GUI für den Aufruf des Use Cases:



Beschreibung zu 3: Eintragen der Absenzen

Übergeordneter elementarer Geschäftsprozess:	/
Ziel des Use Cases:	<i>Absenzen eines Schülers eintragen</i>
Umgebende Systemgrenze:	/
Vorbedingung:	<i>Schüler wurden eingetragen, App muss installiert sein.</i>
Nachbedingung bei erfolgreicher Ausführung:	/
Beteiligte Nutzer:	<i>Lehrer</i>
Auslösendes Ereignis:	<i>Drucken eines Knopfes</i>

GUI für den Aufruf des Use Cases:

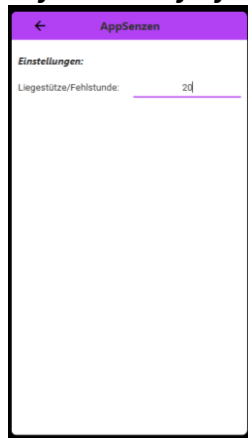


Beschreibung zu 4: Benutzerdefinierte Berechnung (in unserem Fall Liegestützen)

Übergeordneter elementarer Geschäftsprozess:	/
Ziel des Use Cases:	<i>Berechnung und Anzeigen der Liegestütze wenn jemand gefehlt hat</i>

Umgebende Systemgrenze:	/
Vorbedingung:	Schüler wurden eingetragen, App muss installiert sein.
Nachbedingung bei erfolgreicher Ausführung:	Korrekte Ausgabe in der jeweiligen Sektion der App
Beteiligte Nutzer:	Lehrer
Auslösendes Ereignis:	App muss gestartet werden

GUI für den Aufruf des Use Cases:



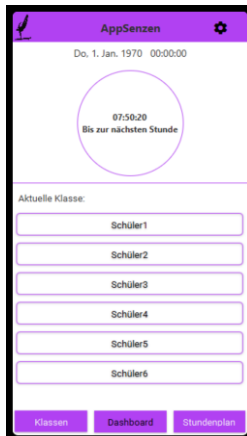
Beschreibung zu 5: Eintragen einer Klasse

Übergeordneter elementarer Geschäftsprozess:	/
Ziel des Use Cases:	Neue Klasse hinzufügen
Umgebende Systemgrenze:	/
Vorbedingung:	App muss installiert sein.
Nachbedingung bei erfolgreicher Ausführung:	Toast ob eine Klasse eingetragen wurde, erstellen eines Knopfes für den Zugriff auf Klasse
Beteiligte Nutzer:	Lehrer
Auslösendes Ereignis:	Drücken eines Buttons

Beschreibung zu 6: Eintragen eines Schülers

Übergeordneter elementarer Geschäftsprozess:	/
Ziel des Use Cases:	Neuer Schüler hinzufügen
Umgebende Systemgrenze:	/
Vorbedingung:	App muss installiert sein.
Nachbedingung bei erfolgreicher Ausführung:	Toast ob ein Schüler eingetragen wurde, Erstellen eines Knopfes für den Zugriff auf Klasse
Beteiligte Nutzer:	Lehrer
Auslösendes Ereignis:	Drücken eines Buttons

Dashboard:



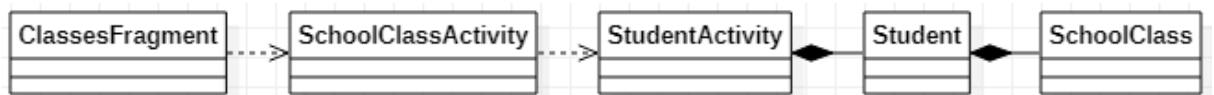
4. Reengineering (Ist-Zustand)

Klassendiagramm: Siehe „klassendiagramm.pdf“

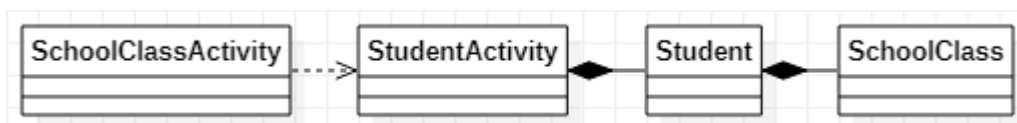
5. Grobentwurf (Soll-Zustand)

5.1. *Klasseninteraktion*

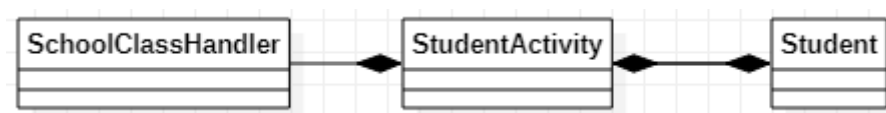
Klasseninteraktion bei Ausführung von
1: Auflistung der Schüler



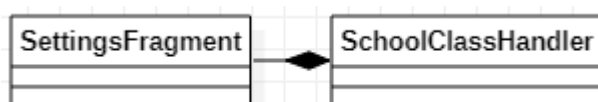
2: Detailansicht je Schüler



3: Eintragen der Absenzen



4: Benutzerdefinierte Berechnung



5: Eintragen einer Klasse



6: Eintragen eines Schülers



6. Qualitätsmerkmale

- **Typ USE:** **Benutzbarkeitsanforderung**
Benutzerfreundliche und übersichtliche App erstellen.
- **Typ EFFIZIENZ:** **Effizienzanforderung**
Nicht zu komplizierte Animationen, App soll so leicht wie möglich für den System sein ohne Funktionalität einzuschränken
- **Typ PFLEGE:** **Wartbarkeits- und Portierbarkeitsanforderung**
Schülerlisten müssen am Anfang des Jahres eingetragen werden
- **Typ SICHER:** **Sicherheitsanforderung**
Daten in einem geschützten Ordner, wo sie nur von der App aus zugänglich sind, gespeichert (falls noch Zeit, Verschlüsselung der Daten)
- **Typ LEGAL:** **Gesetzliche Anforderung**
/

7. Umsetzungsdetails

- Programmiersprache: JAVA
- Styling: Java/CSS
- IDE: IntelliJ IDEA/Android Studio

8. Projektplan

Zwei Wochen, keine Kosten für den Kunden.