



Mettmann

## Studienarbeit

A

Prüfer:

A

Verfasser:

Niklas Harges, Nicolas Groß, Robert Hesselmann

A

Matrikelnummer : 000000,000000,101672

Studiengang : Angewandte Informatik

Spezialisierungsbereich : A

Abgabetermin:

9. Dezember 2022

## **Sperrvermerk**

Diese Arbeit enthält vertrauliche Informationen über die Firma Unternehmen GmbH. Die Weitergabe des Inhalts dieser Arbeit (auch in Auszügen) ist untersagt. Es dürfen keinerlei Kopien oder Abschriften - auch nicht in digitaler Form - angefertigt werden. Auch darf diese Arbeit nicht veröffentlicht werden und ist ausschließlich den Prüfern, Mitarbeitern der Verwaltung und Mitgliedern des Prüfungsausschusses sowie auf Nachfrage einer Evaluierungskommission zugänglich zu machen. Personen, die Einsicht in diese Arbeit erhalten, verpflichten sich, über die Inhalte dieser Arbeit und all ihren Anhängen keine Informationen, die die Firma Unternehmen GmbH betreffen, gegenüber Dritten preiszugeben. Ausnahmen bedürfen der schriftlichen Genehmigung der Firma Unternehmen GmbH und des Verfassers.

Die Arbeit oder Teile davon dürfen von der FHDW einer Plagiatsprüfung durch einen Plagiatsoftware-Anbieter unterzogen werden. Der Sperrvermerk ist somit im Fall einer Plagiatsprüfung nicht wirksam.

## **Vorbemerkung**

In dieser Arbeit wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit das generische Maskulinum verwendet. Weibliche und anderweitige Geschlechteridentitäten werden dabei ausdrücklich mitgemeint, soweit es für die Aussage erforderlich ist.

# Inhaltsverzeichnis

Sperrvermerk	II
Vorbemerkung	II
Abbildungsverzeichnis	VI
Tabellenverzeichnis	VII
Quelltextverzeichnis	VIII
<b>1 Einleitung</b>	<b>1</b>
<b>2 UserStories &amp; Use Cases</b>	<b>2</b>
2.1 User Story . . . . .	2
2.1.1 Niklas Hardes . . . . .	2
2.2 Robert Hesselmann . . . . .	2
2.3 Use Case . . . . .	2
2.4 Robert Hesselmann . . . . .	2
<b>3 Grundlagen</b>	<b>4</b>
<b>4 Zusammenfassung</b>	<b>5</b>
<b>Anhang</b>	<b>6</b>
<b>Quellenverzeichnis</b>	<b>7</b>
<b>Ehrenwörtliche Erklärung</b>	<b>8</b>





## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Use Case Streamer . . . . .	3
--	---

## **Tabellenverzeichnis**

## Quelltextverzeichnis



# 1 Einleitung

## **2 UserStories & Use Cases**

### **2.1 User Story**

#### **2.1.1 Niklas Hardes**

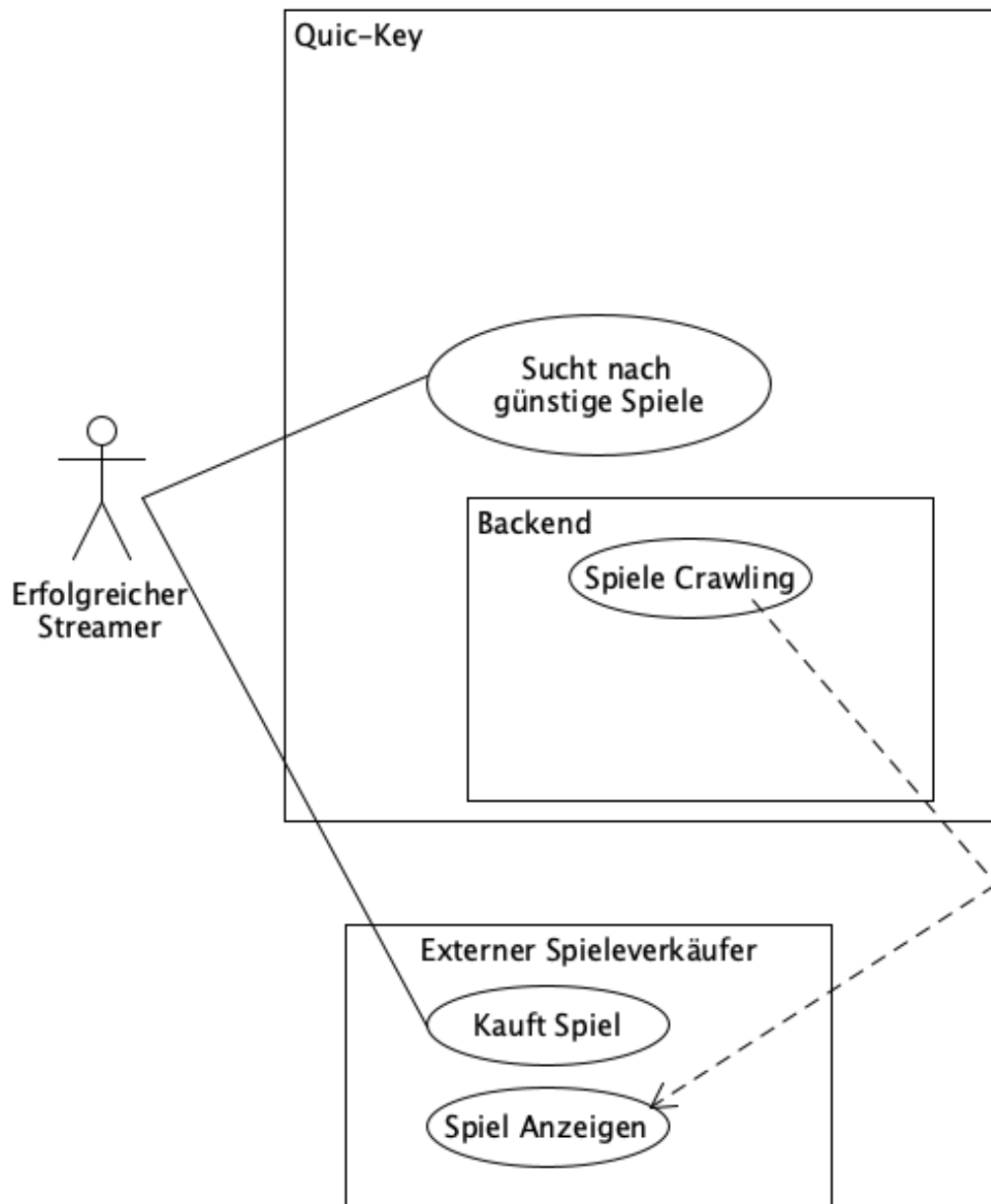
Ich als Gamer möchte wissen, welche Spiele am beliebtesten sind, am meisten gespielt werden und infolgedessen für mich am interessantesten sein können.

### **2.2 Robert Hesselmann**

Ein erfolgreicher Streamer auf der Livestreaming Plattform Twitch sucht nach neuen Spielen, die er in seinen Livestreams spielen kann. Um seinen Gewinn zu maximieren sucht er nach einem Spiel zu einem günstigen Preis.

### **2.3 Use Case**

### **2.4 Robert Hesselmann**

**Abbildung 1:** Use Case Streamer

**Quelle:** Eigene Darstellung

### **3 Grundlagen**

## **4 Zusammenfassung**

## **Anhang**

### **Anhangsverzeichnis**

## Quellenverzeichnis

## **Ehrenwörtliche Erklärung**

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Studienarbeit selbständig angefertigt habe. Es wurden nur die in der Arbeit ausdrücklich benannten Quellen und Hilfsmittel benutzt. Wörtlich oder sinngemäß übernommenes Gedankengut habe ich als solches kenntlich gemacht. Diese Arbeit hat in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner Prüfungsbehörde vorgelegen.

Mettmann, 9. Dezember 2022

---

Niklas Harges, Nicolas Groß, Robert Hesselmann