

## Beispielprojekt Mastermind

- **Projektdaten**  
Mastermind  
Auftraggeber: Wegele  
Zeitraum: xxx
- **Zielbestimmung**  
personalisiertes Spiel am PC nach den Regeln von Mastermind
- **Produkteinsatz**  
im Computerraum in den Pausen von Schülern  
Anwendungsbereiche, auch Zielgruppe, wer mit dem System arbeiten soll
- **Produktfunktionen**  
Personalisierte Spieler  
verschiedene Level  
variable Anzahl der Versuche  
Highscoreliste  
Use case diagram (Anwendungsfalldiagramm, acteur)
- **Produktdaten**  
Personendaten  
Highscoreliste  
Welche Daten sollen persistent (dauerhaft) gespeichert werden?
- **Qualitätsanforderungen** (Produktleistungen), **nichtfunktionale Anforderungen**  
Bedienerfreundlichkeit: sehr wichtig (=> GUI)  
Effizienz: weniger wichtig  
Werden für bestimmte Funktionen besondere Ansprüche in Bezug auf Zeit, Datenumfang oder Genauigkeit gestellt? Nicht-funktionale Anforderungen: Qualitäten, die das Produkt attraktiv machen und von vergleichbaren Produkten unterscheiden.  
Auf welche Qualitätsanforderungen (Zuverlässigkeit, Robustheit, Verfügbarkeit, Bedienerfreundlichkeit, Effizienz,...) wird besonderen Wert gelegt. Back-Up, Antwortzeiten,....
- Evtl. **Ergänzungen**: z.B. Ausblick auf nächste Version