

Anforderungsspezifikation für einen Instant Messenger

Gruppenmitglieder: Thomas Acker
Marco Dung
Christoph Krämer
Ying Li

Beschreibung:

Es soll eine Webapplikation entwickelt werden, die es ermöglicht, mehreren Nutzern untereinander zu kommunizieren. Die Anforderungen dieses Instant Messengers werden im Folgenden aufgelistet werden.

Anforderungen:

1. Registrieren von Usern (Erstellen eines Accounts)
 - a) Neue Nutzer müssen sich, um den Service zu nutzen, im System registrieren
 - b) Ein Account besteht aus einem eindeutigen Nutzernamen und einem dazugehörigen Passwort
2. Profile
 - a) Ein User kann ein Profil pflegen
 - b) Dieses Profil kann Zusatzinformationen wie E-Mail-Adresse, Telefonnummer und Profilbild enthalten
 - c) Der User kann bestimmen, wer das Profil sehen darf (alle oder nur eigene Kontakte)
 - d) Der User kann sich einen Nicknamen aussuchen, der im Gegensatz zum Nutzernamen nicht eindeutig sein muss
3. Kontakte
 - a) Ein User kann Kontakte zu seiner Kontaktliste hinzufügen
 - b) Der Kontakt kann über den eindeutigen Nutzernamen oder aber einen Nicknamen hinzugefügt werden (im zweiten Fall gibt es bei mehreren gleichen Nicknamen einen Auswahldialog)
 - c) Es wird eine Kontaktanfrage gesendet, die der andere Kontakt dann bestätigen muss
 - d) Nach Bestätigung der Kontaktanfrage wird dieser dann beiden Kontaktlisten hinzugefügt
 - e) Daraufhin ist auch der jeweilige Online-Status sichtbar
4. Gruppen
 - a) Es können Gruppen gegründet werden
 - b) Der Gruppengründer kann andere Kontakte in die Gruppe einladen
 - c) Einer Gruppe kann ein Name, Bild und Beschreibung hinzugefügt werden
 - d) Eine Gruppe kann wieder aufgelöst werden
5. Kommunikation
 - a) Es kann ein Kommunikationspartner aus der Kontaktliste ausgewählt werden oder aber eine Gruppe, in die dann ein Beitrag geschrieben werden kann
 - b) Es sollen Emoticons zur Verfügung stehen
 - c) Es sollen Links verschickt werden können, die als solche erkannt werden und mit

einem kleinen Vorschaubild angezeigt werden

d) Dateien, wie Bilder oder ähnliches, können nur als Links verschickt werden

e) Bei Erhalt einer Nachricht erklingt ein akustisches Signal und es erscheint ein kleines PopUp

f) Wenn ein Empfänger gerade offline ist, wird eine Nachricht auf dem Server gespeichert.

g) Sobald der Empfänger die Nachricht gelesen hat, wird die Nachricht je nach der Einstellung vom Empfänger auf dem Server/lokal gespeichert, oder gleich verworfen.

Jeder User kann seine Historie auf dem Server verwalten: er kann einzelne Nachricht (erhaltene oder versendete) löschen oder vordefinieren/umstellen, was für eine Dauer er seine Nachrichten auf dem Server speichern möchte.