

ROW@RE

Integriertes EDV-System zur Abwicklung von
Ruderegatten

Version 0.1

23. März 2003

Oliver Urschel*

Tammo van Lessen†

DRAFT

Spezifikation

*Aachen/Bad Kreuznach, <urschcom@users.berlios.de>

†Stuttgart/Mainz, <vanto@users.berlios.de>

© Copyright 2003 Tammo van Lessen

Die Verteilung dieses Dokuments in elektronischer oder gedruckter Form ist gestattet, solange sein Inhalt einschließlich Autoren- und Copyright-Angabe unverändert bleibt und die Verteilung kostenlos erfolgt, abgesehen von einer Gebühr für den Datenträger, den Kopiervorgang usw.

Die in dieser Publikation erwähnten Software- und Hardware-Bezeichnungen sind in den meisten Fällen auch eingetragene Warenzeichen und unterliegen als solche den gesetzlichen Bestimmungen.

DRAFT

Dieses Dokument wurde mit \LaTeX gesetzt.

1 Einleitung

1.1 Zielsetzung

In diesem Dokument sind die Anforderungen an das Projekt **ROW@RE** detailliert spezifiziert. Das Produkt wird streng nach den hier aufgeführten Anforderungen entwickelt. Der Entwicklungsprozess gilt als erfolgreich abgeschlossen, wenn das Produkt allen hier aufgeführten Aspekten gerecht wird. Änderungen an diesem Dokument sind nach Abschluss der Spezifikationsphase nicht mehr ohne das Einverständnis des **ROW@RE** -Teams möglich.

1.2 Produktziele

Bei **ROW@RE** handelt es sich um ein Programmsystem, das alle Phasen einer Regatta unterstützt. Dazu gehört im Vorfeld der Regatta die Erfassung der eingegangenen Meldungen, die Durchführung der Startverlosung, das Erstellen des Meldeergebnisses. Während der Regatta unterstützt es das Regattabüro, Waage und Kasse. Nach der Regatta können automatisch korrigierte Meldeergebnisse erstellt werden.

1.3 Produktumgebung

Das Programm soll auf beliebigen Plattformen lauffähig sein. Deshalb wird es als Webanwendung in PHP implementiert. Der Benutzer benötigt nur einen modernen Browser mit JavaScript-Unterstützung.

1.4 Produktfunktionen

Das Produkt stellt dem Regattaveranstalter folgende Funktionen zur Verfügung

Ausschreibung

- Ausschreibung erstellen
- Ausschreibung veröffentlichen (HTML, PDF, xregatta)

Meldeschluss

- Daten einlesen aus xregatta-format
- Daten eingeben (Papiermeldung)
- Daten überprüfen und korrigieren

1 Einleitung

- Rennen verlosen
- Rennzeiten festlegen
- Meldeergebnis veröffentlichen (HTML, PDF, xregatta)

Regattabüro

- Nachmeldung/Abmeldung/Ummeldung erfassen und damit verbundene Rennverschiebungen verarbeiten
- Jugendlizenzen kontrollieren/erfassen
- Schiedsrichtereinsatzplan erstellen, veröffentlichen
- Waage erfassen
- Kasse Buchungen, Quittung erstellen, Berichte erstellen
- Rennen verlegen
- Einsprüche erfassen
- Schiedsrichterbericht erstellen
- Urkunden drucken
- Ergebnisse veröffentlichen (HTML, PDF, xregatta)

Start/Ziel

- Startberechtigung kontrollieren (Übergewicht, Zusatzgewicht, unerlaubte Renngemeinschaften usw.)
- Ausschluss von Mannschaften erfassen (Geldstrafen???)
- Mannschaften zu Rennen einteilen
- Rennen starten
- Zwischenzeiten nehmen
- Unfälle erfassen (Kentern, Bootsschaden usw.)
- Einsprüche erfassen
- Zeit nehmen (Ziel)
- Zielfotos hochladen

2 Anforderungen

Die Anforderungen werden in Form von Anwendungsfällen (Use-Cases) erklärt. Sie beschreiben die Funktionalität des zu erstellenden Systems.

2.1 Akteure

2.1.1 Benutzer

Vor der Anmeldung an das System sind haben alle Benutzer die gleiche Funktion und die gleichen Möglichkeiten. Nach der Anmeldung ergibt sich durch das Rechtemanagment eine neue Situation, die Benutzer werden in weitere Gruppen mit unterschiedlichen Rechten aufgeteilt.

- Benutzer im Regattabüro (*ACT-Admin*)
- Benutzer an der Wage (*ACT-Waage*)
- Benutzer am Start (*ACT-Start*)
- Benutzer im Ziel (*ACT-Ziel*)
- Benutzer an der Strecke (*ACT-Zeit*)
- Gast (*ACT-Gast*)
- TODO: weitere Benutzer?

2.2 Use-Cases

Die hier beschriebenen Geschäftsprozesse beschreiben ausschließlich die Interaktion zwischen Benutzer und Maschine. Implementations- und Gestaltungsdetails sind hier falsch.

2.2.1 Am System anmelden

Vorbedingung

Browser ist gestartet und zeigt auf `http://ip-adresse/`

Beschreibung

Der Benutzer trägt seinen Namen und sein Passwort in Textfelder ein. Danach bestätigt er mit *Return* oder klickt auf *OK*. Darauf hin wird das Passwort überprüft.

Nachbedingung Erfolg

Der Benutzer ist nun angemeldet, es erscheint das Hauptfenster

Nachbedingung Fehlschlag

Es wird die Fehlermeldung "Falsches Kennwort" angezeigt, das Anmeldefenster bleibt angezeigt.

Interaktionen

Benutzer

2.2.2 Ausschreibung erstellen

Vorbedingung

Beschreibung

TODO

Nachbedingung Erfolg

Nachbedingung Fehlschlag

Interaktionen

ACT-Admin

2.2.3 Ausschreibung veröffentlichen (HTML, PDF, xregatta)

Vorbedingung

Beschreibung

TODO

Nachbedingung Erfolg

Nachbedingung Fehlschlag

Interaktionen

ACT-Admin

2.2.4 Daten einlesen aus xregatta-format

Vorbedingung

Beschreibung

TODO

Nachbedingung Erfolg

Nachbedingung Fehlschlag

Interaktionen

ACT-Admin

2.2.5 Daten eingeben (Papiermeldung)

Vorbedingung

Beschreibung

TODO

Nachbedingung Erfolg

Nachbedingung Fehlschlag

Interaktionen

ACT-Admin

2.2.6 Daten überprüfen und korrigieren

Vorbedingung

Beschreibung

TODO

Nachbedingung Erfolg

Nachbedingung Fehlschlag

Interaktionen

ACT-Admin

2 Anforderungen

2.2.7 Rennen verlosen

Vorbedingung

Beschreibung

TODO

Nachbedingung Erfolg

Nachbedingung Fehlschlag

Interaktionen

ACT-Admin

2.2.8 Rennzeiten festlegen

Vorbedingung

Beschreibung

TODO

Nachbedingung Erfolg

Nachbedingung Fehlschlag

Interaktionen

ACT-Admin

2.2.9 Meldeergebnis veröffentlichen (HTML, PDF, xregatta)

Vorbedingung

Beschreibung

TODO

Nachbedingung Erfolg

Nachbedingung Fehlschlag

Interaktionen

ACT-Admin

2.2.10 Nachmeldung/Abmeldung/Ummeldung erfassen und damit verbundene Rennverschiebungen verarbeiten

Vorbedingung

Beschreibung

TODO

Nachbedingung Erfolg

Nachbedingung Fehlschlag

Interaktionen

ACT-Admin

2.2.11 Jugendlizenzen kontrollieren/erfassen

Vorbedingung

Beschreibung

TODO

Nachbedingung Erfolg

Nachbedingung Fehlschlag

Interaktionen

ACT-Admin

2.2.12 Schiedsrichtereinsatzplan erstellen, veröffentlichen

Vorbedingung

Beschreibung

TODO

Nachbedingung Erfolg

Nachbedingung Fehlschlag

Interaktionen

ACT-Admin

2 Anforderungen

2.2.13 Waage erfassen

Vorbedingung

Beschreibung

TODO

Nachbedingung Erfolg

Nachbedingung Fehlschlag

Interaktionen

ACT-Waage, ACT-Admin

2.2.14 Kasse Buchungen, Quittung erstellen, Berichte erstellen

Vorbedingung

Beschreibung

TODO

Nachbedingung Erfolg

Nachbedingung Fehlschlag

Interaktionen

ACT-Admin

2.2.15 Rennen verlegen

Vorbedingung

Beschreibung

TODO

Nachbedingung Erfolg

Nachbedingung Fehlschlag

Interaktionen

ACT-Admin

2.2.16 Einsprüche erfassen

Vorbedingung

Beschreibung

TODO

Nachbedingung Erfolg

Nachbedingung Fehlschlag

Interaktionen

ACT-Admin

2.2.17 Schiedsrichterbericht erstellen

Vorbedingung

Beschreibung

TODO

Nachbedingung Erfolg

Nachbedingung Fehlschlag

Interaktionen

ACT-Admin

2.2.18 Urkunden drucken

Vorbedingung

Beschreibung

TODO

Nachbedingung Erfolg

Nachbedingung Fehlschlag

Interaktionen

ACT-Admin

2.2.19 Ergebnisse veröffentlichen (HTML, PDF, xregatta)

Vorbedingung

Beschreibung

TODO

Nachbedingung Erfolg

Nachbedingung Fehlschlag

Interaktionen

ACT-Admin

2.2.20 Startberechtigung kontrollieren (Übergewicht, Zusatzgewicht, unerlaubte Renngemeinschaften usw.)

Vorbedingung

Beschreibung

TODO

Nachbedingung Erfolg

Nachbedingung Fehlschlag

Interaktionen

ACT-Start, ACT-Admin

2.2.21 Ausschluss von Mannschaften erfassen (Geldstrafen???)

Vorbedingung

Beschreibung

TODO

Nachbedingung Erfolg

Nachbedingung Fehlschlag

Interaktionen

ACT-Start, ACT-Ziel

2.2.22 Mannschaften zu Rennen einteilen

Vorbedingung

Beschreibung

TODO

Nachbedingung Erfolg

Nachbedingung Fehlschlag

Interaktionen

ACT-Start, ACT-Admin

2.2.23 Rennen starten

Vorbedingung

Beschreibung

TODO

Nachbedingung Erfolg

Nachbedingung Fehlschlag

Interaktionen

ACT-Start, ACT-Admin

2.2.24 Zwischenzeiten nehmen

Vorbedingung

Beschreibung

TODO

Nachbedingung Erfolg

Nachbedingung Fehlschlag

Interaktionen

ACT-Zeit, ACT-Admin

2.2.25 Unfälle erfassen (Kentern, Bootsschaden usw.)

Vorbedingung

Beschreibung

TODO

Nachbedingung Erfolg

Nachbedingung Fehlschlag

Interaktionen

ACT-Zeit, ACT-Start, ACT-Ziel, ACT-Admin

2.2.26 Einsprüche erfassen

Vorbedingung

Beschreibung

TODO

Nachbedingung Erfolg

Nachbedingung Fehlschlag

Interaktionen

ACT-Admin

2.2.27 Zeit nehmen (Ziel)

Vorbedingung

Beschreibung

TODO

Nachbedingung Erfolg

Nachbedingung Fehlschlag

Interaktionen

ACT-Ziel, ACT-Admin

2.2.28 Zielfotos hochladen

Vorbedingung

Beschreibung

TODO

Nachbedingung Erfolg

Nachbedingung Fehlschlag

Interaktionen

ACT-Ziel, ACT-Admin

DRAFT

DRAFT

3 Graphische Benutzeroberfläche

TODO

3.1 Anmeldefenster

TODO

3.2 Hauptfenster

TODO

DRAFT

DRAFT

4 Daten

TODO Datenstruktur beschreiben

DRAFT

DRAFT

5 Offene Fragen

DRAFT