|  |  |
| --- | --- |
| Tactic Board Editor  **Systemanforderungen** | |
| **Ergebnisabkürzung** | Systemanforderungen |
| **Klassifizierung** | Nicht klassifiziert |
| **Status** | In Arbeit |
| **Projektname** | Tactic Board Editor |
| **Projektabkürzung** | TBE |
| **Projektnummer** | 01 |
| **Projektleiter** | Lange Peter |
| **Auftraggeber** | BFH-TI |
| **Autoren** | Schnyder Lars ([Schnl1@bfh.ch](mailto:Schnl1@bfh.ch))  Rosmarie Wysseier ([Wyssr5@bfh.ch](mailto:Wyssr5@bfh.ch))  Meier David ([Meied4@bfh.ch](mailto:Meied4@bfh.ch))  Zumstein Ramon ([Zumsr1@bfh.ch](mailto:Zumsr1@bfh.ch)) |
| **Genehmigende** | Lange Peter |
| **Verteiler** | Lange Peter |

**Änderungskontrolle, Prüfung, Genehmigung**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Version | Datum | Beschreibung, Bemerkung | Name oder Rolle |
| 1.0 | 29.03.2007 | Erstellung des Dokuments | Schnl1, Wyssr5, Meied4, Zumsr1 |

**Definitionen, Akronyme and Abkürzungen**

|  |  |
| --- | --- |
| Wort | Bedeutung |
| CVS | Concurrent Versions System |
| CVS-Repository | Teamfähige Online-Ablage für Quellcode (Berlios.de) |
| J&S | Jugend und Sport |
| Open Source | Kostenlose frei verfügbare Software |
| TBE | Tactic Board Editor |

**Referenzen**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Dokumentname | Version | Kurzbeschreibung |
| Projektantrag | 1.0 | Projektantrag für TBE |
| Sitzung 2007-03-29 | 1.0 | Sitzungsprotokoll des ersten Meetings |
| Sitzung 2007-04-05 | 1.0 | Sitzungsprotokoll des Meetings |

**Inhaltsverzeichnis**

1 Inhalt und Zweck des Dokuments 4

2 Management-Übersicht 5

3 Detailanforderungen 6

3.1 Use Cases 6

3.1.1 Aktoren 6

3.1.2 Use Case 1 6

# Inhalt und Zweck des Dokuments

Die Systemanforderungen beschreiben und strukturieren die Anforderungen an das zukünftige System. Sie werden vom Auftraggeber und Auftragnehmer beidseitig als Grundlage für die Realisierung und Abnahme des zukünftigen Systems akzeptiert.

# Management-Übersicht

In Sportvereinen werden Traininigs oder Spielzüge von den Trainern auf Papier oder Ähnlichem geplant. Dabei werden die standardisierten Zeichen und Notationen nicht durchgehend eingehalten. Dies erschwert den Datenaustauschen zwischen verschiedenen Trainern. Die Übungen werden nicht archiviert und müssen, da sie oft verloren gehen, wieder von Neuem erstellt werden. So nimmt die Trainingsplanung ziemlich viel Zeit in Anspruch.

Mit dem Tactic Board Editor (TBE) sollen diese Schwachstellen behoben werden. TBE soll ein grafischer Editor werden, mit welchem man die Elemente schnell und standardgemäss zeichnen und sichern kann. Zudem sollen die Trainer damit in der Lage sein für jede Zeichnung eine Beschreibung anzulegen, in der sie den genauen Ablauf festhalten können.

Der Editor soll für mehrere Sportarten brauchbar sein und ohne Probleme durch zusätzliche Sportarten erweitert werden können. Die Resultate sollen gespeichert und ausgedruckt werden können. Gespeicherte Resultate müssen zudem bearbeitet werden können. Damit können sehr viele Verbände, Trainer und Spieler davon profitieren.

# Detailanforderungen

## Use Cases

Use Cases zeigen die Interaktionen zwischen dem Benutzer und dem System. Nachfolgend werden diese Interaktionen einzeln erläutert.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Use Case | Aktor | Kapitel |
| Choose Sport | Trainer |  |
| Create Board | Trainer |  |
| Save Board | Trainer |  |
| Load Board | Trainer |  |
| Clear Board | Trainer |  |
| Change Field | Trainer |  |
| Draw Item | Trainer, Jugend und Sport |  |
| Change Item | Trainer |  |
| Delete item | Trainer |  |
| Add Attributes | Trainer |  |

### Aktoren

Liste aller Aktoren mit ihren Beschreibungen

|  |  |
| --- | --- |
| Aktor | Beschreibung |
| Trainer | Primäraktor: Er ist der Endnutzer vom TBE, zeichnet damit Übungen und gestaltet Trainingseinheiten. |
| Jugend und Sport | Unterstützender Aktor: Liefert die Standart-Notation der einzelnen Sportarten |
| Sportverbände | Offstage-Aktoren: Sie haben ein Interesse daran, dass die allgemeine Trainingsqualität gewährleistet ist. |

### Choose Sport

#### Aktor:

Trainer

#### Der Interessevertreter und seine Interessen:

Trainer: Der Trainer möchte ein Board für seine Sportart erstellen.

#### Vorbedingungen:

keine

#### Erfolgsszenario:

|  |  |
| --- | --- |
| Schritt # | Beschreibung |
| 1 | Der Trainer wählt die entsprechende Sportart oder ein leeres Spielfeld. Danach bestätigt er mittels entsprechendem Button |
| 2 | Das Spielfeld wird geladen. |

#### Alternative Abläufe

keine

#### Spezielle Voraussetzungen:

keine

#### Visualisierung:

…

### Clear Board

#### Aktor:

Trainer

#### Der Interessevertreter und seine Interessen:

Trainer: Der Trainer möchte alle Items auf dem Board löschen.

#### Vorbedingungen:

Ein Board wurde erstellt und ist geöffnet.

#### Erfolgsszenario:

|  |  |
| --- | --- |
| Schritt # | Beschreibung |
| 1 | Der Trainer wählt im Menü den Eintrag „Alles löschen“ oder entsprechenden Shortcut. |
| 2 | Der Trainer muss seine Eingabe bestätigen. |
| 3 | Alle Items auf dem Spielfeld werden gelöscht. |

#### Alternative Abläufe

keine

#### Spezielle Voraussetzungen:

keine

#### Visualisierung:

…

### Save Board

#### Aktor:

Trainer

#### Der Interessevertreter und seine Interessen:

Trainer: Der Trainer möchte das erstellte Board speichern.

#### Vorbedingungen:

Ein Board wurde erstellt und ist geöffnet.

#### Erfolgsszenario:

|  |  |
| --- | --- |
| Schritt # | Beschreibung |
| 1 | Der Trainer wählt im Menü den Eintrag „speichern“ oder entsprechenden Shortcut |
| 2 | Der Trainer wählt den Namen und Speicherort. Danach bestätigt er mittels entsprechendem Button |
| 3 | Das Bord wird gesichert |

#### Alternative Abläufe

|  |  |
| --- | --- |
| Schritt # | Beschreibung |
| 2a | Falls bereits eine Datei mit demselben Namen existiert wird eine Bestätigung gefordert. |

#### Spezielle Voraussetzungen:

keine

#### Visualisierung:

…

### Load Board

#### Aktor:

Trainer

#### Der Interessevertreter und seine Interessen:

Trainer: Der Trainer möchte ein gespeichertes Board laden.

#### Vorbedingungen:

Ein Board wurde erstellt und gespeichert.

#### Erfolgsszenario:

|  |  |
| --- | --- |
| Schritt # | Beschreibung |
| 1 | Der Trainer wählt im Menü den Eintrag „laden“ oder entsprechenden Shortcut |
| 2 | Der Trainer wählt die Datei und bestätigt er mittels entsprechendem Button |
| 3 | Das Bord wird geladen |

#### Alternative Abläufe

keine

#### Spezielle Voraussetzungen:

keine

#### Visualisierung:

…

### Change Field

#### Aktor:

Trainer

#### Der Interessevertreter und seine Interessen:

Trainer: Der Trainer möchte das Spielfeld wechseln.

#### Vorbedingungen:

Ein Board wurde erstellt und ist geöffnet.

#### Erfolgsszenario:

|  |  |
| --- | --- |
| Schritt # | Beschreibung |
| 1 | Der Trainer wählt im Menü den Eintrag „Spielfeld wechseln“ oder entsprechenden Shortcut. |
| 2 | Der Trainer wählt das gewünschte Spielfeld und bestätigt mittels entsprechendem Button. |
| 3 | Das Spielfeld wird gewechselt. |

#### Alternative Abläufe

keine

#### Spezielle Voraussetzungen:

keine

#### Visualisierung:

…

## Klassen