

# **Computer Online Shop**

#### **Pflichtenheft**

**Version 1.5** 

Autor des Dokuments	Fabian Rutt	ar	Erstellt am	23.12.2020
Dateiname	Pflichtenheft.docx			
Seitenanzahl	13			

## Historie der Dokumentversionen

Version	Datum	Autor	Änderungsgrund / Bemerkungen
1.1	23.12.2020	Fabian Ruttar	Ersterstellung
1.2	28.12.2020	Fabian Ruttar	Hinzufügen der Use-Case-Diagramme/ER-Diagramm
1.3	04.01.2021	Fabian Ruttar	Hinzufügen der Webseiten-Skizze/Gantt-Diagramm
1.4	10.01.2021	Fabian Ruttar	Letzter Feinschliff
1.5	22.01.2021	Fabian Ruttar	Überarbeitung einzelner Aspekte

# Inhaltsverzeichnis

Hi	istorie der Dol	kumentversionen	2
In	haltsverzeich	nis	2
1	Einleitung		3
	1.1 Allger	neines	3
	1.1.1	Projektbezug	3
	1.2 Verte	iler und Muss-/Kann-Kriterien	4
	1.2.1	Verteiler für dieses Pflichtenheft	4
	1.2.2	Muss- und Kann-Kriterien mit Aufwandsabschätzung	4
2	Konzept ui	nd Rahmenbedingungen	5
	2.1 Use-C	Case-Diagramme	5
	2.1.1	Haupt Use-Case-Diagramm	5
	2.1.2	Use-Case-Diagramme für zentrale Anwendungsfälle	6
	2.2 Projel	ktplan	8
	2.2.1	Gantt-Diagramm	8
	2.2.2	Projektumgebung	8
	2.2.3	Skizze der Webseite	9
	2.3 Dater	nbank und Repository	10
	2.3.1	DB-Entwurf	10
	2.3.2	Git-Repository	
3	Testplan		11
	3.1 Testfa	älle	
	3.1.1	Testfall 1	
	3.1.2	Testfall 2	
	3.1.3	Testfall 3	11
	3.1.4	Testfall 4	
	3.1.5	Testfall 5	
	3.1.6	Testfall 6	12
4	Anhang / F	Ressourcen	13

## 1 Einleitung

## 1.1 Allgemeines

## 1.1.1 Projektbezug

Ziel dieses Projekts ist es einen funktionierenden Computer Online Shop auf einer HTML-Seite zu erstellen. Dieser ermöglicht dem Benutzer eine übersichtliche Darstellung der einzelnen Produkte, unterteilt in verschiedene Kategorien und einzelne Tabs.

Der Online Shop bietet dabei die verschiedensten Funktionen, zum Beispiel eine Favoriten-Funktion (Kann-Kriterium), bei der man Produkte per Knopfdruck einer Favoritenliste hinzufügen oder entfernen kann. Des Weiteren verfügt der Shop über eine Suchfunktion, über die der Benutzer ganz einfach nach seinem gewünschten Artikel suchen kann. Diese Produkte kann der User dann auch selbstverständliche seinem Warenkorb hinzufügen und mit der Bezahlung fortfahren.

Allerdings benötigt der Käufer vor dem Zahlungsprozess einen Benutzeraccount. Falls bereits ein Account vorliegt, muss er sich nur noch in diesen einloggen. Andernfalls muss ein Benutzeraccount erstellt werden, dies erfolgt über einen Benutzernamen, eine Email Adresse und einem Passwort. Nach Erstellung des Accounts kann sowohl Email, als auch Passwort nachträglich geändert werden. Auch die bevorzugte Zahlungsweise und die Adressdaten können dem Benutzeraccount hinterlegt werden.



Nachdem der Benutzer eingeloggt ist und ein oder mehrere Produkte seinem Warenkorb hinzugefügt hat, kann er nun mit der "simulierten" Bezahlung beginnen. Zuerst wählt der Benutzer die bevorzugte Zahlungsweise und gibt seine Lieferadresse ein, es sei denn dies wurde bereits dem Benutzeraccount hinterlegt. Danach ist der User auch nur noch einen Mausklick von seinem Kauf in dem Online Shop entfernt. Daraufhin folgt eine Bestellbestätigung.

Nun haben sie einen kleinen Einblick in die Funktionen meines Online Shops erhalten, diese werde ich versuchen in meiner Abschlussarbeit möglichst effizient und komfortabel umzusetzen. Die Webseite basiert auf Benutzerfreundlichkeit, sodass man sich möglichst leicht zurechtfindet.

## 1.2 Verteiler und Muss-/Kann-Kriterien

#### 1.2.1 Verteiler für dieses Pflichtenheft

Rolle / Rollen	Name	Telefon	E-Mail	Bemerkungen
Projektbetreuer	D. Schuler	1	d.schuler@kbbz-halberg.de	Klassenlehrer

## 1.2.2 Muss- und Kann-Kriterien mit Aufwandsabschätzung

## **Muss-Kriterien:**

• Übersichtliche Darstellung der einzelnen Produkte : 36 Stunden

o Erstellung der Weboberfläche ( .html ): 10 Stunden

o Erstellung/Einbindung der Produktdaten: 12 Stunden

o Buttonfunktion ( Navigation, etc. ) implementieren : 14 Stunden

• Erstellen eines Benutzeraccounts: 10 Stunden

o Anmeldeformular erstellen ( .html ) : 4 Stunden

Überprüfung auf doppelte Einträge : 2 Stunde

o Abspeichern der Daten: 4 Stunden

• Bearbeitung des Benutzeraccounts : 8 Stunden

o Bearbeitungsformular erstellen: 4 Stunden

o Abspeichern der Daten: 4 Stunde

• Warenkorb ( hinzufügen/löschen von Produkten ): 14 Stunden

o Warenkorbseite erstellen ( .html ) : 4 Stunden

o Produkte hinzufügen/anzeigen: 6 Stunden

o Produkte löschen: 2 Stunde

Logische Funktionen : 2 Stunde

• Simulierte Bezahlung der Produkte: 10 Stunden

o Bestellbestätigungsnachricht anzeigen: 6 Stunden

Zahlungsweise auswählen: 4 Stunde

Suchfunktion: 10 Stunden

#### **Kann-Kriterien:**

• Administrator-/Verwaltungsansicht: 30 Stunden

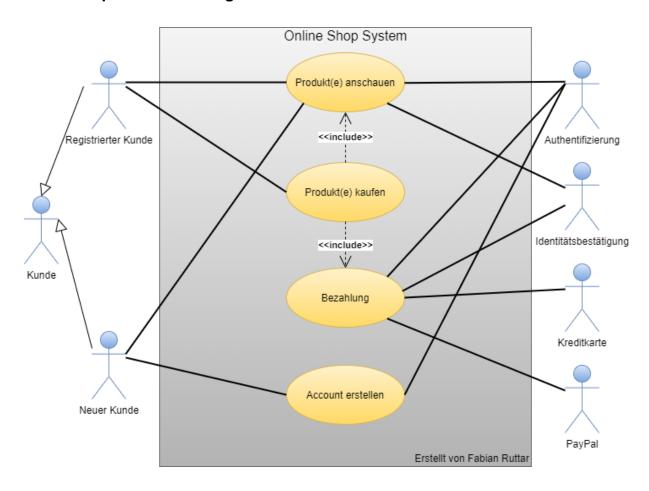
• Favoritenliste : 5 Stunden

• Bestellverlauf: 10 Stunden

## 2 Konzept und Rahmenbedingungen

## 2.1 Use-Case-Diagramme

## 2.1.1 Haupt Use-Case-Diagramm

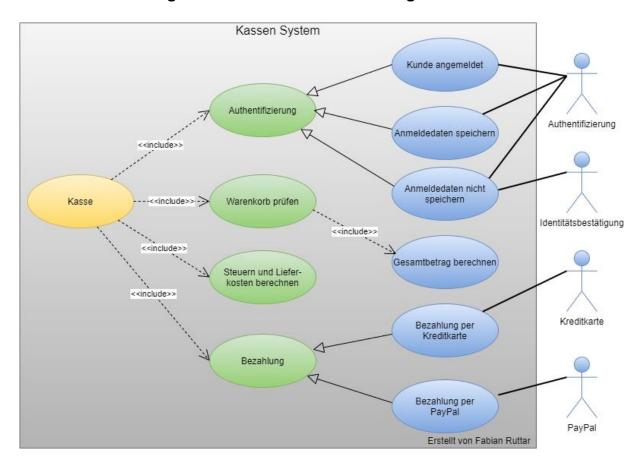


## **Use-Case-Diagramm Definition:**

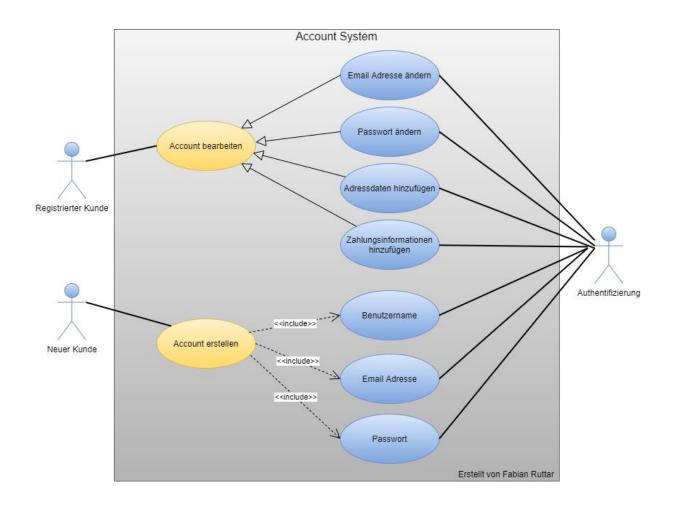
Ein Use Case Diagramm ist eine Darstellung, die das Verhalten eines Systems aus Anwendersicht visualisiert. Es ist eine grafische Repräsentation von Anwendungsfällen inklusive deren Beziehungen zur Umwelt und zu anderen Anwendungsfällen. Damit beschreibt ein Use Case Diagramm – auch Anwendungsfälldiagramm oder Nutzfalldiagramm genannt – in einer hohen Abstraktion, welche Funktionen und Dienste ein System für einen Anwender bereitstellt.

Mit einem Use Case Diagramm werden aber weder die Abläufe des Systems beschrieben, noch die Reihenfolge der Funktionen oder Dienste dargestellt. Für die Definition einer Ablaufreihenfolge bieten sich andere Verhaltensdiagramme der UML an, wie bspw. Aktivitäts-, Zustands-, Sequenz- oder Kommunikationsdiagramme. Ein Anwendungsfalldiagramm visualisiert lediglich die Zusammenhänge zwischen einer Menge von Use Cases und den involvierten Akteuren. Damit eignet es sich sehr gut zur Anforderungsanalyse, also zur Ermittlung oder Verfeinerung von Anforderungen. ( t2informatik.de )

## 2.1.2 Use-Case-Diagramme für zentrale Anwendungsfälle



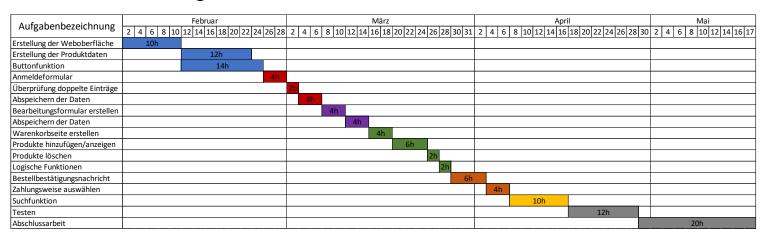
Name des Use-Case	Kassen System
Beschreibung	Das Kassen System ermöglicht die Bezahlung der vom Benutzer gewählten Produkte.
Vorbedingung	Ein oder mehrere Produkte müssen im Warenkorb sein.
Ablauf	Authentifizierung prüft ob Kunde angemeldet ist.
	Warenkorb wird geprüft und Gesamtbetrag wird berechnet.
	Steuer- und Lieferkosten werden berechnet.
	Bezahlung erfolgt über Kreditkarte oder PayPal.
Erwartetes Resultat	Erfolgreiche Bezahlung der Produkte.



Name des Use-Case	Account System
Beschreibung	Das Account System ermöglicht die Erstellung/Bearbeitung eines Benutzeraccounts.
Vorbedingung	Für den Fall der Bearbeitung muss bereits ein Account vorliegen.
Ablauf	Kunde erstellt Benutzername. Kunde gibt Email Adresse an. Kunde wählt Passwort.  Bearbeitung der Email Adresse. Bearbeitung des Passworts. Hinzufügen der Adressdaten. Hinzufügen der Zahlungsinformationen.  Erstellung eines Benutzeraccounts  Bearbeitung eines Benutzeraccounts
Erwartetes Resultat	Erfolgreiche Erstellung/Bearbeitung eines Benutzeraccounts.

## 2.2 Projektplan

## 2.2.1 Gantt-Diagramm



Es wird von einer Arbeitsstunde pro Tag ausgegangen. Ausnahme ist der 31. März, hier müssen 2 Stunden gearbeitet werden. Starttermin ist der 01.02.2021 und Vorabgabetermin ist der 17.05.2021.

## 2.2.2 Projektumgebung

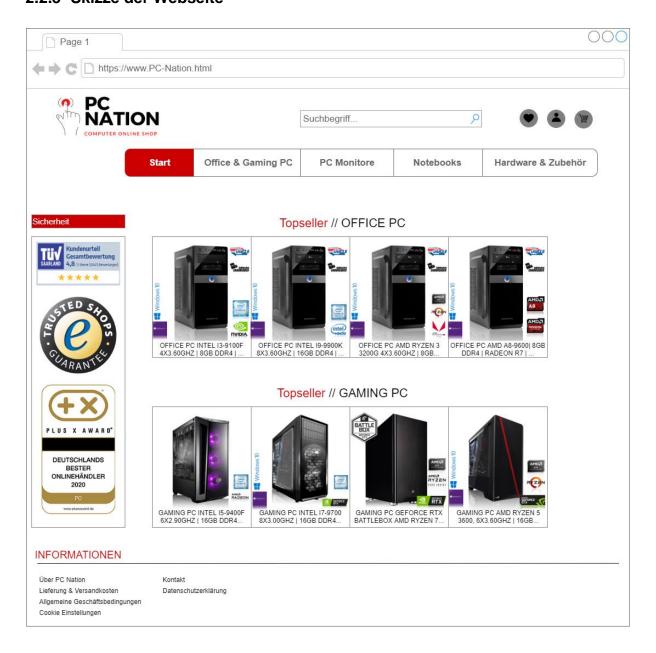
#### **Pflichtenheft:**

- Erstellung mit Word
- Abgabe mit PDF
- Use-Case-Diagramme erstellt mit draw.io
- Webseiten-Skizze erstellt mit draw.io
- Git-Repository erstellt mit github.com
- Gantt-Diagramm mit Excel

#### **Hausarbeit:**

- Programmierumgebung C#/JavaScript
- Webseite mit HTML
- Technische Dokumentation mit Word oder PowerPoint
- Klassen-/UML-Diagramme mit draw.io
- Gedruckte Hausarbeit mit PDF
- PowerPoint

#### 2.2.3 Skizze der Webseite

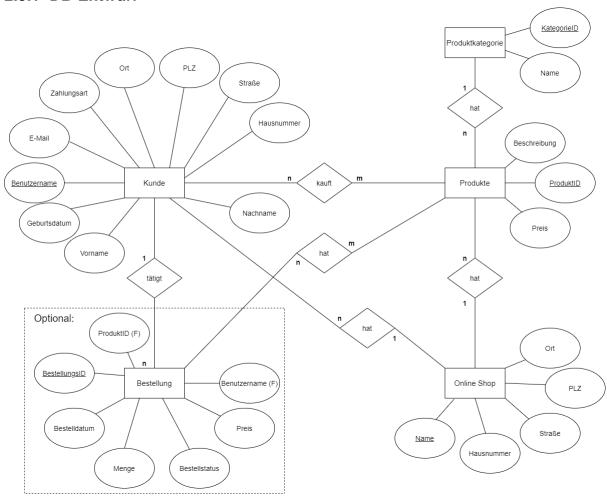


Diese Skizze zeigt die Startseite meines **Computer Online Shops**. Sie bietet eine übersichtliche Darstellung der einzelnen Tabs, eine Suchleiste, mein eigen erstelltes "**PC Nation**" Logo, sowie die Favoriten-, Benutzerkonto- und Warenkorb-Funktion.

Des Weiteren bekommen Sie eine kleine Angebotsliste der Topseller im Bereich Office- und Gaming-PCs. Am linken Rand sehen Sie Kundenbewertungen und Auszeichnungen der Webseite. In der Fußzeile finden Sie weitere Informationen über meinen Online Shop.

# 2.3 Datenbank und Repository

## 2.3.1 DB-Entwurf



## 2.3.2 Git-Repository

Dies ist der Link zu meinem Git-Repository: <a href="https://github.com/Bottares/Hausarbeit-FabianRuttar">https://github.com/Bottares/Hausarbeit-FabianRuttar</a>

## 3 Testplan

## 3.1 Testfälle

#### 3.1.1 Testfall 1

Beschreibung: Einloggen als registrierter Benutzer

Vorbedingung: Das Programm ist im Anmeldedialog

Test-Schritte: 1. Im Feld "Email" wird die Email Adresse des Benutzeraccounts eingegeben.

2. Im Feld "Passwort" wird das dazugehörige Passwort eingegeben.

3. Der Login wird durchgeführt.

Erwartetes Resultat: Der Nutzer ist erfolgreich eingeloggt und kann zum Beispiel Bestellungen

aufgeben.

#### 3.1.2 Testfall 2

Beschreibung: Einloggen als nicht registrierter Benutzer

Vorbedingung: Das Programm ist im Anmeldedialog

Test-Schritte: 1. Im Feld "Name" erstellt der Benutzer einen verfügbaren Benutzernamen.

2. Im Feld "Email" verwendet der Benutzer einen verfügbare Email Adresse.

3. Im Feld "Passwort" erstellt der Benutzer ein verfügbares Passwort.

4. Die Registrierung wird durchgeführt.

Erwartetes Resultat: Der Nutzer ist erfolgreich registriert und kann zum Beispiel Bestellungen

aufgeben.

## 3.1.3 Testfall 3

Beschreibung: Benutzer fügt Produkt dem Warenkorb hinzu

Vorbedingung: Das Programm ist im Produkt-Tab

Test-Schritte: 1. Der Benutzer wählt ein Produkt aus.

2. Der Benutzer fügt das Produkt seinem Warenkorb hinzu.

3. Menge des Produkts wird ausgewählt.

4. Das hinzufügen des Produkts wird durchgeführt.

Erwartetes Resultat: Das Produkt wird erfolgreich dem Warenkorb des Benutzers hinzufügt. Die zu

bezahlende Summe wird aufaddiert.

## 3.1.4 Testfall 4

Beschreibung: Benutzer entfernt Produkt aus dem Warenkorb

Vorbedingung: Das Programm ist im Warenkorb-Tab

Test-Schritte: 1. Der Benutzer wählt ein Produkt seines Warenkorbs aus.

2. Der Benutzer entfernt das Produkt.

3. Das entfernen des Produkts wird durchgeführt.

Erwartetes Resultat: Das Produkt wird erfolgreich aus dem Warenkorb entfernt und die zu

bezahlende Summe wird neu berechnet.

#### 3.1.5 Testfall 5

Beschreibung: Neuer Benutzer gibt vergebene Email Adresse ein

Vorbedingung: Das Programm ist im Anmeldedialog

Test-Schritte: 1. Im Feld "Email" verwendet der Benutzer einen vergebene Email Adresse.

2. Im Feld "Passwort" erstellt der Benutzer ein verfügbares Passwort.

3. Die Registrierung wird nicht durchgeführt.

Erwartetes Resultat: Eine Fehlermeldung erscheint: "Email Adresse wird bereits verwendet". Der

Nutzer wird aufgefordert einen anderen Email Adresse zu wählen.

#### 3.1.6 Testfall 6

Beschreibung: Benutzer gibt falsches Passwort ein Vorbedingung: Das Programm ist im Anmeldedialog

Test-Schritte: 1. Im Feld "Email" wird die Email Adresse des Benutzeraccounts eingegeben.

2. Im Feld "Passwort" wird das falsche Passwort eingegeben.

3. Der Login wird nicht durchgeführt.

Erwartetes Resultat: Eine Fehlermeldung erscheint: "Das Passwort ist nicht korrekt. Bitte versuche

es erneut".

# 4 Anhang / Ressourcen

•	wikipedia.de
•	t2informatik.de
•	draw.io
•	github.com
•	google.de
•	pinterest.de
•	canva.com
•	memorypc.de
•	agando-shop.de
•	scribbr.de
	Selbstständigkeitserklärung
	erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit Selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst und nderen Hilfsmittel als die angegebenen verwendet habe.
	ondere versichere ich, dass ich alle wörtlichen und sinngemäßen Übernahmen aus anderen als solche kenntlich gemacht habe. ( scribbr.de )
Saarbri	( Unterschrift )