# I. Inhaltsverzeichnis

[I. Inhaltsverzeichnis 1](#_Toc467759740)

[II. Konzeption der MyLearningApp 2](#_Toc467759741)

[1. Allgemeine Informationen zum zu entwickelnden Produkt 2](#_Toc467759742)

[a. Kurzbeschreibung des Produkts 2](#_Toc467759743)

[b. Anforderungen an ein Massenprodukt 2](#_Toc467759744)

[2. Visionen und Ziele 2](#_Toc467759745)

[a. Vision 2](#_Toc467759746)

[b. Ziele 2](#_Toc467759747)

[aa. Meilenstein I 2](#_Toc467759748)

[(1) Statusbericht 3](#_Toc467759749)

[(2) Lastenheft 3](#_Toc467759750)

[(3) Lauffähiger Prototyp 3](#_Toc467759751)

[bb. Meilenstein II 3](#_Toc467759752)

[(1) Statusbericht 3](#_Toc467759753)

[(2) Pflichtenheft 3](#_Toc467759754)

[(3) Lauffähige Web-Applikation 3](#_Toc467759755)

[3. Stakeholder 3](#_Toc467759756)

[4. Anforderungen an unser zu entwickelndes System 4](#_Toc467759757)

[a. Zwingende Mindestanforderungen – Version 1.0 4](#_Toc467759758)

[b. Weitergehende Implementierungsmöglichkeiten – Version 2.0 4](#_Toc467759759)

[c. Grenzen des Systems 5](#_Toc467759760)

[5. Qualitätsanforderungen an das zu entwickelnde System 5](#_Toc467759761)

[a. Funktionalität 5](#_Toc467759762)

[b. Zuverlässigkeit 5](#_Toc467759763)

[c. Benutzbarkeit 5](#_Toc467759764)

[d. Änderbarkeit 6](#_Toc467759765)

[e. Übertragbarkeit 6](#_Toc467759766)

[6. Zusätzliche selbst auferlegte Anforderungen an die Applikation (unique selling point) 6](#_Toc467759767)

[7. Zuständigkeitsverteilungen innerhalb des Projekts 6](#_Toc467759768)

[a. Statusbericht, Lastenheft und Pflichtenheft 6](#_Toc467759769)

[b. Client 6](#_Toc467759770)

[c. Server 6](#_Toc467759771)

[d. Kontaktdaten der Entwickler 6](#_Toc467759772)

[8. Grafische Übersicht 6](#_Toc467759773)

[a. Geschäftsprozessbeschreibung 6](#_Toc467759774)

[aa. Geschäftsprozesslandkarte 6](#_Toc467759775)

[bb. Tabellarische Beschreibung 8](#_Toc467759776)

[(1) BP07 Spielergebnis anzeigen 8](#_Toc467759777)

[(2) BP11 Fragen ändern 9](#_Toc467759778)

[b. Anwendungsfalldiagramm 9](#_Toc467759779)

[9. Glossar 9](#_Toc467759780)

# II. Konzeption der MyLearningApp

Zunächst sind die grundsätzlichen Rahmenbedingungen der Lernapplikation zu definieren.

## 1. Allgemeine Informationen zum zu entwickelnden Produkt

*bearbeitet von Daniel Dobras*

### a. Kurzbeschreibung des Produkts

Es ist eine Softwarelösung zu entwerfen und erarbeiten, die Schüler der Unterstufe des Gymnasiums beim Lernen unterstützt(fortan Lernapp). Die Lernapp wird im Auftrag von Herrn Schiffner und Herr Schmidt konzipiert und entwickelt. Vom Auftraggeber spezifizierte Anforderungen sind daher in erster Linie zu berücksichtigen und damit zu implementieren. Die Grundidee ist zumindest eine im Webbrowser zu verwendende Anwendung zu entwickeln, die auf Grund der geringen Altersstufe der Lernenden Benutzerfreundlichkeit und die damit verbundene Einfachheit der Bedienung als einer der wesentlichsten Aspekte sieht. Lehrer hingegen dürfen weitere Fragen nach Belieben hinzufügen oder bearbeiten. Darüber hinaus haben Lehrer die Möglichkeit auf die Spielergebnisse der Lernenden zuzugreifen und diese somit einzusehen.

### b. Anforderungen an ein Massenprodukt

Die Lernapp wird im Auftrag von Herrn Schiffner und Herr Schmidt konzipiert und entwickelt. Vom Auftraggeber spezifizierte Anforderungen sind daher in erster Linie zu berücksichtigen und damit zu implementieren. Problematisch könnte jedoch vorliegend die Zielgruppe der Lernapp werden. Diese ist zahlenmäßig nicht begrenzt, womit im Rahmen des Projekts überdies die Anforderungen an ein massetaugliches Produkt zu berücksichtigen sind. Insbesondere soll hierbei abermals die Benutzerfreundlichkeit, sowie die Einfachheit der Nutzung besonders bei der Entwicklung der Softwarelösung berücksichtigt werden. Weiterführend ist eine einfache sprachliche Formulierung von Nöten, sodass eine möglichst große Gruppe von Lernenden die Nutzung der Applikation ermöglicht wird.

## 2. Visionen und Ziele

### a. Vision

*bearbeitet von Fernando Pfennig*

Ziel der MyLearnigApp ist es, den Schülern eine App bereitzustellen, mit der sie spielend lernen können und ihnen eine positive Einstellung gegenüber des Lernvorgangs vermittelt. Des Weiteren sollen die Lehrer bzw. Eltern in der Lage sein, Fragen der Schüler zu verwalten und so kontrollieren, ob der Schüler erfolgreich mit der App lernt.

### b. Ziele

*bearbeitet von Daniel Dobras*

Zur zielsicheren und pünktlichen Ablieferung des Projekts sind zwei wesentliche Meilensteine zu konkretisieren.

#### aa. Meilenstein I

Zum Abschluss des Meilenstein I sind bis zum 02.12.2016 folgende Artefakte abzuliefern. Sämtliche Dokumente sind im PDF-Format abzugeben.

##### (1) Statusbericht

Es ist zum Abschluss des Meilenstein I ein Statusbericht beizulegen. Dieser umfasst folgenden Inhalt:

* Auflistung bereits erfüllter Aufgaben, derzeitiger Stand des Projekts, sowie Funktionalitätserläuterung des Prototyps[[1]](#footnote-1)
* Projektplan für die Restlaufzeit des Projekts; umfasst Aktivitäten, Zuordnung zu den Teammitgliedern, Zeiträume (Aktivitäten sind in wöchentlich herunterzubrechen)
* Risikoanalyse und dazugehörige Gegenmaßnahmen
* Aufwandsnachweis (tagweise Aufstellung der Arbeiten der einzelnen Mitarbeiter)

##### (2) Lastenheft

Über den Statusbericht hinaus ist ein Lastenheft anzufertigen und dem Auftraggeber im PDF-Format zu übermitteln.

##### (3) Lauffähiger Prototyp

Schließlich soll ein lauffähiger Prototyp mit abgeliefert werden, damit sich der Auftraggeber vom Fortschritt des Produkts überzeugen kann.

#### bb. Meilenstein II

Zum Abschluss des Meilensteins II, der letztlich auch die Deadline für dieses Projekt setzt, sind bis zum 20.01.2017 folgende Dokumente, sowie die lauffähige Web-Applikation in GIT abzugeben. Sämtliche Dokumente sind im PDF-Format abzugeben.

##### (1) Statusbericht

Es ist zum Abschluss des Meilenstein II ebenfalls ein Statusbericht beizulegen. Dieser umfasst folgenden Inhalt:

* Kurze Zusammenfassung und Überblick über das Projekt
* Ggfls. Hinweise auf Einschränkungen bei der Nutzung/ Hinweise zur Benutzung
* Aufwandsnachweis für das gesamte Projekt
* Rückblickende Analyse (sog. „Post-Mortem“)

- Was lief gut? Was lief schlecht?

- Verbesserungsvorschläge für zukünftige Projekte

- Feedback an den Auftraggeber bezüglich der Semesteraufgabe

##### (2) Pflichtenheft

Überdies ist ein Pflichtenheft zu führen. Dieses muss mindestens drei UML-Diagramme verschiedenen Typs enthalten. Darüber hinaus sind sämtliche implementieren Funktionen zu spezifizieren. Aus Dieser Spezifikation muss hervorgehen welche Funktionen realisiert wurden und welche nicht.

##### (3) Lauffähige Web-Applikation

Die lauffähige Web-Applikation muss folgende Kriterien erfüllen:

* Zwingende Anforderungen (Version 1.0) müssen implementiert sein
* Zur Erreichung einer sehr guten Note sind darüber hinaus mindestens zwei Funktionen der Version 2.0 zu implementieren
* Die Web-Applikation ist im Rahmen einer kurzen Vorführung während des Praktikums anderen Teams vorzustellen und zu erläutern. Hierbei sind sämtliche Teammitglieder zur Anwesenheit verpflichtet
* Darüber hinaus ist eine Erklärung auszudrucken und ausgefüllt, sowie unterschrieben am letzten Vorlesungstermin abzugeben (Termin: \_\_\_\_\_). Das PDF-Formular für die Erklärung wird vor dem Termin in Moodle bereitgestellt sein.

## 3. Stakeholder

*bearbeitet von Daniel Dobras*

**Auftraggeber:** Selbst verständlich ist der Auftraggeber als Interessenhalter besonders zu berücksichtigen. Von ihm geforderte Funktionen sind zu implementieren. Weitergehende Anweisungen oder Hinweise sind zu beachten und entsprechend Folge zu leisten.

**Lernende:** Weitergehend sind jedoch auch die Zielgruppe der Lernapp – die Lernenden selbst – zu beachten. Dadurch, dass die Anwendung für die Unterstufe des Gymnasiums gedacht ist, gilt es den Komplexitätsgrad möglichst gering zu halten.

**Lehrer:** Lehrer müssen die Applikation intuitiv anwenden können und darüber hinaus ebenfalls von der Einfachheit überzeugt werden, da eine Verwendung für deren Schüler andernfalls ausscheidet.

**Gesetzliche Vertreter:** Schließlich müssen ggfls. Gesetzliche Vertreter der Schüler vom Nutzen der Anwendung überzeugt sein. Eltern sehen es nicht gerne, wenn ihre Kinder den ganzen Tag vor dem Computer sitzen. Hier gilt es die Applikation derart zu gestalten – insbesondere sachlich zu halten – dass auch Eltern von dem Nutzen überzeugt sind und ihr Kind sogar dazu anhalten die Anwendung als Ergänzung zu ihrem Lernprogramm zu verwenden.

4. Anforderungen an unser zu entwickelndes System

*bearbeitet von Daniel Dobras*

Folgende Anforderungen sind an die Anwendung zu stellen:

### a. Zwingende Mindestanforderungen – Version 1.0

Folgende Mindestanforderungen sind im Rahmen der MyLearningApp zu implementieren:

|  |
| --- |
| **Allgemeine Anforderungen an das System:** |
| Login über Dropdown-Liste (ohne Passwortabfrage) |
| Unterscheidung zwischen Lerner/Lehrer bei der Nutzung der Applikation |

|  |
| --- |
| **Spezifisch für Lernende:** |
| Lerner können sich selbst registrieren |
| Lerner können Spiele spielen |
| Lerner bekommen ihr Spielergebnis angezeigt |

|  |
| --- |
| **Spezifisch für Lehrer:** |
| Lehrer können Fragen verwalten (anzeigen, hinzufügen, ändern) |
| Lehrer können Auswertungen über alle Spiele nach folgenden Kriterien durchführen:   * Alle Spiele anzeigen, inkl. Angabe von Spieler, Ergebnis, durchschnittliche Beantwortungszeit; Sortierung nach Ergebnis, durchschnittliche Beantwortungszeit * Alle Spiele pro Spieler anzeigen, inkl. Angabe von Ergebnis, durchschnittliche Beantwortungszeit |

### b. Weitergehende Implementierungsmöglichkeiten – Version 2.0

*bearbeitet von Daniel Dobras*

Folgende weiterführende Implementierungsoptionen bestehen:

|  |
| --- |
| Allgemeine weiterführende Implementierungsmöglichkeiten: |
| Login-Verfahren mit Name und Passwort |
| Scoreboard über alle Spieler |

|  |
| --- |
| Spezifisch für Lernende: |
| Lerner können optional das aktuelle Spiel speichern und später weiterspielen |
| Implementierung eines Progression-Systems |
| Implementierung eines Features, welches auf die Hardware Funktionen eines Mobilgeräts zugreift (z.B. Kamera, GPS, …) |

|  |
| --- |
| Spezifisch für Lehrer: |
| Fragen-Kategorien-Verwaltung (anzeigen, hinzufügen, ändern) |
| Löschen von Fragen und Kategorien (Löschen nur dann möglich, sofern es noch keine zugehörigen Spiele gibt, andernfalls nur deaktivieren) |
| Benutzerverwaltung (anzeigen, hinzufügen, ändern) |
| Weitere Auswertung über Spiele/Spieler |

### c. Grenzen des Systems

*bearbeitet von Daniel Dobras*

|  |
| --- |
| **Speziell nicht geforderte Implementierungen:** |
| Lehrer müssen das Spiel nicht spielen können (strikte Trennung zwischen Lernenden und Lehrer) |
| Lernende selbst haben nicht die Option weitere Fragen hinzufügen bzw. generell zu verwalten |
| Keine Austauschfunktion zwischen Lernenden und Lehrer innerhalb der Anwendung (wie Chatfunktion o.ä.) |
| Keine Cloudspeicherung der Fragen, lediglich lokale Speicherung |
| Keine spezifische grafische Nutzungsoberfläche |
| Keine Hilfestellungsfunktion bei Fragen |

## 5. **Qualitätsanforderungen an das zu entwickelnde System**

*bearbeitet von Fernando Pfennig*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Sehr wichtig | Wichtig | Weniger wichtig | Nicht relevant |
| Funktionalität |  |  |  |  |
| Zuverlässigkeit |  |  |  |  |
| Benutzbarkeit |  |  |  |  |
| Änderbarkeit |  |  |  |  |
| Übertragbarkeit |  |  |  |  |

### a. Funktionalität

An nächster Stelle liegt die Stabilität der Applikation. Damit der Schüler möglichst frustfrei lernen kann, ist es ebenfalls wichtig, dass die App nicht abstürzt und die Performance gut ist. Damit möglichst viele Schüler mit diesem Anwenderprogramm arbeiten bzw. lernen können, sollen die Systemanforderungen so gering wie möglich gehalten werden., um eine hohe Anzahl an Benutzern zu erreichen.

Hinzu kommen alle Funktionen der Version 1.0, die funktionsfähig implementiert werden und ebenfalls zwei Anwendungsfälle der Version 2.0.

### b. Zuverlässigkeit

Außerdem sollen bei der Verwendung der App keine schwerwiegenden Bugs auftreten, wie z.B. das Löschen der Highscores, obwohl eine Frage gelöscht werden sollte. Dazu gehört auch ein gut ausgebildeter Support, der leicht erreichbar ist und so die Bugs schnell beheben kann. Dieser Punkt ist sehr wichtig um frustfreies Lernen zu ermöglichen und dem Lerner viel Spaß am Spiel zu vermitteln. Außerdem soll jeder Lerner dieselben Funktionen haben und jeder Lehrer ebenfalls.

### c. Benutzbarkeit

Durch ein möglichst einfach gehaltenes User Interface soll die MyLearningApp in der Lage sein, von Kindern und Erwachsenen benutzt zu werden. So werden alle Buttons eindeutig bezeichnet, sodass der Lehrer bzw. Erwachsene sich nicht zu lange mit der Bedienung der App auseinandersetzen müssen. So wird auch die Verwendung durch jüngere Schüler einfacher, da es keine komplizierten Methoden gibt, sondern einfach nur „Spielen“.

### d. Änderbarkeit

Dieser Punkt ist weniger wichtig, da alle relevanten Anwendungsfälle implementiert werden und somit das Programm nicht sehr flexibel sein muss.

### e. Übertragbarkeit

Im Moment ist die Applikation nur auf einem Gerät zu verwenden, d.h. die Fragen und Benutzer werden lokal gespeichert.

## 6. Zusätzliche selbst auferlegte Anforderungen an die Applikation (unique selling point)

*Bearbeitet von Fernando Pfennig*

Die DDFP-GbR möchte dem Auftraggeber über seine genauen spezifizierten Anforderungen hinaus noch eine weitere Funktion zur Verfügung stellen, aus denen klar wird, warum unser Softwareentwicklungsteam der Konkurrenz weit voraus ist.

Der Lerner soll für die Verwendung der MyLearningApp belohnt werden. Dies erreichen wir durch die Einführung einer Erfahrungsleiste in das Spiel. Nach jedem beendeten Spieldurchgang erhält der Lerner eine Anzahl an Erfahrungspunkten, die je nach Anzahl richtig beantworteter Fragen variiert. Je mehr Fragen er in sich einem Durchgang stellt, desto höher ist die maximale Menge an Erfahrungspunkten, die er bekommen kann. Am Ende des Durchgangs erhält der Lerner den Anteil der richtig beantworteten Fragen multipliziert mit zehn. Zum Beispiel kann der Spieler, wenn er sich 25 Fragen stellt maximal 10 Punkte erhalten., wenn er alles richtigmacht.

Sobald der Lerner ein Level aufsteigt, bekommt er z.B. die Möglichkeit, in der App einen Teil der UI farblich zu verändern. Je höher das Level desto „exklusiver“ die Farbe, so erhält man erst nach vielen Level die schwarze Farbe, des Weiteren erhöht sich auch die Menge an Erfahrungspunkten, die man benötigt, um Level aufzusteigen.

## 7. Zuständigkeitsverteilungen innerhalb des Projekts

*bearbeitet von Daniel Dobras*

Darüber hinaus sind die einzelnen Zuständigkeiten innerhalb des Projekts klar zu definieren.

### a. Statusbericht, Lastenheft und Pflichtenheft

Sämtliche Beteiligte haben ihre Tätigkeiten im Rahmen eines Statusberichts, Lastenhefts sowie eines Pflichtenhefts niederzuschreiben. Dieses dient der Übersichtlichkeit der Zusammenarbeit und gibt sämtlichen Projektbeteiligten die Möglichkeit auf eine einfache, effiziente Art und Weise die bisher implementierten Funktionen nachzuverfolgen. Jedes Kapitel ist vom jeweiligen Autor vollständig mit seinem Namen zu kennzeichnen, um Verantwortungszuordnungen gewährleisten zu können.

### b. Client

Im vorliegenden Projekt ist Herrn Daniel Dobras für die Implementierung im Rahmen des Client-Teils zuständig.

### c. Server

Währenddessen wird Herrn Fernando Francisco Pfennig sich um die Implementierung des Server-Teils kümmern.

### d. Kontaktdaten der Entwickler

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Name | Daniel Dobras | Fernando Francisco Pfennig |
| Email | [dobras@hm.edu](mailto:dobras@hm.edu) | [pfennig@hm.edu](mailto:pfennig@hm.edu) |
| Ifw-Kennnung | Ifw15075 | Ifw15133 |
| Zuständig für | Client | Server |

## 8. Grafische Übersicht

Zur Visualisierung der Projektanforderungen sind dem Lastenheft grafische Übersichten beigefügt worden.

## a. Geschäftsprozessbeschreibung

*bearbeitet von Daniel Dobras*

### aa. Geschäftsprozesslandkarte

*bearbeitet von Daniel Dobras*



### bb. Tabellarische Beschreibung

Ausgewählte Geschäftsprozesse werden hier zur Erleichterung des Verständnisses tabellarisch erläutert.

##### (1) BP07 Spielergebnis anzeigen

*bearbeitet von Daniel Dobras*

|  |  |
| --- | --- |
| BP07 Spielergebnis anzeigen | |
| Kurzbeschreibung | Das Spielergebnis wird angezeigt: beinhaltet die Auswertung der Fragen;  Anschließend wird das Spielergebnis auf der Datenbank gespeichert, um ggfls. später (von Lehrern) eingesehen werden zu können |
| Hauptkunde | Lernende |
| Auslöser | Sämtliche Fragen beantwortet |
| Vorbedingung | Sämtliche Fragen wurden vorher beantwortet |
| Ergebnis (Normal) | Spielergebnis wird dem Benutzer angezeigt und wird auf der Datenbank gespeichert |

|  |  |
| --- | --- |
| **Normalablauf** | |
| Ergebnis | 1. Spielergebnis wird dem Benutzer angezeigt  2. Spielergebnis wird in der Datenbank gespeichert |
| Ablauf | 1. Schaltfläche „Spiel starten“  2. Fach auswählen  3. Fragenanzahl auswählen  4. Sämtliche Fragen beantworten  5. Spielergebnis anzeigen  6. Spielergebnis in Datenbank speichern |

|  |  |
| --- | --- |
| **Alternativablauf – zusätzliche Funktion der Version 2.0** | |
| Ergebnis | 1. Spielergebnis wird dem Benutzer angezeigt  2. Spielergebnis wird in der Datenbank gespeichert |
| Ablauf | 1. Schaltfläche „Spiel starten“  2. Fach auswählen  3. Fragenanzahl auswählen  4. Fragen beantworten  5. Spiel zwischenzeitlich speichern, um Fragen später weiter zu beantworten  6. Schaltfläche „Spiel fortsetzen“  7. Fragen weiter beantworten  8. Sämtliche Fragen wurden beantwortet  9. Spielergebnis anzeigen  10. Spielergebnis in Datenbank speichern |

|  |  |
| --- | --- |
| **Fehlerfall** | |
| Ergebnis | Spielergebnis wird nicht gespeichert |
| Ablauf | Nutzer bricht das aktuelle Spiel ab  1. Nutzer wird zur Startseite zurückgeführt  2. Spielergebnis wird nicht in der Datenbank gespeichert |

##### (2) BP11 Fragen ändern

*bearbeitet von Daniel Dobras*

|  |  |
| --- | --- |
| **BP11 Frage ändern** | |
| Kurzbeschreibung | Bereits erstellte Frage soll geändert werden; bietet Möglichkeit die Fragestellung, sowie die dazugehörigen Antworten im Nachhinein anzupassen |
| Hauptkunde | Lehrer |
| Auslöser | Fehlerhafte Frage bzw. dazugehörige Antwortmöglichkeiten festgestellt |
| Vorbedingung | Zugriff über die „BP08 Fragen verwalten“-Schaltfläche |

|  |  |
| --- | --- |
| **Normalablauf** | |
| Ergebnis | Frageänderung wird im System gespeichert |
| Ablauf | 1. Schaltfläche „Fragen verwalten“  2. Schaltfläche „Fragen ändern“  3. Auswahl des Faches  4. Auswahl der konkreten Frage  5. Bearbeitung der einzelnen Felder  6. Schaltfläche „Änderungen speichern“ |

|  |  |
| --- | --- |
| **Fehlerfall** | |
| Ergebnis | Lehrer wird auf die Startseite des Systems zurückgeführt |
| Ablauf | Während des gesamten Prozesses könnte der Nutzer den Vorgang abbrechen;  1. Änderungen werden NICHT gespeichert  2. Benutzer wird auf die Startseite zurückgeleitet, ggfls. mit Nachricht „Vorgang abgebrochen!“ |

### b. Anwendungsfalldiagramm

*bearbeitet von Fernando Pfennig*

## 9. Glossar

*bearbeitet von Daniel Dobras*

|  |  |
| --- | --- |
| Geschäftsprozess/  business process(Abk. BP) | Ein Geschäftsprozess ist eine Menge logisch verknüpfter Einzeltätigkeiten (Aufgaben, Aktivitäten), die ausgeführt werden, um ein bestimmtes geschäftliches oder betriebliches Ziel zu erreichen. |
| Anwendungsfall/  use case(Abk. UC) | Ein Anwendungsfall bündelt alle möglichen Szenarien, die eintreten können, wenn ein Akteur versucht, mit Hilfe des betrachteten Systems ein bestimmtes fachliches Ziel zu erreichen. |
| Human Resource(Abk. HR) | Als Human Resources bezeichnet man die Resourcen eines Unternehmens in Bezug auf das Wissen, die Fähigkeiten und die Motivation der Mitarbeiter. |
| Meilenstein | Als Meilenstein sind im Rahmen dieses Projekts besondere Zeitpunkte zu denen gewisse Funktionen bereits zwingend implementiert sein müssen. |

Lastenheft:

Fernando:

Vision

Anwendungsfalldiagramm

Unique selling point

Qualitätsanforderungen

Daniel:

Meilenstein I, II

Version 2.0

Grenzen des Systems

Geschäftsprozesslandkarte

Tabellarische Beschreibung der Geschäftsprozesse

**Grobfassung Lastenheft**

Konzeption

UML Diagramme

Anwendungsfalldiagramm (Wer interagiert mit dem System? → Definieren der use cases) mit dazugehörigen Akteuren (ggfls Komponent hinzufügen) – Fernando

Geschäftsprozesslandkarte – Daniel ist spezielles Aktivitätsdiagramm

Tabellarische Erläuterung des Geschäftsprozesses(Klare, kurze Beschreibung) – Daniel

Aktivitätsdiagramm – Daniel

Sequenzdiagramm (Beschreibung eines use cases!) --Fernando

Systemkontextdiagramm

agile Entwicklung → Sprints definieren

1. Woche: UML Diagramme fertigstellen, Datenbank zum laufen Bringen, grundsätzl Ionic Framework
   * 1. Woche: Unterscheidung Lehrer/Schüler, Login, Grobfassung Lastenheft
     2. Woche: Lehrer können Fragen verwalten

Sprint Planning

Wieviel Entwickler, Wieviel Tester

epic → n Features → User stories → Tasks

1. Siehe hierfür unter cc. Lauffähiger Prototyp [↑](#footnote-ref-1)