

SEP Projektmappe

PROJEKTMAPPE DES PROJEKTES

SEPDuell

Dokumentation des Projektes

Gruppe P:

Enes Coskun

Beyza Alhanoglu

Danny Nasra

Soufian Khennousse

Saman Schero

Özgürcan Cevlani

Hinweis

An vielen Stellen findet Ihr im Dokument folgendes Kästchen:

Dies ist eine Hilfestellung.

Diese Kästen dienen dazu, Euch kurze Informationen über Ziele und Inhalte der jeweiligen Abschnitte zu geben. Auch die Beispiele und Templates dienen dazu, euch bei der Dokumentation eures Projektes zu unterstützen. **Sowohl die Kästchen als auch die Beispiele und Templates sind spätestens zur finalen Abgabe der Projektmappe vollständig zu entfernen.** Betrachtet dieses Dokument bitte nicht als Aufgabe, die man von oben nach unten abarbeiten soll; es soll vielmehr als durchgängige Dokumentation eurer Projektarbeit dienen und fortlaufend erweitert bzw. angepasst werden, sodass am Ende des SEPs der Entwicklungsprozess Eurer Software vollständig dokumentiert ist.

Das SEP-Team wünscht Euch
Viel Erfolg

Inhalt

Projektbeschreibung	4
Zyklus I	5
Spezifikationsplanung.....	5
User-Stories	27
Papierprototypen	28
Strukturdiagramme (Komponenten- und Klassendiagramme)	28
Verhaltensdiagramme (Kommunikationsdiagramme)	30
Funktionalitätsplanung.....	35
Systemtests	37
Zyklus II	39
Spezifikationsplanung.....	39
User-Stories	39
Papierprototypen	40
Strukturdiagramme (Komponenten- und Klassendiagramme)	40
Verhaltensdiagramme (Kommunikationsdiagramme)	40
Funktionalitätsplanung.....	41
Modultests	42
Systemtests	42
Zyklus III	43
Spezifikationsplanung.....	43
User-Stories	43
Papierprototypen	44
Strukturdiagramme (Komponenten- und Klassendiagramme)	44
Verhaltensdiagramme (Kommunikationsdiagramme)	44
Funktionalitätsplanung.....	45
Modultests	46
Systemtests	46
Nutzerhandbuch.....	47
Technische Anforderungen	47
Installationsanleitung	47
Bedienungsanleitung.....	47

Projektbeschreibung

In diesem Abschnitt soll die Projektbeschreibung abgedruckt werden, die ihr als Aufgabenbeschreibung von eurem Betreuer erhalten habt. Sie dient als initiales Anforderungsdokument für eure Spezifikationsaktivitäten.

Zyklus I

Spezifikationsplanung

Jedes Artefakt, das im Rahmen des SEP erstellt wird, muss mit dem Namen genau einer Verantwortlichen/eines Verantwortlichen versehen werden. Das bedeutet, dass jede User Story, jeder Papierprototyp, jedes Komponentendiagramm, jedes Klassendiagramm, jedes Kommunikationsdiagramm und sämtliche Tests mit dem Namen der/des Verantwortlichen versehen und hier in der untenstehenden Tabelle entsprechend eingetragen werden muss. Natürlich kann die Gruppe gemeinsam an einem Artefakt arbeiten, als Verantwortlicher sollte aber genau eine Person eingetragen werden.

ID	Artefakt	Art des Artefakts	Verantwortlicher	Status
1.	Registrierung der Nutzer			
1.1	Registrierungs-Fenster	User Story	Enes Coskun	Fertig
1.2	Login-Fenster	User Story	Enes Coskun	Fertig
1.3	Profil-Einsicht	Papierprototyp	Saman Schero	Fertig
1.4	2FA	User Story	Enes Coskun	Fertig
1.5	Login-Seite	Papierprototyp	Enes Coskun	Fertig
1.6	Profil Anlegen	User Story	Enes Coskun	Fertig
1.7	Benutzerrolle Auswahl	User Story	Enes Coskun	Fertig
1.8	Super-Sicherheitscode	User Story	Enes Coskun	Fertig
1.9	Profil-Attribute	User Story	Enes Coskun	Fertig
2.	Backend Architektur			
2.1	Komponentendiagramm Backend	Komponentendiagramm	Soufian Khennousse	Fertig
2.2	Klassendiagramm Backend	Klassendiagramm	Soufian Khennousse	Fertig
2.3	Karten zum Deck hinzufügen	Kommunikationsdiagramm	Soufian Khennousse	Fertig
2.4	Freundesliste anzeigen	Kommunikationsdiagramm	Danny Nasra	Fertig
2.5	Freundschaftsanfrage	Kommunikationsdiagramm	Danny Nasra	Fertig
2.6	Karten aus dem Deck entfernen	Kommunikationsdiagramm	Soufian Khennousse	Fertig
2.7	Decknamen ändern	Kommunikationsdiagramm	Soufian Khennousse	Fertig
2.8	Deck entfernen	Kommunikationsdiagramm	Soufian Khennousse	Fertig

2.9	Deck erstellen	Kommunikationsdiagramm	Özgürçan Cevlani	Fertig
2.10	Freund aus Freundesliste entfernen	Kommunikationsdiagramm	Özgürçan Cevlani	Fertig
2.11	Kartentyp erstellen	Kommunikationsdiagramm	Özgürçan Cevlani	Fertig
2.12	Kartentyp entfernen	Kommunikationsdiagramm	Özgürçan Cevlani	Fertig
2.13	Login eines Users	Kommunikationsdiagramm	Danny Nasra	Fertig
2.14	Registrierung eines Users	Kommunikationsdiagramm	Danny Nasra	Fertig
3.	Startseite		Saman Schero	Fertig
3.1	Startseite Design	Papierprototyp	Saman Schero	Fertig
3.2	Startseite Funktionen		Saman Schero	Fertig
3.2.1	Auf Deck zugreifen	User-Story	Saman Schero	Fertig
3.2.2	Auf Freundesliste zugreifen	User-Story	Saman Schero	Fertig
3.2.3	Auf Profil zugreifen	User-Story	Saman Schero	Fertig
3.2.4	Möglichkeit sich abzumelden	User-Story	Saman Schero	Fertig
3.2.5	Möglichkeit ein Spiel zu starten	User-Story	Saman Schero	Fertig
4.	Deck Zusammenstellen		Beyza Alhanoglu	
4.1	Deck erstellen	User Story	Beyza Alhanoglu	Fertig
4.2	Deck Name geben	User Story	Beyza Alhanoglu	Fertig
4.3	Deck bearbeiten	User Story	Beyza Alhanoglu	Fertig
4.4	Deck entfernen	User Story	Beyza Alhanoglu	Fertig
4.5	Deck Anzahl begrenzen	User Story	Beyza Alhanoglu	Fertig
4.6	Deck Karten Anzahl begrenzen	User Story	Beyza Alhanoglu	Fertig
4.7	Meine Decks ansehen	Papierprototyp	Beyza Alhanoglu	Fertig

4.8	Deck erstellen Option	Papierprototyp	Beyza Alhanoglu	Fertig
4.9	Deck erstellen Kartenauswahl	Papierprototyp	Beyza Alhanoglu	Fertig
5.	Freundesliste		Danny Nasra	Fertig
5.1	Freunde hinzufügen	User Story	Danny Nasra	Fertig
5.2	Freundesliste anzeigen	User Story	Danny Nasra	Fertig
5.3	Freundschaftsanfrage	User Story	Danny Nasra	Fertig
5.4	Benachrichtigungen	User Story	Danny Nasra	Fertig
5.5	Privatsphäre	User Story	Danny Nasra	Fertig
5.6	Profil ansehen	User Story	Danny Nasra	Fertig
5.7	Admin Befugnisse	User Story	Danny Nasra	Fertig
5.8	Freundesliste	Papierprototyp	Danny Nasra	Fertig
5.9	Profil ansehen	Papierprototyp	Danny Nasra	Fertig
6.	Karten		Özgürçan Cevlani	
6.1	Karten – Attribute festlegen	User Story	Özgürçan Cevlani	Fertig
6.2	Karten – Attribute festlegen	Papierprototyp	Özgürçan Cevlani	Fertig
6.3	Administratorsteuerfeld implementieren um Kartentypen als Admin hochladen zu können	User Story	Özgürçan Cevlani	Fertig
6.4	Kartentypen als Admin auswählen können	User Story	Özgürçan Cevlani	Fertig
6.5	Kartentypen als Admin entfernen können	User Story	Özgürçan Cevlani	Fertig
6.6	Kartentyp Instanzen entfernen	User Story	Özgürçan Cevlani	Fertig

1.

Papierprototypen

Registrierungs-Fenster

< Titel >

Registrierung

Vorname

Nachname

Benutzername

E-Mail

Passwort

Geburtsdatum

Admin ☐ Spieler ☐

Login - Fenster 1

< Titel >

Login

Benutzername

Password

Login - Fenster 2

< Titel >

Login

Bitte Sicherheitsschlüssel geben

User Stories

User Story-ID

1.1

User Story-Beschreibung	Als ein neuer Benutzer möchte ich mich im System registrieren können, um ein Profil zu erstellen
Geschätzter Realisierungsaufwand	2-4 Tage
Priorität	hoch
Autor	Enes Coskun
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	1.3

User Story-ID	1.2
User Story-Beschreibung	Als ein registrierter Benutzer möchte ich mein Profil anzeigen können, um meine Daten sehen und verwalten zu können
Geschätzter Realisierungsaufwand	3 Tage
Priorität	mittel
Autor	<Hier bitte nur einen Zuständigen eintragen z.B. Max Mustermann>
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	

User Story-ID	1.3
User Story-Beschreibung	Als ein bereits registrierter Nutzer möchte ich meinen Benutzernamen und mein Passwort eingeben können, um mich beim Spiel anzumelden
Geschätzter Realisierungsaufwand	2 Tage
Priorität	hoch
Autor	Enes Coskun
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	1.1

User Story-ID	1.4
User Story-Beschreibung	Als ein Benutzer möchte ich eine Zwei-Faktor-Authentifizierung, um zusätzliche Sicherheit für mein Profil zu haben
Geschätzter Realisierungsaufwand	2 Tage
Priorität	mittel
Autor	Enes Coskun
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	1.3, 1.5

User Story-ID	1.5
User Story-Beschreibung	Als ein Benutzer möchte ich einen „super“ Sicherheitscode haben, um mich anmelden zu können, falls die 2FA nicht funktioniert
Geschätzter Realisierungsaufwand	1 Tag

Priorität	hoch
Autor	Enes Coskun
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	1.3, 1.4

User Story-ID	1.6
User Story-Beschreibung	Als ein neuer Benutzer möchte ich beim Registrieren eine Rolle auswählen können (Admin oder Spieler, um die entsprechenden Berechtigungen zu erhalten
Geschätzter Realisierungsaufwand	1 Tage
Priorität	mittel
Autor	Enes Coskun
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	1.1

User Story-ID	1.7
User Story-Beschreibung	Als ein neuer Benutzer möchte ich, dass mein neues Profil die Daten, die ich bei der Registrierung angegeben habe, enthält, um mich bei einer neuen Sitzung mit diesen Daten anmelden zu können
Geschätzter Realisierungsaufwand	2 Tage
Priorität	Hoch
Autor	Enes Coskun
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	1.1

2.

Papierprototypen

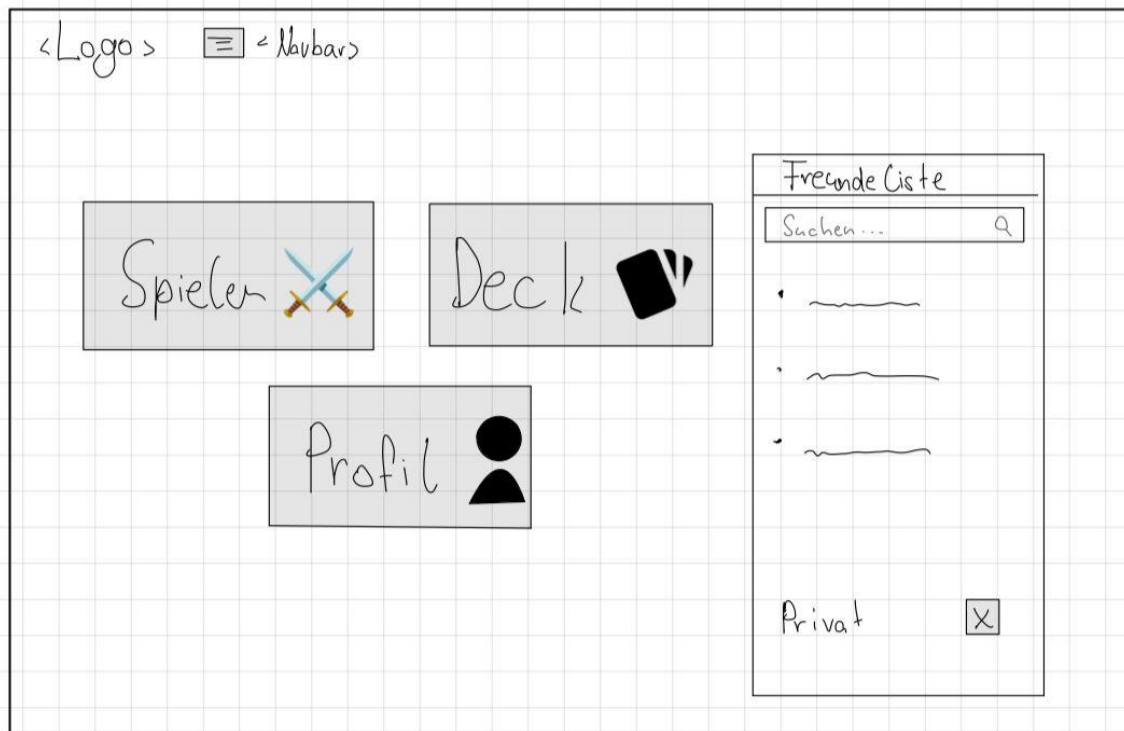
User Stories

3.

Papierprototypen

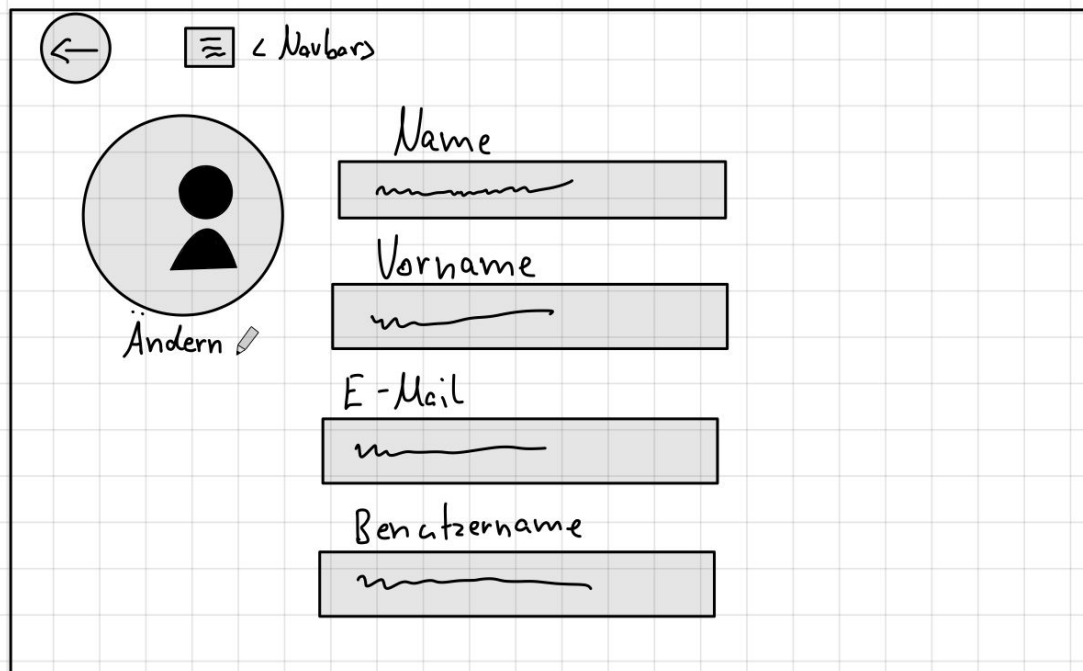
Startseite Design

Startseite



Profileinsicht

Profileinsicht



User Stories

User Story-ID	3.2.1
User Story-Beschreibung	Als Spieler möchte ich auf der Startseite auf mein Kartendeck zugreifen
Geschätzter Realisierungsaufwand	Weniger als ein Tag
Priorität	Hoch
Autor	Saman Schero
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	4.5 ,4.6

User Story-ID	3.2.2
User Story-Beschreibung	Als Spieler möchte ich auf der Startseite eine Übersicht über meine Freunde haben
Geschätzter Realisierungsaufwand	Weniger als ein Tag
Priorität	Hoch
Autor	Saman Schero
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	5.2

User Story-ID	3.2.3
User Story-Beschreibung	Als Spieler möchte ich von der Startseite aus, auf mein Profil zugreifen
Geschätzter Realisierungsaufwand	Weniger als ein Tag
Priorität	Hoch
Autor	Saman Schero
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	1.2

User Story-ID	3.2.4
User Story-Beschreibung	Als Spieler möchte ich von der Startseite aus einer Funktion haben, mit der ich mich abmelden kann
Geschätzter Realisierungsaufwand	Weniger als ein Tag

nd	
Priorität	Hoch
Autor	Saman Schero
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	

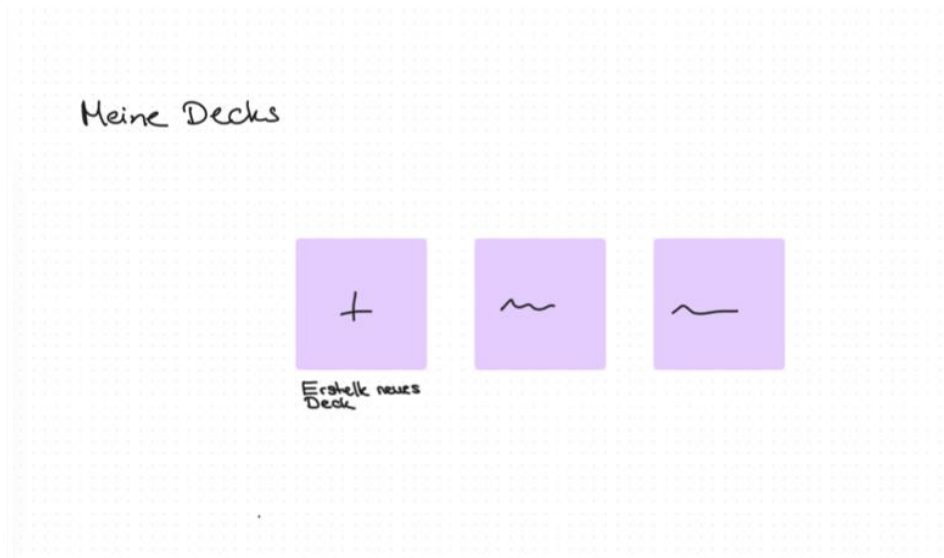
User Story-ID	3.2.5
User Story-Beschreibung	Als Spieler möchte ich von der Startseite aus ein Spiel starten können
Geschätzter Realisierungsaufwand	Weniger als ein Tag
Priorität	Hoch
Autor	Saman Schero
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	

User Story-ID	3.2.6
User Story-Beschreibung	Als Spieler möchte ich eine Funktion haben, mit der ich Freunde suchen kann und hinzufügen kann
Geschätzter Realisierungsaufwand	Ein Tag
Priorität	Hoch
Autor	Saman Schero
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	5.1

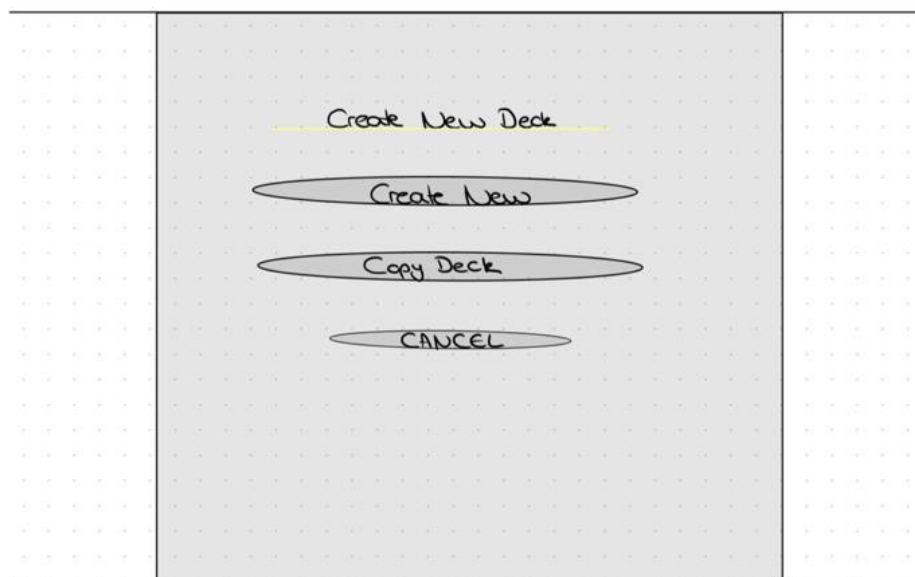
4.

Papierprototypen

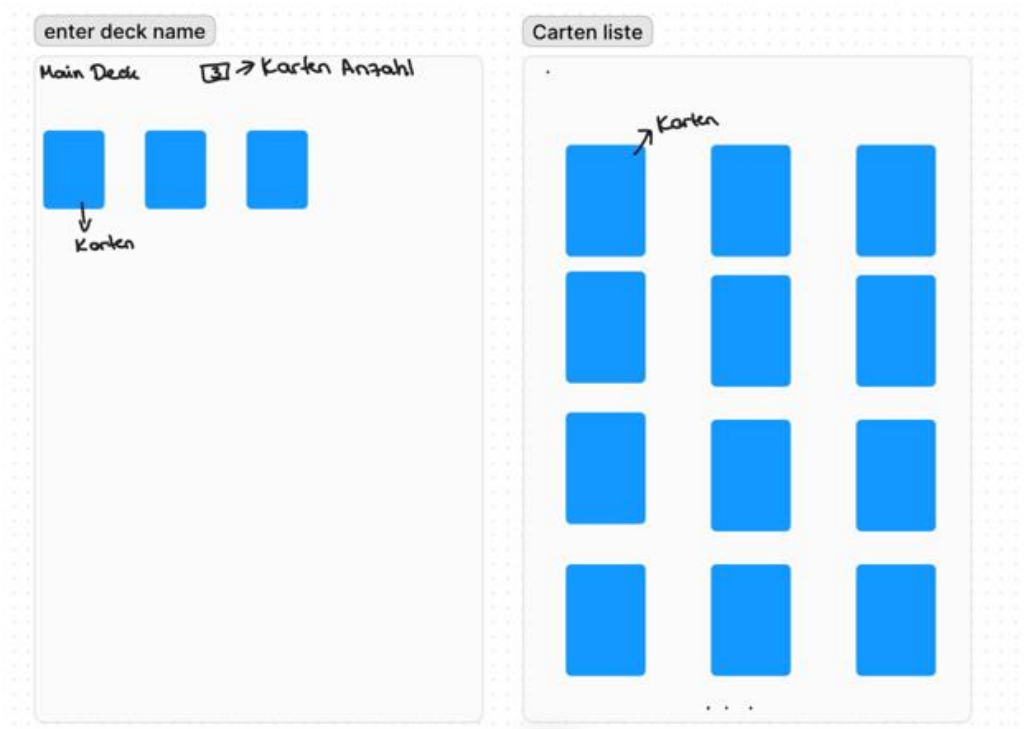
4.7 Meine Decks ansehen



4.8 Deck erstellen Option



4.9 Deck erstellen Kartenauswahl



User Stories

User Story-ID	4.1
User Story-Beschreibung	Als Nutzer möchte ich Decks erstellen können, um selber gute Karten für das Duell hinzuzufügen um das Duell zu Gewinnen
Geschätzter Realisierungsaufwand	2 Tage
Priorität	Hoch
Autor	Beyza Alhanoğlu
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	-

User Story-ID	4.2
User Story-Beschreibung	Als Nutzer möchte ich einem von mir erstellten Deck einen Namen geben können, um meine Decks wiedererkennen und unterscheiden zu können
Geschätzter Realisierungsaufwand	1 Tag
Priorität	Hoch
Autor	Beyza Alhanoğlu
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	4.1

User Story-ID	4.3
User Story-Beschreibung	Als Nutzer möchte ich vorhandene Decks bearbeiten können, um Karten nach Belieben austauschen zu können
Geschätzter Realisierungsaufwand	7-9 Stunden
Priorität	Mittel
Autor	Beyza Alhanoğlu
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	4.1

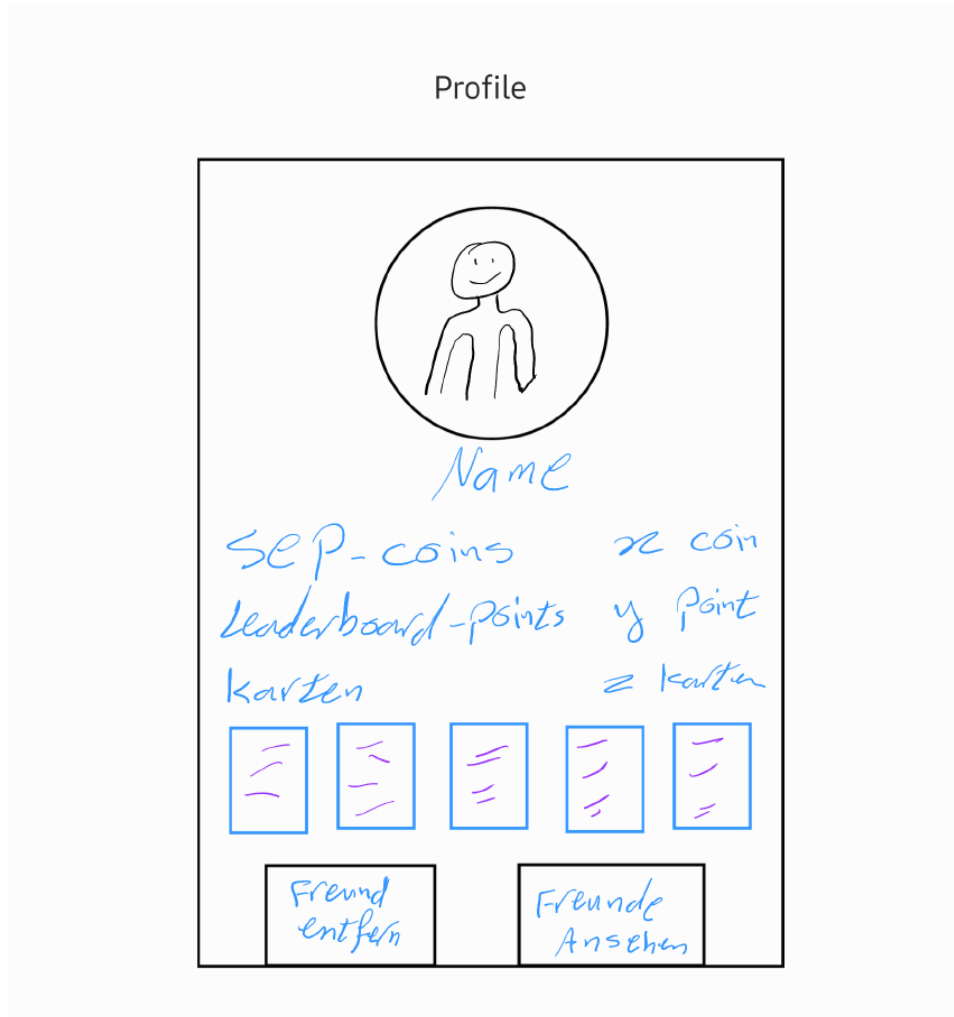
User Story-ID	4.4
User Story-Beschreibung	Als Nutzer möchte ich Decks entfernen können, wenn mir das Deck nicht gefällt oder ich ein anderes Deck erstellen möchte
Geschätzter Realisierungsaufwand	5-7 Stunden
Priorität	Mittel
Autor	Beyza Alhanoğlu
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	4.1

User Story-ID	4.5
User Story-Beschreibung	Als Nutzer möchte ich bis zu maximal drei Decks erstellen können, um eine übersichtliche Anzahl an Decks zu haben aus denen ich wählen kann
Geschätzter Realisierungsaufwand	1 Tag
Priorität	Hoch
Autor	Beyza Alhanoğlu
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	4.1

User Story-ID	4.6
User Story-Beschreibung	Als Nutzer möchte ich in meinem Deck bis maximal 30 Karteninstanzen haben können, um im Spiel eine gute Auswahl an Karten zum Einsetzen zu haben
Geschätzter Realisierungsaufwand	2 Tage
Priorität	Hoch
Autor	Beyza Alhanoğlu
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	4.1

5.





Papierprototypen



Freundesliste

Samstag, 20. April 2024

09:23

search a	
 Friend01	visit
 Friend02	visit
 Friend03	visit
 Friend04	visit
 Friend05	visit
 Friend06	visit

User Stories

User Story-ID	5.1
User Story-Beschreibung	Als Nutzer möchte ich neue Freunde hinzufügen können, um mit ihnen chatten zu können
Geschätzter Realisierungsaufwand	1 Tag

Priorität	Mittle
Autor	Danny Nasra
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	5.2, 5.3

User Story-ID	5.2
User Story-Beschreibung	Als Nutzer möchte ich eine Freundesliste haben, um meine Freunde ansehen und verwalten kann
Geschätzter Realisierungsaufwand	3-4 Stunden
Priorität	Mittle
Autor	Danny Nasra
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	5.1

User Story-ID	5.3
User Story-Beschreibung	Als Nutzer möchte ich eine Freundschaftsanfrage annehmen/ablehnen können, um Spam Freundschaftsanfragen zu beseitigen
Geschätzter Realisierungsaufwand	1 Tag
Priorität	Mittle
Autor	Danny Nasra
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	5.2, 5.4

User Story-ID	5.4
User Story-Beschreibung	Als Nutzer möchte ich über neue Freundschaftsanfrage per E-Mail benachrichtigt werden, um die neuen Anfragen nicht lange Zeit angehängt bleiben
Geschätzter Realisierungsaufwand	5-6 Stunden
Priorität	Mittle
Autor	Danny Nasra
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	5.3

User Story-ID	5.5
User Story-Beschreibung	Als Nutzer möchte ich neue meine Freundesliste als öffentlich/privat machen kann, um meine Privatsphäre zu schützen
Geschätzter Realisierungsaufwand	2 Stunden
Priorität	Mittle
Autor	Danny Nasra
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	5.2

User Story-ID	5.6
User Story-Beschreibung	Als Nutzer möchte ich mich das Profil von jedem meiner Freunde ansehen, um ihren Fortschritt zu beobachten.
Geschätzter Realisierungsaufwand	1 Tag
Priorität	Hoch
Autor	Danny Nasra
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	5.2

User Story-ID	5.7
User Story-Beschreibung	Als Admin möchte ich die Freundeslisten von jedem Benutzer sehen, um alle Nutzer beobachten zu können
Geschätzter Realisierungsaufwand	2-5 Stunden
Priorität	Hoch
Autor	Danny Nasra
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	-

6.

Karten – User Stories

User Story-ID	6.1
User Story-Beschreibung	Als Nutzer möchte ich, dass eine Karte folgende Attribute hat: Name, Seltenheit (normal, selten, legendär), Angriffspunkte, Verteidigungspunkte, textuelle Beschreibung (max. 200 Zeichen), ein Bild, um Karten zu erstellen die den Spielmechanismen und Regeln gerecht werden.
Geschätzter Realisierungsaufwand	1 Tag
Priorität	Hoch
Autor	Özgürçan Cevlani

Abhängigkeiten zu anderen User Stories	
---	--

User Story-ID	6.2
User Story-Beschreibung	Als Nutzer möchte ich ein Administratorsteuerfeld implementieren, um neue Kartentypen in das Spiel zu laden, die auf validen CSV-Dateien basieren.
Geschätzter Realisierungsaufwand	3 Tage
Priorität	Mittel
Autor	Özgür Can Cevlani
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	6.3, 6.4, 6.5

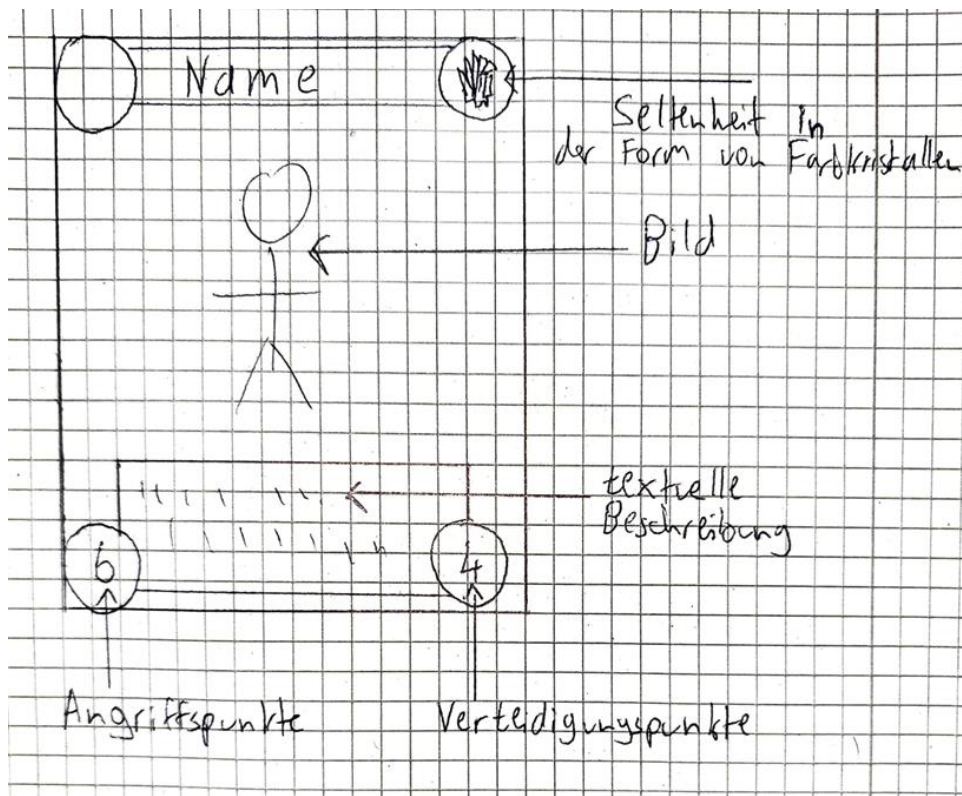
User Story-ID	6.3
User Story-Beschreibung	Als Nutzer möchte ich eine Adminfunktion implementieren, um als Admin Kartentypen aus dem Spiel auswählen zu können.
Geschätzter Realisierungsaufwand	1 Tage
Priorität	Mittel
Autor	Özgür Can Cevlani
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	6.2

User Story-ID	6.4
User Story-Beschreibung	Als Nutzer möchte ich eine Adminfunktion implementieren, um als Admin Kartentypen aus dem Spiel entfernen zu können.
Geschätzter Realisierungsaufwand	1 Tage
Priorität	Mittel
Autor	Özgür Can Cevlani
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	6.5, 6.2

User Story-ID	6.5
User Story-	Als Nutzer möchte ich das, sobald ein Kartentyp aus

Beschreibung	dem Spiel entfernt wird, auch automatisch alle Instanzen dieses Kartentyps, entfernt werden, die sich in den Sammlungen der Benutzer befinden, um der Funktionalität der Deckerstellung gerecht zu werden.
Geschätzter Realisierungsaufwand	2 Tage
Priorität	Hoch
Autor	Özgür Can Cevlani
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	6.2, 6.4

6. Papierprototypen



User-Stories

Template:

User Story-ID	<Eindeutiger Identifizierer>
User Story-Beschreibung	<Text der User Story mittels Satzschablone: Als <Rolle> möchte ich <Ziel> [, um/sodass <Nutzen>] (s. Foliensatz „Anforderungen“)>
Geschätzter Realisierungsaufwand	<Einschätzung der Zeit, die benötigt wird, um die Userstory zu implementieren>
Priorität	<Wichtigkeit der User Story hinsichtlich der Aufgabenstellung z.B. hoch, mittel niedrig>
Autor	<Hier bitte nur einen Zuständigen eintragen z.B. Max Mustermann>
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	<Auflistung verwandter User Stories>

Schlechtes Beispiel:

User Story-ID	
User Story-Beschreibung	Ich möchte ich rechtzeitig informiert werden, wenn ein Patient einen Termin nicht wahrnimmt.
Geschätzter Realisierungsaufwand	1337
Priorität	-
Autor	Emmett Brown, Rick Sanchez, Amelia Pond
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	

Gutes Beispiel:

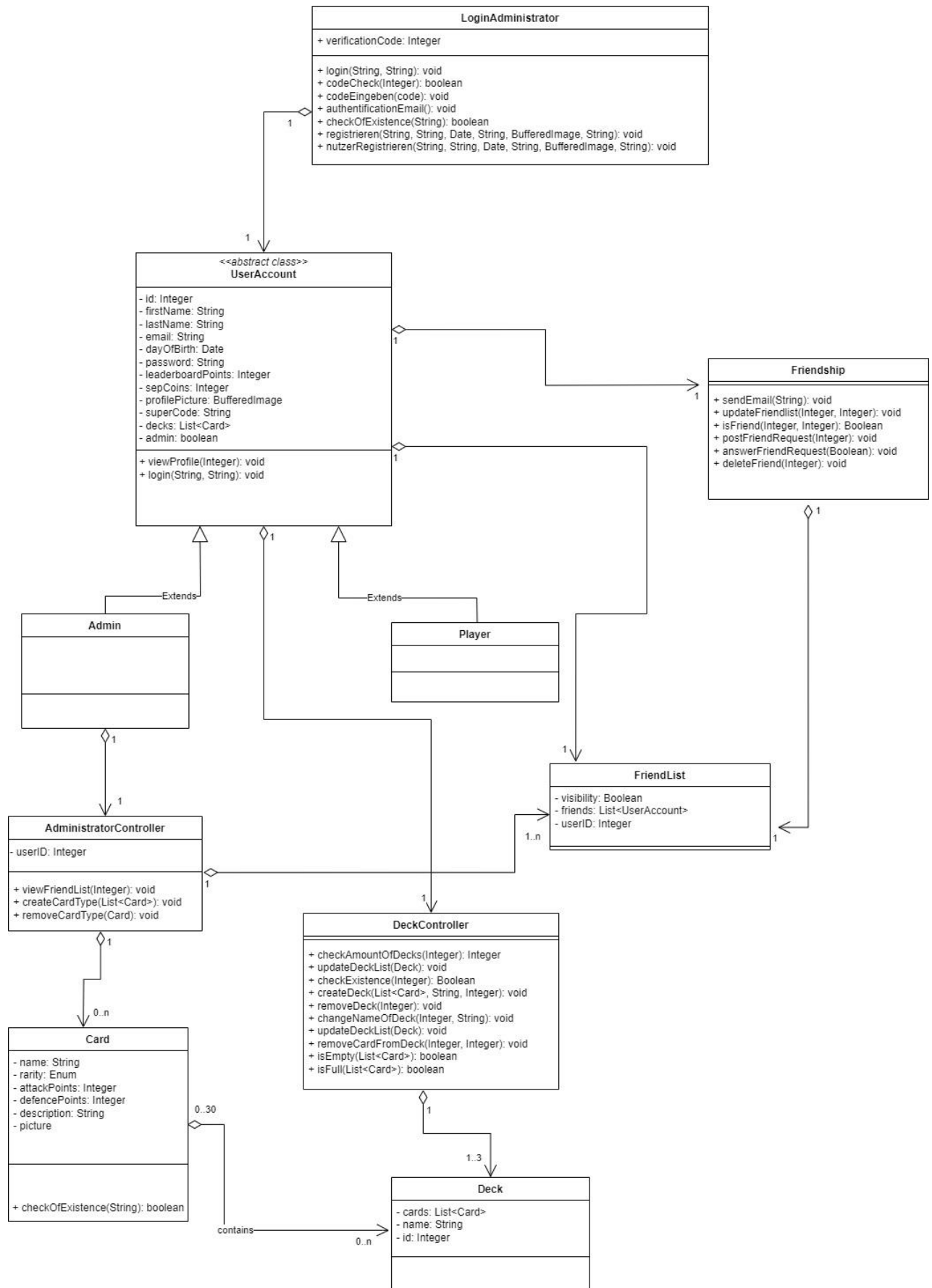
User Story-ID	1.6
User Story-Beschreibung	Als Arzt möchte ich mindesten fünf Minuten vor dem Termin informiert werden, wenn ein Patient einen Termin nicht wahrnimmt, sodass ich andere Patienten vorziehen kann.
Geschätzter Realisierungsaufwand	2 Tage
Priorität	Hoch
Autor	Emmett Brown
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	1.3, 1.5

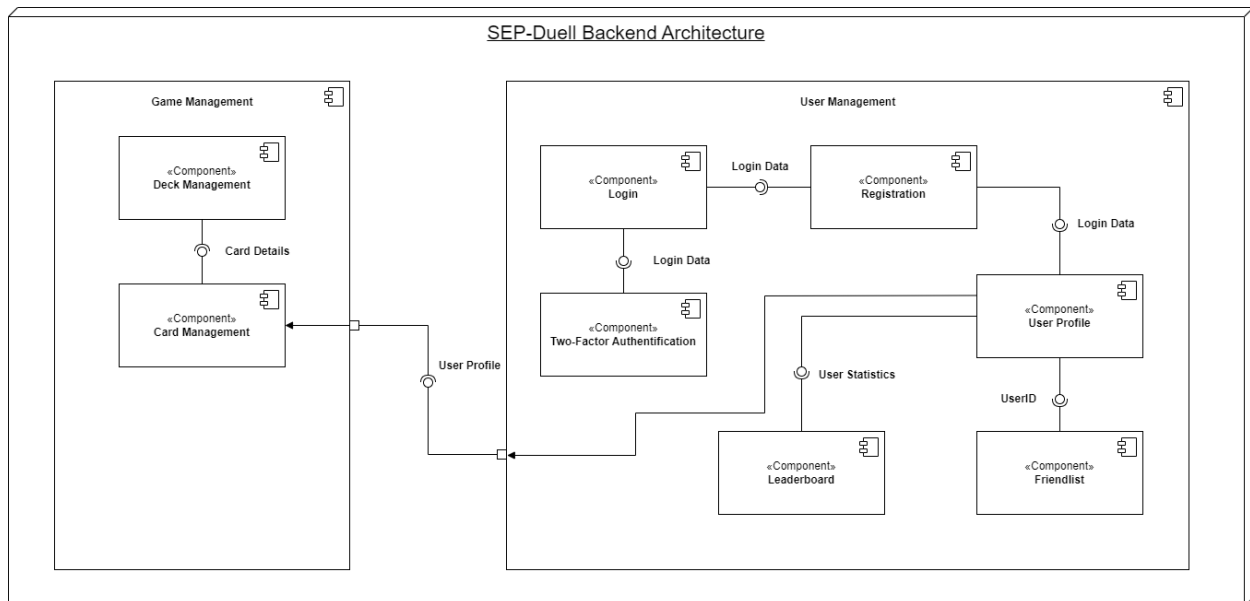
Papierprototypen

Das Erstellen eines Papierprototypen dient als Methode des Brainstormings, Designs, Herstellens, Testens und des Kommunizierens von Benutzer Interfaces.

Strukturdiagramme (Komponenten- und Klassendiagramme)

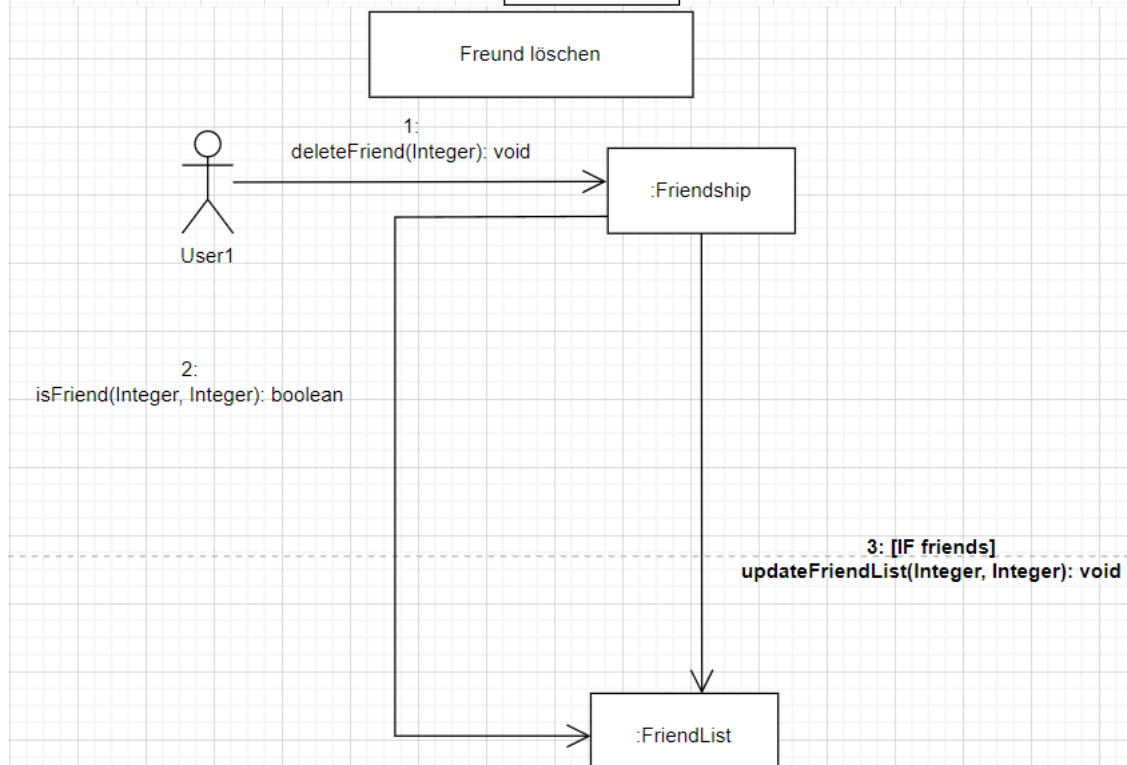
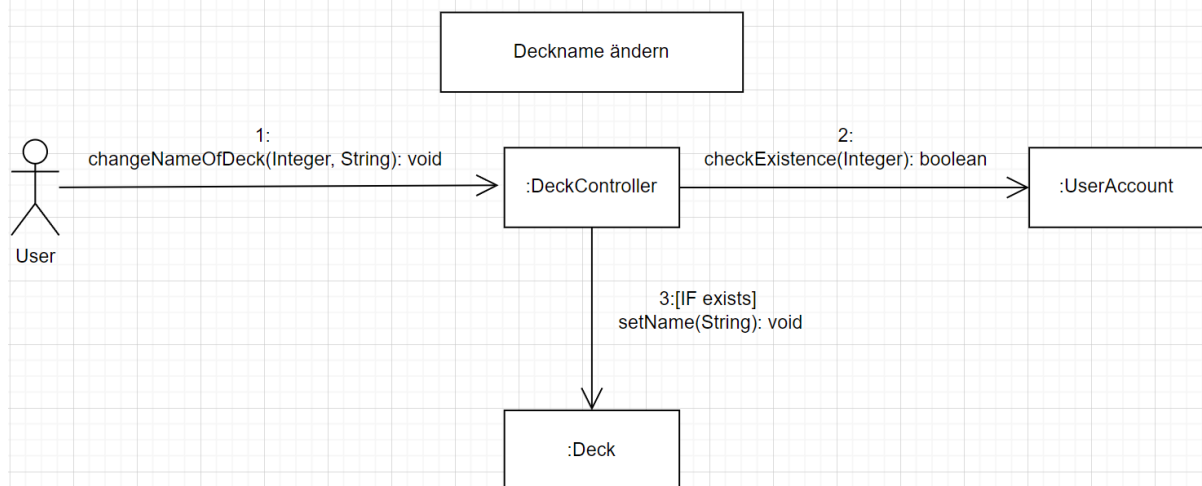
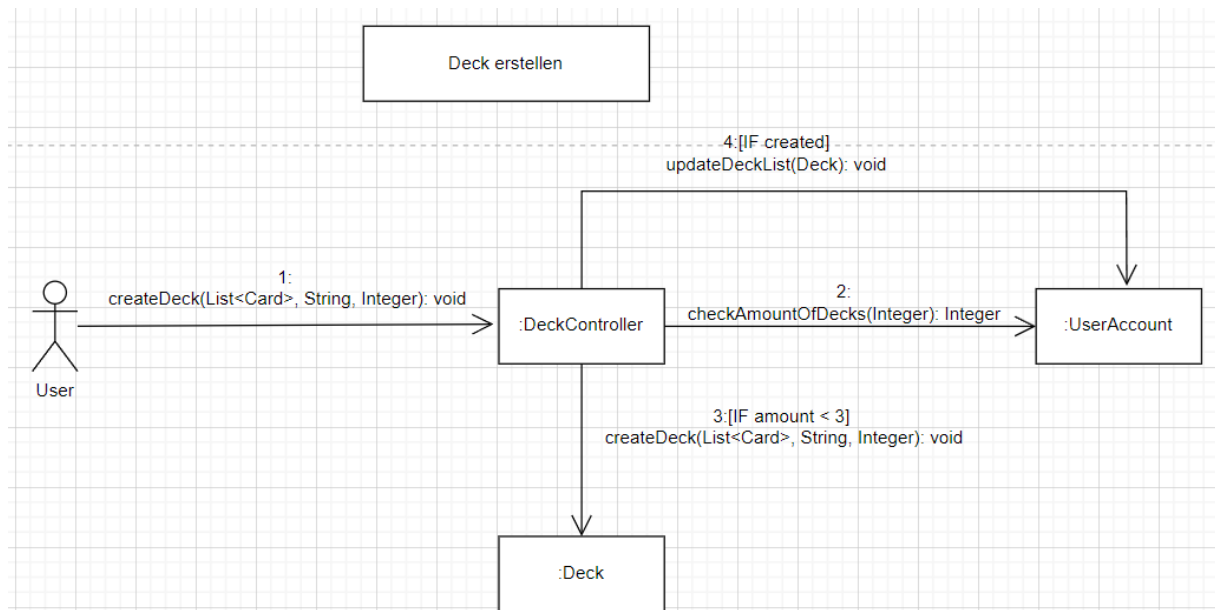
Im SEP soll die statische Struktur des Systems mittels Komponenten- und Klassendiagramme modelliert werden. Ein Komponenten- und Klassendiagramme dienen der grafischen Darstellung von Komponenten/Klassen, Schnittstellen und deren Beziehungen. Die Diagrammtypen helfen dabei, Quellcode und Implementierungsarbeiten zu strukturieren, bevor diese starten und ermöglicht eine Aufteilung der Programmieraufgaben.

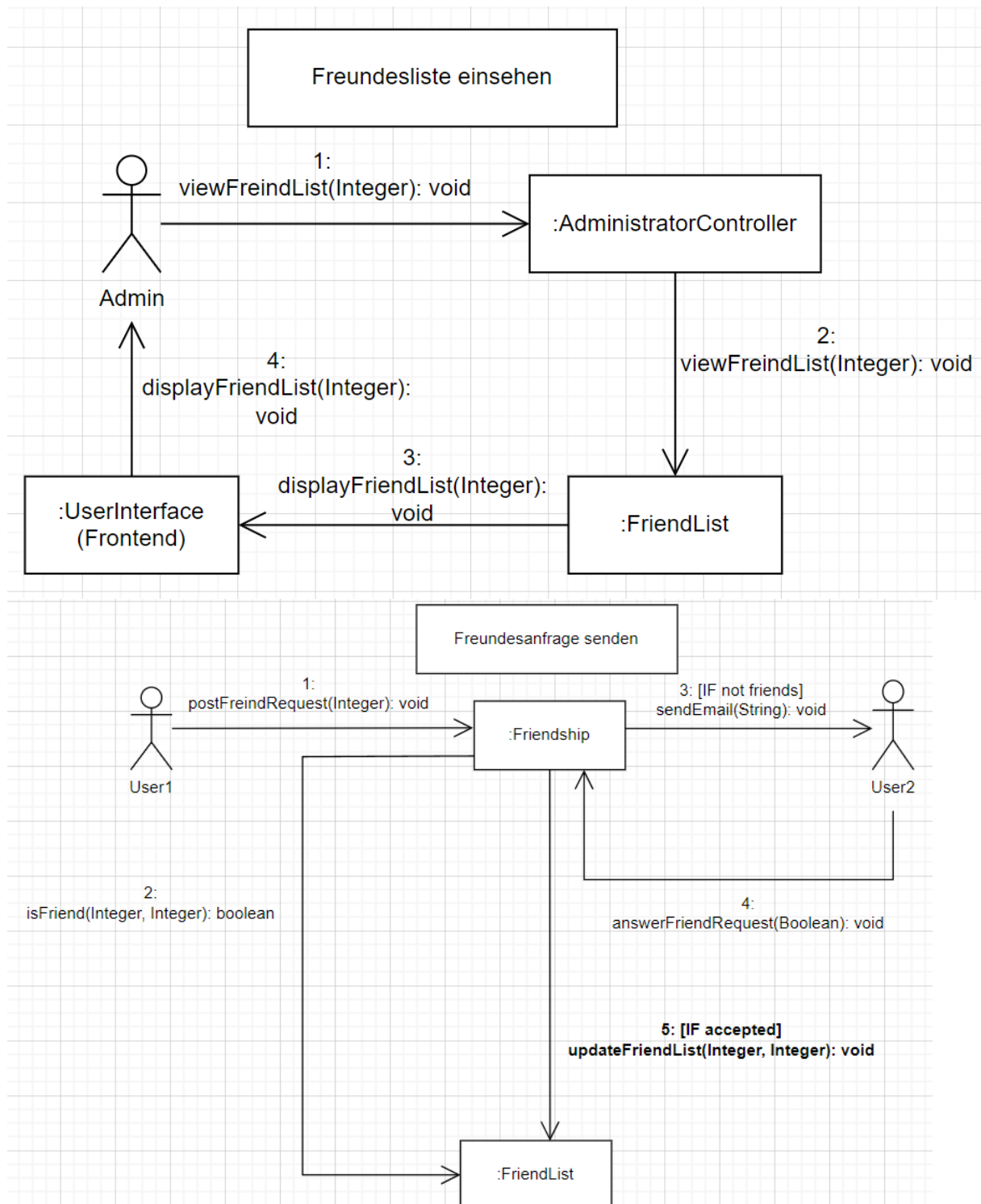


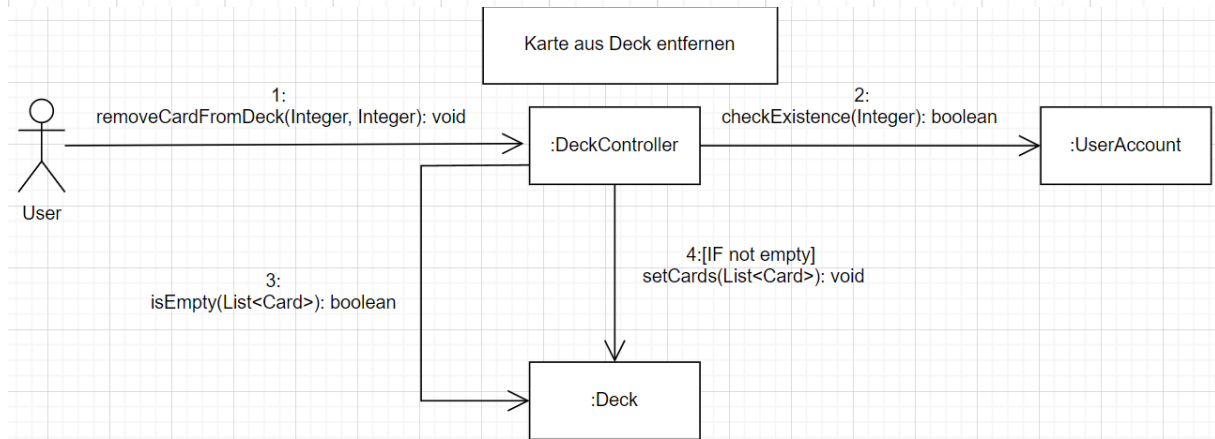
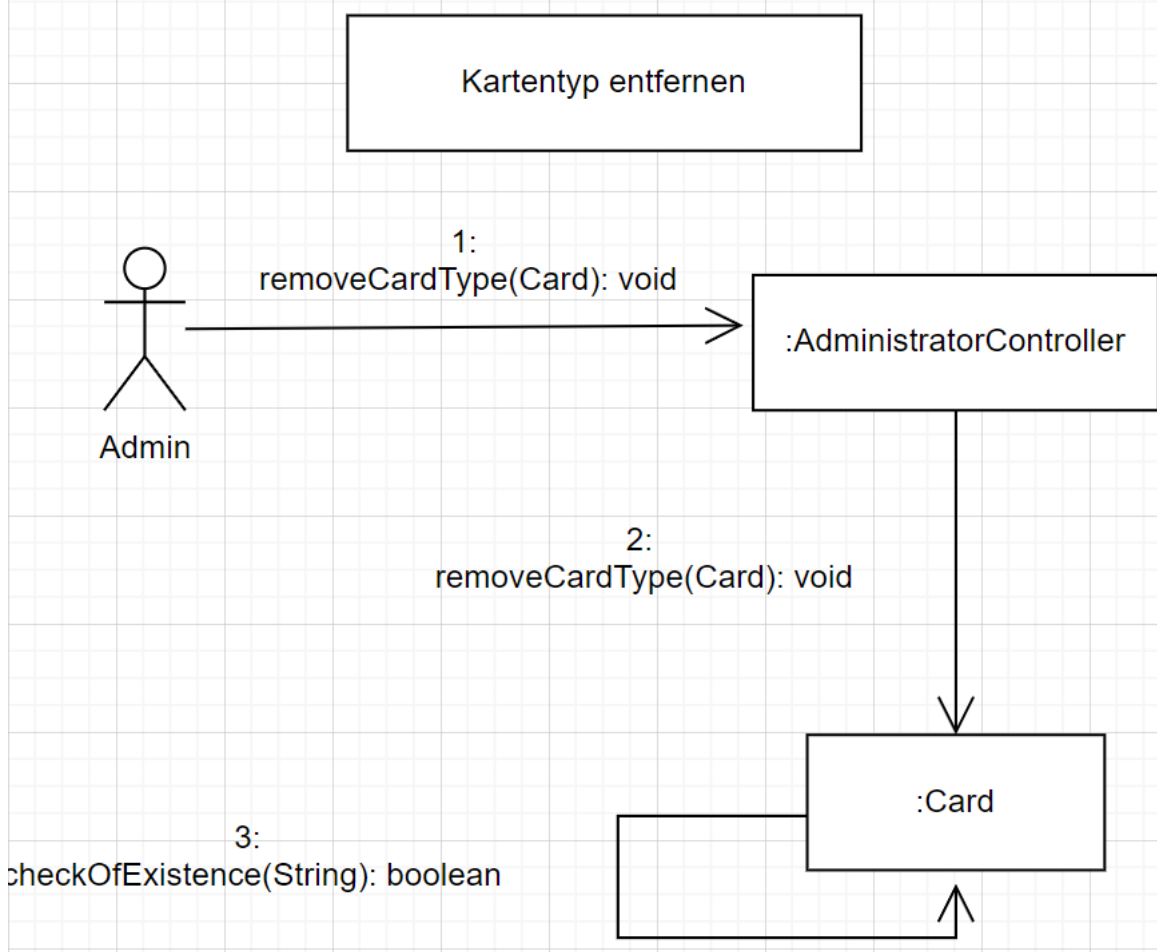
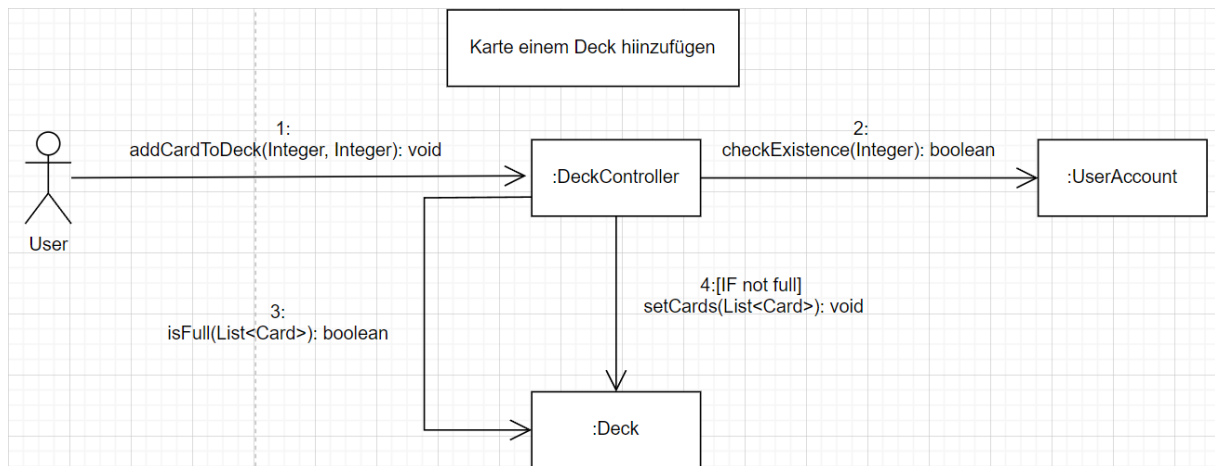


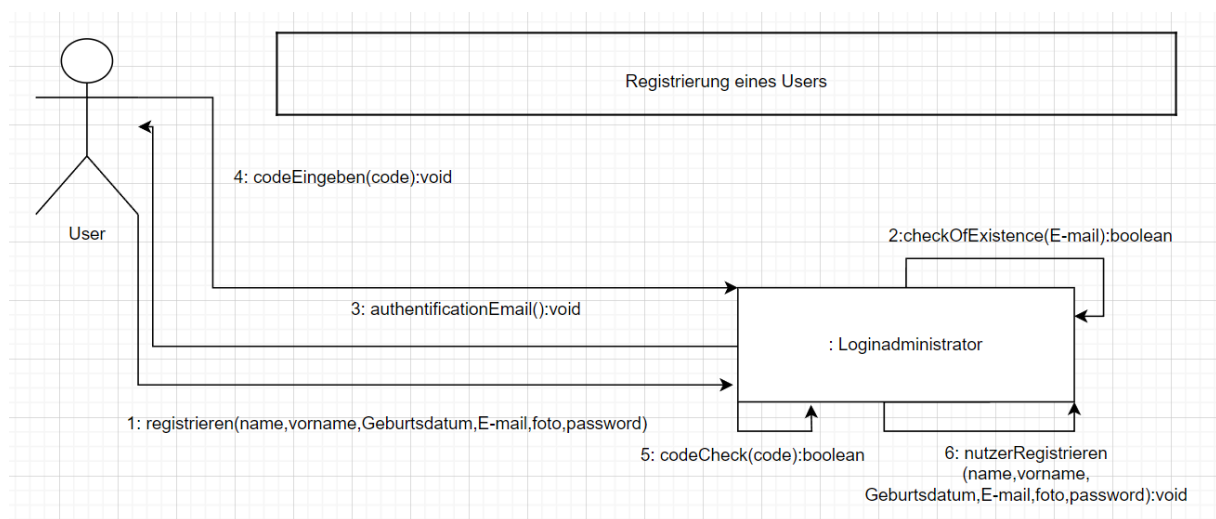
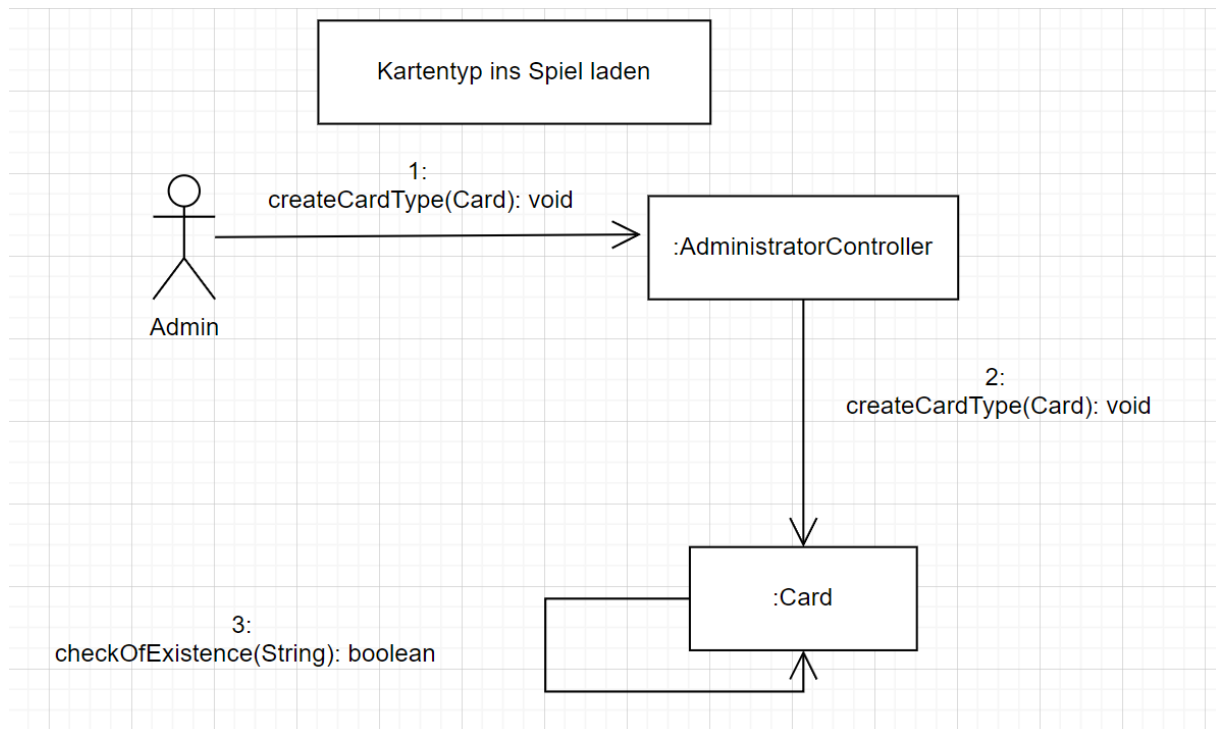
Verhaltensdiagramme (Kommunikationsdiagramme)

Im SEP soll das dynamische Verhalten des Systems mittels Kommunikationsdiagramme modelliert werden. Ein Kommunikationsdiagramme ermöglicht die grafische Darstellung des Nachrichtenaustausches zwischen Systemobjekten. Systemobjekte können Komponenten im Komponentendiagramm und Klassen im Klassendiagramm sein. Kommunikationsdiagramme zielen darauf ab, die Zusammenarbeit der Systemobjekte darzustellen









Funktionalitätsplanung

Anhand der Funktionalitätsplanung werdet Ihr geprüft. Diese sollte dementsprechend **immer** aktuell gehalten werden und pro Funktionalität **nur einen** Verantwortlichen enthalten. Als Quellcodereferenz solltet Ihr immer euer Package, eure Klasse und die dazugehörige Methode angeben. ggf. könnt Ihr auch Zeilenangaben machen.

ID	Funktionalität	Verantwortlicher	Abhängige Funktionalitäten	Verknüpfte User-Stories	Quellcode-referenz	Status
1.	Registrierung/Login					offen
1.1	Registrierung			1.1, 1.6, 1.7		offen
1.1.1	Frontend	Beyza Alhanoglu	1.2.1	1.1, 1.3		offen
1.1.2	Backend	Soufian Khennousse	1.1.1	1.1, 1.6, 1.7		offen
1.2	Login					offen
1.2.1	Frontend	Saman Schero				Fertig
1.2.2	Backend	Özgür Can Cevlani	1.1	1.3		offen
1.3	Profileinsicht					offen
1.3.1	Frontend	Enes Coskun	1.3.2, 2.2.3	1.1, 1.2, 3.2.3, 1.7		offen
1.3.2	Backend	Danny Nasra	1.3.1, 2.2.3, 4.3	1.1, 1.2, 1.7, 3.2.3		offen
1.4	2FA (supercode)			1.3, 1.4, 1.5		offen
1.4.1	Frontend	Saman Schero		1.3, 1.4, 1.5		offen
1.4.2	Backend	Danny Nasra		1.3, 1.4, 1.5		offen
2.	Startseite					
2.1	Startseite Design	Beyza Alhanoglu	2.2.1, 2.2.2, 2.2.3, 2.2.4, 2.2.5	3.2.1, 3.2.2, 3.2.3, 3.2.4, 3.2.5		offen
2.2	Startseite Funktionen					offen
2.2.1	Auf Deck zugreifen	Saman Schero		3.2.1		offen
2.2.2	Auf Freundesliste zugreifen	Saman Schero		3.2.2		offen
2.2.3	Auf Profil zugreifen	Saman Schero		3.2.3		offen
2.2.4	Abmeldefunkti	Saman Schero		3.2.4		offen

	on					
2.2.5	Spiel starten	Saman Schero		3.2.5		offen
3.	Deck Zusammenstellen					offen
3.1	Deck erstellen					offen
3.1.1	Frontend	Enes Coskun	5.2	3.2.1, 4.1		offen
3.1.2	Backend	Soufian Khennousse	5.2	4.1, 4.2, 4.5, 4.6		offen
3.2	Deck bearbeiten		4.3 4.4			offen
3.2.1	Frontend	Beyza Alhanoglu	3.1.1	4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5		offen
3.2.2	Backend	Soufian Khennousse	5.2	4.2, 4.3, 4.4, 4.6		offen
4.	Freundesliste			5.2 5.5		offen
4.1	Freunde hinzufügen			3.2.6 5.1		offen
4.1.1	Frontend	Enes Coskun	1.1.2, 2.2.2	1.1, 3.2.6, 5.1		offen
4.1.2	Backend	Özgürçan Cevlani	5.2, 5.3	5.1		offen
4.2	Freundschaftsanfrage	Danny Nasra	-	5.1, 5.3, 5.4		offen
4.3	Profil ansehen	Saman Schero		5.6 5.7		offen
5.	Karten					
5.1	Admin Steuerfeld	Beyza Alhanoglu		6.2, 6.3		offen
5.2	Kartentypen hochladen	Soufian Khennousse	1.1.2	6.1, 6.2		offen
5.3	Kartentypen und -instanzen entfernen	Özgürçan Cevlan	6.2	6.4, 6.5		offen
5.4	Kartentypen auswählen	Saman Schero	6.2	6.3		offen

Systemtests

Systemtests sind Tests des Gesamtsystems gegen die Anforderungen nach erfolgreicher Integration. Eingaben und Sollverhalten werden dabei aus der Anforderungs-spezifikation abgeleitet.

Die Systemtests werden von Eurer Parallelgruppe spezifiziert und durchgeführt, daher ist dieser Bereich von den Mitgliedern der Parallelgruppe auszufüllen.

Datum	03.03.2019		
Tester	Martina Musterfrau		
SW-Version	V 0.1.2		
Vorbedingung(en)	Nutzer „Max Mustermann“ ist am System mit Passwort „geheim“ registriert		
Schritt	Aktion (User)	Erwartete Reaktion (System)	✓ / X
1	Der Benutzer gibt den Benutzername „Max Mustermann“ auf der Tastatur ein.	Das System zeigt „Max Mustermann“ auf dem Display an.	✓
2	Der Benutzer gibt das Passwort „geheim“ auf der Tastatur ein.	Das System zeigt das Passwort durch „*-“-Symbole zensiert an.	✓
3	Der Benutzer klickt auf „Anmelden“.	Das System zeigt die Meldung „Anmeldung erfolgreich“ auf dem Display an.	X
Nachbedingung(en)	Nutzer ist am System angemeldet, Anmeldezeitpunkt ist im System gespeichert.		X
Testurteil	Test nicht bestanden.		

Datum	03.03.2019		
Tester	Martina Musterfrau		
SW-Version	V 0.1.2		
Vorbedingung(en)	Nutzer „Max Mustermann“ ist am System mit Passwort „geheim“ registriert		
Schritt	Aktion (User)	Erwartete Reaktion (System)	✓ / X
1	Der Benutzer gibt den Benutzernamen „Max Mustermann“ auf der Tastatur ein.	Das System zeigt „Max Mustermann“ auf dem Display an.	✓
2	Der Benutzer gibt das Passwort „geheim“ auf der Tastatur ein.	Das System zeigt das Passwort durch „*-“-Symbole zensiert an.	✓
3	Der Benutzer klickt auf „Anmelden“.	Das System zeigt die Meldung „Anmeldung erfolgreich“ auf dem Display an.	✓
Nachbedingung(en)	Nutzer ist am System angemeldet, Anmeldezeitpunkt ist im System gespeichert.		✓
Testurteil	Test bestanden.		

Zyklus II

Spezifikationsplanung

ID	Artefakt	Art des Artefakts	Verantwortlicher	Status
...				
...				
...				

User-Stories

Template:

User Story-ID	
User Story-Beschreibung	
Geschätzter Realisierungsaufwand	
Priorität	
Autor	
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	

Papierprototypen

Strukturdiagramme (Komponenten- und Klassendiagramme)

Verhaltensdiagramme (Kommunikationsdiagramme)

Funktionalitätsplanung

ID	Funktionalität	Verantwortlicher	Abhängige Funktionalitäten	Verknüpfte User-Stories	Quellcode-referenz	Status
1.						
1.1						
1.2						
1.2.1					
2.						
2.1						
...						

Modultests

Modultests sind Komponententests. Diese werden in der Softwareentwicklung angewendet, um die funktionalen Einzelteile (Units) von Computerprogrammen zu testen.

ID	Getestete Funktionalität	Quellcode Referenz	Status

Systemtests

Datum			
Tester			
SW-Version			
Vorbedingung(en)			
Schritt	Aktion (User)	Erwartete Reaktion (System)	✓ / X
1			
2			
3			
Nachbedingung(en)			
Testurteil			

Zyklus III

Spezifikationsplanung

ID	Artefakt	Art des Artefakts	Verantwortlicher	Status
...				
...				
...				

User-Stories

Template:

User Story-ID	
User Story-Beschreibung	
Geschätzter Realisierungsaufwand	
Priorität	
Autor	
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	
Zugehörige Szenarien	

Papierprototypen

Strukturdiagramme (Komponenten- und Klassendiagramme)

Verhaltensdiagramme (Kommunikationsdiagramme)

Funktionalitätsplanung

ID	Funktionalität	Verantwortlicher	Abhängige Funktionalitäten	Verknüpfte User-Stories	Quellcode-referenz	Status
1.						
1.1						
1.2						
1.2.1					
2.						
2.1						
...						

Modultests

ID	Getestete Funktionalität	Quellcode Referenz	Status

Systemtests

Datum			
Tester			
SW-Version			
Vorbedingung(en)			
Schritt	Aktion (User)	Erwartete Reaktion (System)	✓ / X
1			
2			
3			
Nachbedingung(en)			
Testurteil			

Nutzerhandbuch

Technische Anforderungen

Technische Mindestanforderungen, welche das System benötigt, um wie gewünscht bedienbar zu sein.

Installationsanleitung

Genaue Erläuterung, wie das entwickelte System vollkommen funktionsfähig auf einem Rechner in Betrieb genommen werden kann.

Bedienungsanleitung

Genaue Erläuterung, wie das entwickelte System zu bedienen ist.