

# PSE Pflichtenheft

Rukiye Devran, Tim Groß, David Helmig, Orkhan Aliev, Florian Weber

11. November 2018

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Zielbestimmung</b>	<b>2</b>
2.1	Musskriterien . . . . .	2
2.2	Wunschkriterien . . . . .	2
<b>3</b>	<b>Produkteinsatz</b>	<b>2</b>
<b>4</b>	<b>Produktumgebung</b>	<b>2</b>
<b>5</b>	<b>Funktionelle Anforderungen</b>	<b>2</b>
5.1	Client . . . . .	2
5.2	Server . . . . .	2
<b>6</b>	<b>Produktdaten</b>	<b>2</b>
6.1	Userdaten . . . . .	2
6.2	Spieldaten . . . . .	2
<b>7</b>	<b>Nichtfunktionale Anforderungen</b>	<b>3</b>
<b>8</b>	<b>Globale Testfälle</b>	<b>3</b>
<b>9</b>	<b>Systemmodelle</b>	<b>3</b>

# **1 Einleitung**

## **2 Zielbestimmung**

### **2.1 Musskriterien**

### **2.2 Wunschkriterien**

## **3 Produkteinsatz**

## **4 Produktumgebung**

## **5 Funktionelle Anforderungen**

### **5.1 Client**

### **5.2 Server**

## **6 Produktdaten**

### **6.1 Userdaten**

**PD1010** Von jedem Nutzer ist ein eindeutiger Nutzernamen zu speichern.

**PD1020** Zusätzlich kann von jedem Nutzer die Email-Adresse, ein Passwort und weitere Daten von Authentifikations Providern gespeichert werden.

**PD1030** Für jeden Nutzer werden Statistiken über Siege/Niederlagen gespeichert.

### **6.2 Spieldaten**

**PD2010** Für jedes Spiel werden die Nutzernamen der beiden Spieler gespeichert.

**PD2020** Der Spielverlauf wird eindeutig abgespeichert.

**PD2030** Gegebenenfalls wird die Start Uhrzeit und die Dauer des Spiels gespeichert.

## **7 Nichtfunktionale Anforderungen**

## **8 Globale Testfälle**

## **9 Systemmodelle**