# Aufgabenstellung Einführung

//alles für jede Lesergruppe verständlich schreiben

Aufgabenstellung, Einführung, Softwareprodukt im Mittelpunkt der Beschreibung, fachlicher Grund für die Entwicklung, erreichbare Vorteile durch Produkt, ein ersten Überblick schaffen(Aufgaben und Leistungen)

# Produktumgebung

## Anwendungsbereiche

Geplante Anwendungsbereiche: EINGESCHRÄNKT WIE MÖGLICH, darüberhinausgehende Einsatzmöglichkeiten( die Anpassung des Produkts erfordern) müssen genannt werden

## Anwendergruppen

Zukünftigen Anwender des Systems. Jede dieser Gruppen bekommt eine eigene Beschreibung(Benutzerprofil)

KONKRET:

* Aufgaben der Benutzer
* Problem- fachbezogene Kenntnisse
* Wünsche und Anforderungen
* Zu beachtende Vorschriften und Einschränkungen( Datenschutz etc. gestätzlich)

## Basismaschine

Lest euch One note notiz durch…

## Mengengerüst

Mengenangaben zu den Daten, anfallenden Belegen, etc.

Kenndaten zum Speicherplatzverbrauch, und zu den Peripheriegeräten: elektronisch erfasste Daten mpssen 10 jahre gespeichert werden! (also vorraussichtliche Datensätze pro jahr mal 10 muss passen)

# Produktmodell

Beschreibt System aus Benutzersicht es wird WAS beschrieben und keinesfalls !WIE

Dazu Aufteilung in MUSS und KANN Kreterien

Welche Funktionen muss das besitzen um zu laufen, welche kann es zusätzlich besitzen

USE DASE DIAGRAMM

AKTIVITÄTSDIAGRAMM

ENTITY RELATIONSHIP MODEL ( für Datenbanken)

Konkretisierung der Aufgabenstellung

## Anwendungsfälle der Software

USE CASE DIAGRAMM

## Ablaufanalyse

AKTIVITÄTSDIAGRAMM

## Strukturelle Datenanalyse

Eine Art Klassendiagramm

# Qualitätsanforderung

Siehe folien nadine

# Benutzerschnittstelle

Oberflächenprototypen zb WINDOWS FORMS OBERFLÄCHE

## Benutzermodell

Wie der Menschliche benutzer an den Use Casese teilnehmen wird. Informationsfluss zwischen Akteur und System KONKRET: Schnittstellenbeschreibung Menü Dialogfenster oder Anwendung.

EINGABE

## 5.2 Kommunikationsstrategie

Benutzerkommunikation: Menü, Kommandosprache?, Spracheingabe oder was=

## 5.3 Kommunikationsaufbau

Konzept für die gestaltung der Oberfläche

Graphischer Aufbau der Bildschirme

Gestaltungselemente, Farbwahl, + BEISPIELE, Zustands und Aktivitätsdiagramme

# Entwicklungsumgebung

Java, eclipse, javaFX, android

# Literaturverzeichnis

LINKS ETC NACH

Nadines bibs oder harvard referencing system

# Abkürzungsverzeichnis

Vorerst entfällt

# Sonstiges

Vorerst entfällt

DIAGRAMME // wahrscheinlich in Produktmodell

1. Pflichtenheft diagram