|  |
| --- |
| **Lastenheft** |
| FST Projekt "Eventalizer" Team 5 |
|  |
| Verbundstudium, Master of Science  Fortgeschrittene Softwaretechnologien  SS 2012 |
|  |
| **Matthias Beer, Alexander Benölken, Martin Garrels, Felix Schulze Mönking, Felix Wessel, Patrick Wiebeler** |
| **24.03.2012** |
| **Dozent: Prof. Dr. Mario Winter** |

1. Versionshistorie

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Version | Vorgelegt am | Von | Bemerkung |
| 0.1 | 18.03.12 | Alexander Benölken  Patrick Wiebeler | Initiale Anlage |
| 0.2 | 23.03.12 | Martin Garrels | Layout und Korrektur |
| 0.3 | 01.04.12 | Alexander Benölken | Nicht-Funktionale Anforderungen eingefügt,  Ergebnisse aus Jour Fixe eingearbeitet |
| 0.4 | 04.04.12 | Alexander Benölken | Abnahmekriterien hinzugefügt |
| 0.5 | 07.04.12 | Alexander Benölken | Anforderungen überarbeitet |
| 0.6 | 14.04.12 | Alexander Benölken | Abnahmekriterien korrigiert |
| 0.7 | 17.04.12 | Alexander Benölken | Anwendungsfalldiagramm hinzugefügt  Referenzierte Dokument ergänzt |
|  |  |  |  |

1. Inhaltsverzeichnis

[I Versionshistorie 1](#_Toc322463834)

[II Inhaltsverzeichnis 2](#_Toc322463835)

[III Abkürzungsverzeichnis 3](#_Toc322463836)

[1 Zielbestimmung und Zielgruppen 4](#_Toc322463837)

[1.1 Produktperspektive 4](#_Toc322463838)

[1.2 Einsatzkontext 4](#_Toc322463839)

[1.3 Zielgruppe 4](#_Toc322463840)

[2 Funktionale Anforderungen 6](#_Toc322463841)

[2.1 Produktfunktionen 6](#_Toc322463842)

[2.1.1 Benutzerfunktionen 6](#_Toc322463843)

[2.1.2 Eventfunktionen 7](#_Toc322463844)

[2.1.3 Administratorfunktionen 8](#_Toc322463845)

[2.2 Anwendungsfalldiagramm 9](#_Toc322463846)

[2.3 Produktdaten 11](#_Toc322463847)

[2.4 Domänenklassendiagramm 12](#_Toc322463848)

[2.5 Produktschnittstellen 12](#_Toc322463849)

[2.6 Anwenderprofile 13](#_Toc322463850)

[3 Qualitätsanforderungen 14](#_Toc322463851)

[3.1 Äußere und innere Qualität 14](#_Toc322463852)

[3.1.1 Funktionalität 14](#_Toc322463853)

[3.1.2 Zuverlässigkeit 14](#_Toc322463854)

[3.1.3 Benutzbarkeit 14](#_Toc322463855)

[3.1.4 Effizienz 15](#_Toc322463856)

[3.1.5 Wartbarkeit 15](#_Toc322463857)

[3.1.6 Portabilität 15](#_Toc322463858)

[3.2 Gebrauchstauglichkeit 15](#_Toc322463859)

[3.2.1 Effektivität 15](#_Toc322463860)

[3.2.2 Produktivität 15](#_Toc322463861)

[3.2.3 Sicherheit 15](#_Toc322463862)

[3.2.4 Zufriedenheit 16](#_Toc322463863)

[3.3 Technische Anforderungen 16](#_Toc322463864)

[3.3.1 Einsatzumgebung 16](#_Toc322463865)

[3.3.2 Entwicklungsumgebung 16](#_Toc322463866)

[3.4 Lieferumfang 17](#_Toc322463867)

[3.4.1 Ausführbare Programme 17](#_Toc322463868)

[3.4.2 Quellcode 17](#_Toc322463869)

[3.4.3 Dokumentation 17](#_Toc322463870)

[3.4.4 Daten 18](#_Toc322463871)

[4 Abnahmekriterien 19](#_Toc322463872)

[4.1 Allgemein 19](#_Toc322463873)

[4.2 Abnahmetestfälle 19](#_Toc322463874)

[4.2.1 Testfälle zu den Funktionsbereichen 19](#_Toc322463875)

[4.2.2 Testfälle zu Qualitätsvorgaben 22](#_Toc322463876)

[IV Anhang VIII](#_Toc322463877)

1. Abkürzungsverzeichnis

Die Abkürzungen sowie deren Erläuterung bzw. Definition sind in dem referenzierten Dokument „Glossar zum FST Projekt "Eventalizer", Team 5“ ersichtlich.

# Zielbestimmung und Zielgruppen

## Produktperspektive

Viele Freizeitaktivitäten und/ oder Sportevents, anfangen vom einfachen Kinobesuch, über Rennradfahren, bis hin zu Bergsteigerungen, können nicht oder nur schlecht alleine durchgeführt werden.

Zum einen können solche Events aufgrund einer Mindestanzahl von Personen oft nicht ohne menschliche Mitstreiter, welche in Form von Teilnehmern oder Konkurrenten bzw. Gegner auftreten, durchgeführt werden. Zum anderen entwickelt sich bei bestimmten Aktivitäten meist ab einer gewissen Gruppengröße mehr Spaß bzw. vergrößert sich das erhoffte Erlebnis.

Oft kann jedoch die regulatorisch erforderliche bzw. für das Aufkommen des Spaß- bzw. Erlebnisfaktors notwendige Gruppengröße nicht durch den persönlich erreichbaren Personenkreis, d.h. beispielsweise durch Freunde, Bekannte oder Arbeitskollegen, erreicht werden.

Um die Freizeitaktivitäten und/ oder Sportevents durchführen zu können wäre es daher schön bzw. ist es daher unabdingbar, weitere Personen mit dem gleichen Hobby zu erreichen. Dann wäre es möglich, mit diesen einen gemeinsamen Termin für die Ausübung zu finden und zu vereinbaren.

## Einsatzkontext

Durch die Etablierung als Alltagsmedium kann das Internet dafür verwendet werden, andere Menschen zu erreichen bzw. diesen anzubieten, gemeinsam eine Freizeitaktivitäten und/ oder Sportevent durchzuführen.

Hierfür bietet sich eine Internetplattform an, auf der Benutzer Freizeit- und/ oder Sportaktivitäten einstellen können, damit weitere Menschen diese suchen und sich für eine Teilnahme an diesen Events anmelden können.

Der Event-Organisator kann ein Event dabei anhand bestimmter Eigenschaften wie beispielsweise Art der Aktivität, Termin, Ort, Gruppengröße oder Kosten einstellen. Anhand dieser Eigenschaften können die Event-Teilnehmer eingestellte Events suchen und sich zu diesen anmelden. Organisatoren und Teilnehmer können dabei sowohl Menschen als auch Menschengruppen, beispielsweise Vereine, sein.

Die Internetplattform vergrößert somit den persönlich erreichbaren Personenkreis und fördert zusätzlich über das gemeinsame Interesse an Freizeitaktivitäten und/ oder Sportevents die Entwicklung von Freundschaften.

## Zielgruppe

Die unterschiedlichen Zielgruppen (Stakeholder) setzen sich zusammen aus…

* Event-Organisator
  + Einfluss: Nutzung
  + Ziele:
    - Gewinnung von Teilnehmern, um ein Event durchzuführen
* Event-Teilnehmer
  + Einfluss: Nutzung
  + Ziele:
    - Information über Events in seiner Nähe
    - Kennenlernen von anderen Menschen
* Internetplattform-Betreiber
  + Einfluss: Erstellung des Projekts
  + Ziele:
    - Aufbau einer renommierten Eventplattform
    - (nach Aufbau einer gewissen Basis an Benutzer)   
      Verdienst durch diverse Werbeangebote
* Eventanbieter
  + Einfluss: Indirekte
  + Ziele:
    - Anbieten von Events, zu welchen sich Gruppen anmelden können
* Werbeträger
  + Ziele: Investitionen tätigen
    - Für die eigene Sache (z.B. Events, Sportzubehör, o.ä.) werben
* Kreditgeber
  + Einfluss: Vergabe eines Startup-Kredits
  + Ziel:
    - Erfolgreiche Investition in ein neues Startup
* Vereine
  + Einfluss: Mitgliederübergang
  + Ziel:
    - Mitgliederwerbung
    - Auslagerung von Planung und Organisation

Todo

Ableitung von Maßnahmen

Aus der Stakeholder-Analyse ist hervorgegangen, dass das Projekt sehr von den Organisatoren von Events abhängig ist. Es ist davon auszugehen, dass sich Personen schneller zu einem Event anmelden, als die Planung selbst in die Hand zu nehmen. Hier ist ein großes Risiko vorhanden, welches in der Anfangszeit ggf. durch Eventorganisationen des Projektteams selbst abgeschwächt werden kann. Auf lange Sicht muss dieses jedoch durch die Nutzer selbst geschehen.

Als Chance kann man die Einbeziehung von Vereinen sehen, welche ihre Mitglieder einbringen und gleichzeitig Events organisieren. Auf der einen Seite gewinnt der Eventalizier schnell an Mitglieder und Leben, auf der anderen Seite profitieren die Vereine von einer fertigen Architektur und unkomplizierter Anwerbung von neuen Mitgliedern.

# Funktionale Anforderungen

## Produktfunktionen

### Benutzerfunktionen

**An- und Abmelden**

Der Benutzer kann viele Funktionen erst nutzen, wenn er sich registriert hat.

F10 Ein beliebiger Internetnutzer kann sich unter Angabe folgender Informationen registrieren:

* Eindeutiger Benutzername
* Passwort
* Gültige Emailadresse
* Adresse
* Geburtsdatum

Er wird damit zu einem Benutzer des Systems.

F20 Der Benutzer kann sich am System anmelden unter Angabe

* Seines Benutzernamens
* Seines Passworts

F30 Der Benutzer kann sich jederzeit vom System abmelden.

F40 Ein vergessenes Passwort kann sich der Benutzer unter Angabe folgender Informationen anfordern:

* Benutzername
* Emailadresse

Es wird eine Email mit einem neuen Passwort an die Adresse versandt.

F50 Der Benutzer kann sich seine An- und Abmeldedaten anzeigen lassen.

F60 Der Benutzer kann die An- und Abmeldedaten ändern.

**Persönliches Profil**

F70 Der Benutzer kann ein persönliches Profil pflegen mit folgenden Informationen:

* Hobbys
* Foto
* Wohnort
* Begrüßungstext
* Mail-Benachrichtigung beim Eingang von privaten Nachrichten

F80 Der Benutzer kann sich die persönlichen Daten anzeigen lassen.

F90 Der Benutzer kann die persönlichen Daten ändern.

F100 Der Benutzer kann Einstellungen zur Sichtbarkeit von Inhalten vornehmen.

**Persönliche Konfiguration**

F110 Der Benutzer kann Freundeslisten führen, durch die Inhalte der Benutzer vordergründig dargestellt werden.

F120 Der Benutzer kann Blockierlisten, sogenannte Black Lists, führen, auf denen andere Benutzer stehen, deren Inhalte ihn nicht interessieren und nicht dargestellt werden.

**Kommunikation**

F130 Ein Benutzer kann jedem anderen Benutzer eine private Nachricht zukommen lassen, wenn er nicht auf dessen Blockierliste steht.

F140 Auf eingegangene Nachrichten kann ein Benutzer immer antworten.

### Eventfunktionen

F150 Ein Benutzer kann einen beliebigen Event organisieren und veröffentlichen, folgende Informationen werden benötigt:

* Titel
* Beschreibung
* Kategorie
* Unterkategorie
* Preis
* Freie Plätze
* Ort
* Zeit
* Zeitpunkt, zu dem das Event bestätigt werden muss (danach würde eine automatische Absage des Events erfolgen)

Der Benutzer wird damit zum Organisator des Events.

F160 Um an einem Event eines anderen Benutzers teilzunehmen, kann der Benutzer sich an diesem Event anmelden. Der Benutzer wird damit zum Teilnehmer des Events und der Organisator bekommt eine private Nachricht mit den Teilnehmerdaten.

F170 Der Organisator kann zu seinem Event Plätze für Benutzer aus der Freundesliste reservieren. Der befreundete Benutzer bekommt eine private Nachricht (ggfs. mit E-Mail-Benachrichtigung) mit Link für Bestätigung der Teilnahme. Wenn der User bei dem System nicht bekannt ist, erfolgt eine Einladung (zur Anmeldung bei dem System) per E-Mail.

F180 Der Organisator kann Reservierungen, d.h. reservierte Plätze zu seinem Event zurücknehmen. Der Benutzer, für den die Reservierung bestand, bekommt eine private Nachricht (ggfs. mit E-Mail-Benachrichtigung).

F190 Der Organisator kann Teilnehmer seines Events entfernen. Der Teilnehmer ist dann für dieses Event gesperrt und kann sich nicht mehr für dieses Event anmelden.

F200 Der Organisator kann das Event (falls diese vorher so eingestellt wurde) bestätigen, um eine automatische Absage des Events zu vermeiden. Der Organisator und alle bis dahin angemeldete Teilnehmer bekommen dann eine private Nachricht (ggfs. mit E-Mail-Benachrichtigung).

F210 Der Organisator kann das Event absagen. Der Organisator und alle bis dahin angemeldete Teilnehmer bekommen dann eine private Nachricht (ggfs. mit E-Mail-Benachrichtigung).

F220 Nach einem Event kann jeder Teilnehmer das Event im Ganzen bewerten. Die Bewertung des Events ist im persönlichen Profil des Organisators gespeichert und dort vorhanden bzw. einsehbar.

F230 Nach einem Event kann jeder Teilnehmer, inklusive des Organisators, jeden anderen Teilnehmer bewerten. Die Bewertung des Benutzers ist in seinem persönlichen Profil gespeichert und dort vorhanden bzw. einsehbar.

F240 Zu einem Event kann jeder Teilnehmer, inklusive des Organisators, einen Kommentar verfassen.

### Administratorfunktionen

Ein Administrator ist ein Benutzer mit speziellen Befugnissen.

**Systemverwaltung**

F250 Der Administrator kann das System, d.h. das Erscheinungsbild, die Kategorien, die Unterkategorien und die Orte konfigurieren bzw. verwalten.

F260 Der Administrator kann Statistiken zur Seitennutzung erstellen.

**Benutzerverwaltung**

F270 Der Administrator kann Benutzer manuell freischalten.

F280 Der Administrator kann die Angaben eines Benutzers vollständig sehen (trotz Privatsphäre Einstellungen) und abändern.

F290 Der Administrator kann den Nachrichtenaustausch zwischen zwei Nutzern unterbinden.

F300 Der Administrator kann Benutzer verwarnen und sperren.

## Anwendungsfalldiagramm

Das folgende Anwendungsfalldiagramm zeigt ein Gesamtbild über die Anwendungsfälle zu den Funktionsbereichen „Benutzerfunktionen“ und „Eventfunktionen“.

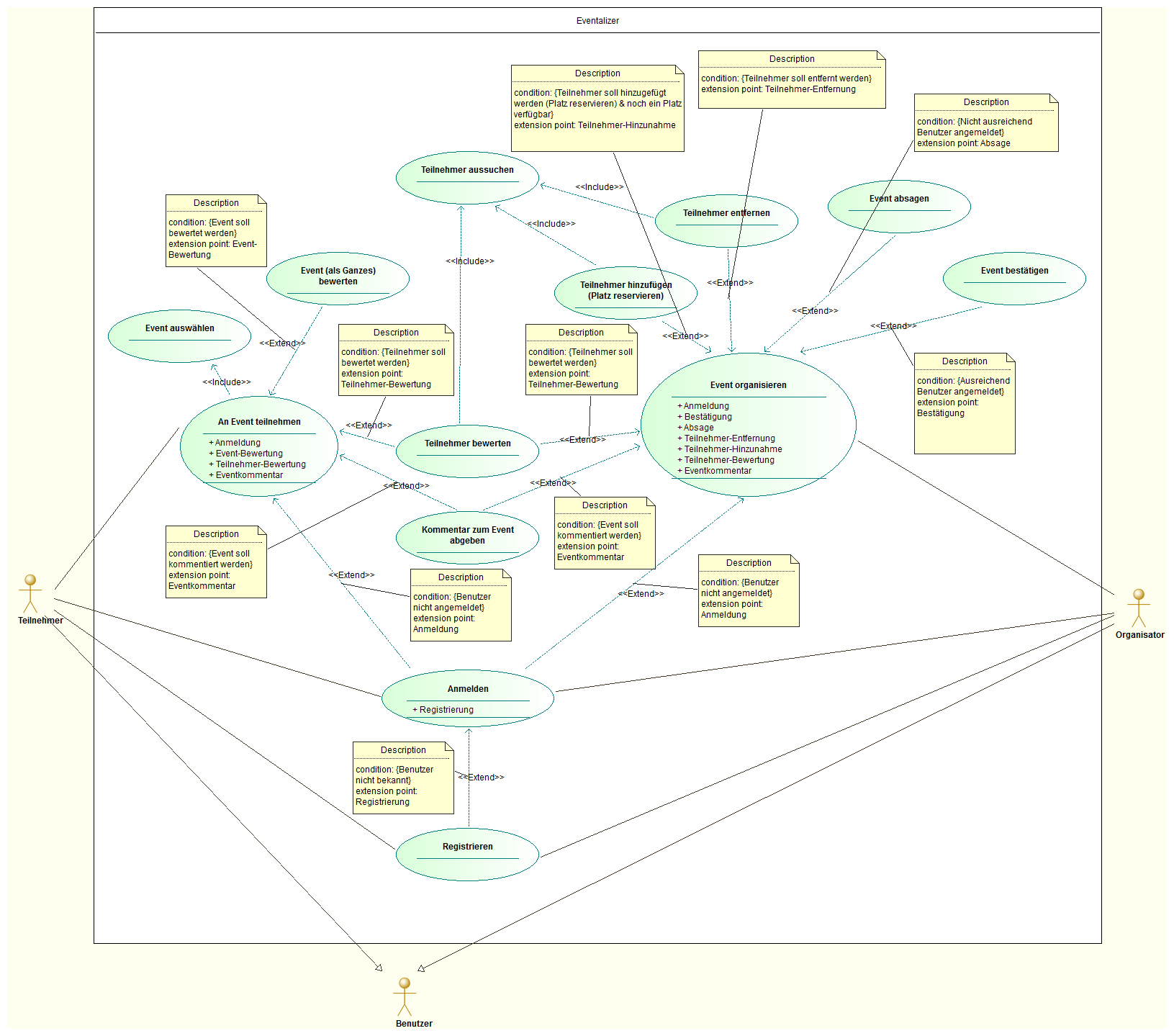


Abbildung : Anwendungsfalldiagramm zu Benutzerfunktionen und Eventfunktionen[[1]](#footnote-2)

Zusätzlich existiert noch ein Anwendungsfalldiagramm zum dem Funktionsbereich „Administrationsfunktionen“:

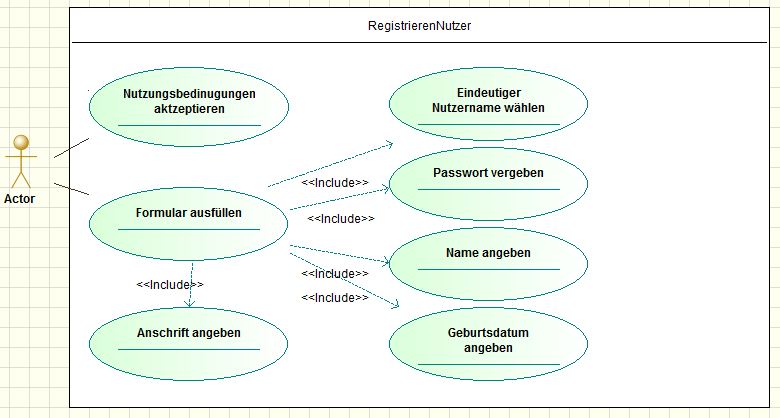


Abbildung : Anwendungsfalldiagramm zu Administratorfunktionen[[2]](#footnote-3)

## Produktdaten

Es sollen mindestens folgende Daten persistiert werden.

Benutzerdaten:

* Benutzername
* Passwort (verschlüsselt)
* Email-Adresse
* Adressdaten
* Geburtsdatum
* Registrierdatum
* Letzte Anmeldung
* Persönliches Profil
* Persönliche Konfiguration
* Erstellte Events
* Administratorkennzeichen

Persönliches Profil

* Name
* Begrüßungstext
* Wohnort
* Hobbys
* Alter

Persönliche Konfiguration

* Freundesliste
* Blockierliste

Event

* Titel
* Beschreibung
* Kategorie
* Unterkategorie
* Freie Plätze
* Kosten
* Ort
* Bewertung
* Kommentare

## Domänenklassendiagramm

## Produktschnittstellen

Das System soll über eine Applikation in Facebook verfügbar gemacht werden. Somit können Facebooknutzer Zugriff auf ihr Profil gewähren, um Daten für eine Registrierung zu übernehmen. Erstellte Events können auf der Facebookpinnwand übernommen werden.

Außerdem soll das System über eine Oberfläche für mobile Geräte verfügen, die eine Umkreissuche ermöglichen soll.

## Anwenderprofile

LA10

LA20

LA30

# Qualitätsanforderungen

## Äußere und innere Qualität

Für die äußere und innere Qualität sind vor allem die Merkmale Zuverlässigkeit und Benutzbarkeit von größter Bedeutung. Zudem muss die Bedienung der Software über jeden aktuellen Browser möglich sein.

### Funktionalität

LQ10 Die Software muss alle notwendigen Funktionen besitzen und die zugrunde liegenden Arbeitsabläufe im Sinne der Anforderungen adäquat unterstützen.

LQ20 Die Software muss die richtigen Ergebnisse (bei der Suche von Events, etc.) liefern.

LQ21 Die Software muss bei gleichen Eingaben die gleichen Ergebnisse liefern.

LQ30 Die Software muss mit alle notwendigen, in seiner Umgebung existierenden Anwendungen bzw. Systemen zusammenspielen können.

LQ40 Die Software muss unberechtigten Zugriff, sowohl versehentlich als auch vorsätzlich, auf Programme und Daten zu verhindern.

LQ50 Die Software muss anwendungsspezifische Normen oder Vereinbarungen oder gesetzliche Bestimmungen und ähnliche Vorschriften erfüllen.

### Zuverlässigkeit

Auf das Merkmal Zuverlässigkeit wird die größte Wertschätzung gelegt.

LQ60 Die Software muss besonders zuverlässig und robust sein, d.h. auf die Fähigkeit, das notwendige Leistungsniveau zu erreichen bzw. zu bewahren wird größten Wert gelegt.

LQ70 Die Software muss eine normale Reife besitzen. Häufiges Versagen bzw. Fehlzustände sind nicht erwünscht.

LQ80 Die Software muss das Leistungsniveau bei Software-Fehlern, sowie bei fehlerhafter menschlicher Benutzung oder Nicht-Einhaltung der spezifizierten Schnittstelle bewahren.

LQ90 Die Software muss im Rahmen eines Tages nach einem Versagen oder Ausfall wiederhergestellt sein, d.h. das ursprüngliche Leistungsniveau erreichen. Dabei müssen die direkt betroffenen Daten unbedingt wiedergewonnen werden.

### Benutzbarkeit

Nach der Zuverlässigkeit hat das Merkmal Benutzbarkeit die zweitgrößte Wertschätzung.

LQ100 Die Software muss ohne großen Aufwand und absolut unkompliziert benutzbar sein. Benutzereingaben müssen sich auf das Notwendigste beschränken, flexibel anzugeben und frühzeitig auf Plausibilität prüfbar sein. Die von der Software gelieferten Ergebnisse müssen übersichtlich und strukturiert ausgegeben werden, einfach zu interpretieren, sowie von Benutzer flexibel gestaltbar sein.

LQ110 Die Software muss klar und einfach zu verstehen und damit schnell zu erlernen sein.

LQ120 Von der Software hat eine gewisse Attraktivität auszugehen.

LQ130 Die Software muss in Bezug auf Bedienungsfehlern, falschen Eingabedaten, etc. sehr robust und zuverlässig benutzbar sein. Hierfür müssen auch die Fehlermeldungen verständlich sein.

### Effizienz

LQ140 Die Software muss im besonderen Maße effizient sein. Für die Erfüllung der geforderten Funktionalitäten muss möglichst wenig Zeit benötigt und aufgewendet werden. Die Antwort auf einen Klick eines Benutzers muss recht schnell, d.h. mit einer möglichst kurzen Wartezeit erfolgen.

### Wartbarkeit

LQ150 Die Software muss leicht zu warten und für zukünftige Erweiterungen ohne großen Aufwand modifizierbar bzw. änderbar sein, um möglichst schnell auf Trends und Neuerungen reagieren zu können.

### Portabilität

LQ160 Die Software muss zu einer relationalen Datenbank kompatibel sein, aber auch die Anbindung an weitere Datenbankkomponenten erlauben.

LQ170 Die Software muss mit jedem aktuellen Browser bedienbar sein.

## Gebrauchstauglichkeit

### Effektivität

LQ180 Die Software muss den Benutzer effektiv bei der Erledigung seiner Aufgaben unterstützen, d.h. diesem ermöglichen die Aufgaben genau, korrekt und vollständig zu erledigen.

### Produktivität

LQ190 Die Software muss dem Benutzer unter möglichst geringem Zeitaufwand seine Aufgaben erledigen lassen.

### Sicherheit

LQ200 Die Software muss vor allem im Rahmen der Datenhaltung sicher sein und unberechtigten Zugriff, sowohl versehentlich als auch vorsätzlich, auf Programme und Daten verhindern.

### Zufriedenheit

LQ210 Die Software muss den Benutzer bei seiner Aufgabenerledigung zufriedenstellend unterstützen, d.h. es muss der benötigte Funktionsumfang unter der Berücksichtigung von einer hohen Zuverlässigkeit bzw. Robustheit und der einfachen Benutzbarkeit gegeben sein.

## Technische Anforderungen

### Einsatzumgebung

Für die Software ist eine Client-Server-Architektur mit Java-Anwendungsserver vorzusehen. Die Datenhaltung hat über eine relationale Datenbank zu erfolgen. Die Software muss über ein Web-Frontend verfügen, wobei der Aufbau der einzelnen Seiten bzw. der Dialoge einheitlich sein muss. Die Software muss mit jedem aktuellen Browser bedienbar sein.

### Entwicklungsumgebung

Das System ist komponentenbasiert zu entwickeln und als Implementierungssprache ist Java vorzusehen. Die Dokumentation der einzelnen Klassen und Methoden muss direkt im Quellcode erfolgen.

TODO…

## 

## Lieferumfang

### Ausführbare Programme

Der Auftragnehmer verpflichtet sich mit Vertragsabschluss alle benötigten Sourcen und Scripte dem Auftraggeber auszuhändigen.

Die Dateien werden auf einem optischen Medium aus folgender Auswahl:

* CD
* DVD
* Blu Ray

dem Auftraggeber zur Verfügung gestellt. Neben den Sourcen soll die Software zur Eventplattform auch in einer bereits compilierten Form zur Verfügung gestellt werden. Das benötigte WAR-File für den Server wird ebenfalls vom Auftragnehmer auf dem optischen Medium seiner Wahl bereitgestellt.

### Quellcode

Der Quellcode wird nach Abschluss des Abnahmetests dem Auftragnehmer übergeben. Der Quellcode umfasst alle benötigten Sourcen und Skripte für die einsatzbereite Version der Eventplattform. Der Auftragnehmer erhält mit Abschluss des Vertrages alle Rechte und Lizenzen an dem entwickelten Quellcode.

### Dokumentation

Die Benutzerdokumentation enthält die Erklärung für die verschiedenen Funktionalitäten für die Benutzer und Administratoren des Systems. Diese Dokumentation wird dem Auftragnehmer zu einem in Dateiform als PDF übergeben zum anderem wird die Dokumentation für die Benutzer in die Software als Online-Hilfe eingearbeitet.

Die Benutzerdokumentation muss folgende Punkte umfassen:

* Informationen zur Funktion der Software aus der Sicht der Problemwelt des Anwenders
* Eine grundlegende Bedienungsanleitung zu allen Funtkionalitäten
* Ratschläge zum Umgang mit möglichen Problemen
* Fehleranalysen mit Gegenmaßnahmen
* Ein [Frequently Asked Questions](http://de.wikipedia.org/wiki/Frequently_Asked_Questions) in übersichtlicher Gliederung
* Ein [Glossar](http://de.wikipedia.org/wiki/Glossar) mit Erklärung der [Fachbegriffe](http://de.wikipedia.org/wiki/Fachbegriff)
* [Kontextsensitive Hilfe](http://de.wikipedia.org/wiki/Kontext-sensitive_Hilfe) an jeder Stelle des Programmablaufs
* [Ein](http://de.wikipedia.org/wiki/Guided_Tour) Tutoriell durch die Benutzerführung als ersten Einstieg

Neben der Benutzerdokumentation ist eine Programmierdokumentation vom Auftragnehmer zu erstellen. Diese hält sich an folgende Konventionen:

* Der Quellcode soll selbsterklärend sein
  + Die Namen von Variablen und Funktionen sollen für Menschen intuitiv verständlich sein.
* Wo sich bereits die formale Programmiersprache selbst ausreichend erklärt und die Struktur durch geeignetes Ein- und Ausrücken von [Kontrollstrukturen](http://de.wikipedia.org/wiki/Kontrollstruktur) bereits hinreichend deutlich wird, darf keine zusätzliche und unabhängige Beschreibung angefertigt werden.
* Die Dokumentation soll soweit wie möglich in den Quellcode eingearbeitet sein.
  + Das kann durch [Kommentare](http://de.wikipedia.org/wiki/Kommentar_%28Programmierung%29) und Kommentarzeilen erreicht werden, die in unmittelbarer Nähe der Anweisungen im Quellcode stehen und bei deren Veränderung sofort aktualisiert werden können.
* Unterstützende Übersichten soll mit [Dokumentationswerkzeugen](http://de.wikipedia.org/wiki/Software-Dokumentationswerkzeug) Javadoc automatisch aus dem Quellcode und speziell formatierten Kommentaren generiert werden.
* Soweit Anmerkungen, Skizzen und dergleichen nicht in den Quellcode selbst integriert werden können, sollen sie unmittelbar bei den entsprechenden Dateien des Quellcodes gespeichert und mit ausgeliefert werden.

### Daten

Das System ist eine Neuentwicklung. Bei der produktiven Inbetriebnahme der Internetplattform Eventalizer sind deswegen keine Daten zu immigrieren. Die Testdaten, die für den Abnahmetest erforderlich sind, sollen nicht übernommen werden.

# Abnahmekriterien

## Allgemein

Die Abnahmekriterien stellen die Grundlage der Abnahmeprüfung dar, welche wiederum die Voraussetzung für die Abnahme der Software ist.

Für eine erfolgreiche Abnahmeprüfung sind mindestens 90% der vereinbarten, im Folgenden aufgeführten Abnahmetestfälle zu erfüllen. Nach der bestandenden Abnahmeprüfung beinhaltet die Abnahme folgende Punkte:

* Präsentation der Software
* Live-Demonstration auf Basis der aufgeführten Abnahmetestfälle
* Lieferung aller geforderten Softwarekomponenten (inklusive Quellcode und Dokumentation)

Die Abnahmetestfälle unterteilen sich dabei in Muss-Abnahmetestfälle und Kann-Abnahmetestfälle. Die Muss-Abnahmetestfälle sind für eine erfolgreiche Abnahmeprüfung zwingend zu erfüllen. Die Kann-Testfälle verhindern dagegen nicht eine erfolgreiche Abnahmeprüfung. Diese Testfälle können auch über Wartungsmaßnahmen nach der Abnahme erfüllt werden.

## Abnahmetestfälle

### Testfälle zu den Funktionsbereichen

#### Benutzerfunktionen

##### Muss-Abnahmetestfälle

T10 Ein beliebiger Internetnutzer kann sich unter Angabe eines eindeutigen Benutzernamens, eines Passwortes, einer gültigen E-Mail-Adresse, einer Adresse und eines Geburtsdatums registrieren. Er wird damit zu einem Benutzer des Systems, d.h. ist dem System bekannt.

T20 Der (dem System bekannte) Benutzer kann sich am System unter der Angabe seines Benutzernamens und seines Passwortes anmelden. In stehen die weiteren Benutzerfunktionen nun zur Verfügung.

T30 Der Benutzer kann sich vom System abmelden. Im stehen die weiteren Benutzerfunktionen nun nicht zur Verfügung.

T40 Der Benutzer kann sich unter der Angabe seines Benutzernamens und seiner E-Mail-Adresse ein neues Passwort anfordern. Das Passwort wird ihm per Mail an seine E-Mail-Adresse gesendet.

T50 Der Benutzer kann sich seine Anmeldedaten anzeigen lassen.

T60 Der Benutzer kann seine Anmeldedaten ändern. Nach der Änderung werden ihm die geänderten Anmeldedaten angezeigt.

T70 Der Benutzer kann sich sein persönliches Profil (Hobbys, Foto, Wohnort, Begrüßungstext) pflegen und einstellen, ob er beim Eingang von privaten Nachrichten per E-Mail benachrichtigt werden soll.

T80 Der Benutzer kann Benutzer kann sich die persönlichen Daten anzeigen lassen.

T90 Der Benutzer kann die persönlichen Daten ändern. Nach der Änderung werden ihm die geänderten persönlichen Daten angezeigt.

T100 Der Benutzer kann Einstellungen zur Sichtbarkeit von Inhalten vornehmen. Je nach seinen Einstellungen sind bestimmte Inhalte sichtbar oder nicht.

T110 Der Benutzer kann jedem anderen Benutzer eine private Nachricht zukommen lassen, wenn er nicht auf dessen Blockierliste steht. Der Nachrichtenempfänger bekommt die Antwortnachricht zugestellt.

T120 Der Benutzer kann auf eingegangene Nachrichten antworten. Der Nachrichtenempfänger bekommt die Antwortnachricht zugestellt.

##### Kann-Abnahmetestfälle

T130 Der Benutzer kann Freundeslisten führen. Inhalte von befreundeten Benutzern werden vordergründig dargestellt.

T140 Der Benutzer kann Blockierlisten führen. Inhalte von blockierten Benutzern werden nicht dargestellt.

#### Eventfunktionen

##### Muss-Abnahmetestfälle

T150 Der Benutzer kann ein beliebiges Event organisieren und veröffentlichen. Dafür gibt er den Eventtitel, die Beschreibung, die Kategorie, die Unterkategorie, den Preis, die minimale und maximale Teilnehmeranzahl, den Ort und die Zeit an. Außerdem definiert er einen Zeitpunkt, zu dem das Event bestätigt werden muss. Der Benutzer wird damit zum Organisator des Events.

T160 Der Benutzer kann an einem Event eines anderen Benutzers teilnehmen, d.h. sich für dieses Event anmelden. Der Benutzer wird damit zum Teilnehmer des Events und der Organisator des Events bekommt eine private Nachricht mit den Teilnehmerdaten.

T170 Der Benutzer als Organisator kann Teilnehmer seines Events entfernen. Der Teilnehmer ist dann für dieses Event gesperrt und kann sich nicht mehr für dieses Event anmelden.

T180 Der Benutzer als Organisator kann das Event (falls diese vorher so eingestellt wurde) bestätigen, um eine automatische Absage des Events zu vermeiden. Der Organisator und alle bis dahin angemeldete Teilnehmer bekommen dann eine private Nachricht (ggfs. mit E-Mail-Benachrichtigung).

T190 Der Benutzer als Organisator kann das Event absagen. Der Organisator und alle bis dahin angemeldete Teilnehmer bekommen dann eine private Nachricht (ggfs. mit E-Mail-Benachrichtigung).

T200 Falls der Benutzer als Organisator das Event nicht bis zum festgelegten Bestätigungs-Zeitpunkt bestätigt, erfolgt eine automatische Absage des Events durch das System. Der Organisator und alle bis dahin angemeldete Teilnehmer bekommen dann eine private Nachricht (ggfs. mit E-Mail-Benachrichtigung).

T210 Nach einem Event kann jeder Teilnehmer das Event im Ganzen bewerten. Die Bewertung des Events ist im persönlichen Profil des Organisators gespeichert und dort vorhanden bzw. einsehbar.

T220 Nach einem Event kann jeder Teilnehmer, inklusive des Organisators, jeden anderen Teilnehmer bewerten. Die Bewertung des Benutzers ist in seinem persönlichen Profil gespeichert und dort vorhanden bzw. einsehbar.

T230 Zu einem Event kann jeder Teilnehmer, inklusive des Organisators, einen Kommentar verfassen. In der Eventanzeige ist der Kommentar vorhanden bzw. einsehbar.

##### Kann-Abnahmetestfälle

T240 Der Benutzer als Organisator kann zu seinem Event Plätze für Benutzer aus der Freundesliste reservieren. Der befreundete Benutzer bekommt eine private Nachricht (ggfs. mit E-Mail-Benachrichtigung) mit Link für Bestätigung der Teilnahme. Wenn der User bei dem System nicht bekannt ist, erfolgt eine Einladung (zur Anmeldung bei dem System) per E-Mail.

T250 Der Benutzer als Organisator kann Reservierungen, d.h. reservierte Plätze zu seinem Event zurücknehmen. Der Benutzer, für den die Reservierung bestand, bekommt eine private Nachricht (ggfs. mit E-Mail-Benachrichtigung).

#### Administratorfunktionen

##### Muss-Abnahmetestfälle

T260 Der Administrator kann das System, d.h. das Erscheinungsbild, die Kategorien, die Unterkategorien und die Orte konfigurieren bzw. verwalten. Die Konfiguration wird direkt aktiv und ist vorhanden bzw. einsehbar.

T760 Der Administrator kann Benutzer manuell freischalten.

F280 Der Administrator kann die Angaben eines Benutzers (trotz Privatsphäre Einstellungen) vollständig sehen und abändern.

F290 Der Administrator kann den Nachrichtenaustausch zwischen zwei Nutzern unterbinden.

F300 Der Administrator kann Benutzer verwarnen und sperren.

##### Kann-Abnahmetestfälle

T310 Der Administrator kann Statistiken zur Seitennutzung erstellen.

### Testfälle zu Qualitätsvorgaben

#### Äußere und innere Qualität

##### Funktionalität

T320 Die Software besitzt alle notwendigen Funktionen und unterstützt die zugrunde liegenden Arbeitsabläufe im Sinne der Anforderungen adäquat. Hierfür sind mindestens 90% der vereinbarten, aufgeführten Abnahmetestfälle erfüllt.

T330 Die Software liefert die richtigen Ergebnisse (bei der Suche von Events, etc.).

T340 Die Software liefert bei gleichen Eingaben die gleichen Ergebnisse.

T350 Die Software verhindert unberechtigten Zugriff, sowohl versehentlich als auch vorsätzlich, auf Programme und Daten.

T360 Die Software erfüllt anwendungsspezifische Normen oder Vereinbarungen oder gesetzliche Bestimmungen und ähnliche Vorschriften.

##### Zuverlässigkeit

Auf das Merkmal Zuverlässigkeit wird die größte Wertschätzung gelegt.

T370 Die Software ist besonders zuverlässig und robust.

T380 Die Software ist im Rahmen eines Tages nach einem Versagen oder Ausfall wiederhergestellt. Dabei werden die direkt betroffenen Daten wiedergewonnen.

##### Benutzbarkeit

T390 Die Software ist ohne großen Aufwand und absolut unkompliziert benutzbar. Benutzereingaben beschränken sich auf das Notwendigste, sind flexibel anzugeben und werden frühzeitig auf Plausibilität geprüft. Die von der Software gelieferten Ergebnisse werden übersichtlich und strukturiert ausgegeben, sind einfach zu interpretieren, sowie von Benutzer flexibel gestaltbar.

T400 Die Software ist klar und einfach zu verstehen und damit schnell zu erlernen.

T410 Von der Software geht eine gewisse Attraktivität aus und für eine große Anzahl von Testern und Benutzern ist die Software attraktiv.

T420 Die Software ist in Bezug auf Bedienungsfehler, falschen Eingabedaten, etc. sehr robust und zuverlässig benutzbar. Hierfür sind auch die Fehlermeldungen verständlich.

##### Effizienz

T430 Die Software ist im besonderen Maße effizient. Für die Erfüllung der geforderten Funktionalitäten wird möglichst wenig Zeit benötigt und aufgewendet. Die Antwort auf einen Klick eines Benutzers ist schnell, d.h. die erfolgt mit einer Wartezeit von unter 1 Sekunde.

##### Portabilität

T440 Die Software ist zu einer relationalen Datenbank kompatibel, erlaubt aber auch die Anbindung an weitere Datenbankkomponenten.

T450 Die Software ist mit jedem aktuellen Browser bedienbar.

#### Gebrauchstauglichkeit

##### Effektivität

T460 Die Software unterstützt den Benutzer effektiv bei der Erledigung seiner Aufgaben, d.h. sie ermöglicht diesem die Aufgaben genau, korrekt und vollständig zu erledigen. Sie benötigt wenig Zeit. Die Antwort auf einen Klick eines Benutzers ist schnell, d.h. die erfolgt mit einer Wartezeit von unter 1 Sekunde.

##### Produktivität

T470 Die Software lässt dem Benutzer unter möglichst geringem Zeitaufwand seine Aufgaben erledigen. Die Antwort auf einen Klick eines Benutzers ist schnell, d.h. die erfolgt mit einer Wartezeit von unter 1 Sekunde.

##### Sicherheit

T480 Die Software ist vor allem im Rahmen der Datenhaltung sicher und verhindert unberechtigten Zugriff, sowohl versehentlich als auch vorsätzlich, auf Programme und Daten.

1. Anhang

[A 1. Referenzierte Dokumente IX](#_Toc322462040)

1. Referenzierte Dokumente

[Winter 2010] Mario Winter: Fortgeschrittene Softwaretechnologie LE2 Anforderungsermittlung und Systemspezifikation. Lehrbrief im Verbundstudium, IfV NRW, Hagen, 2009

Glossar (zum FST Projekt "Eventalizer", Team 5)

Anwendungsfalldiagramm Benutzer- und Eventfunktionen (zum FST Projekt "Eventalizer", Team 5)

Anwendungsfalldiagramm Administratorfunktionen (zum FST Projekt "Eventalizer", Team 5)

1. Dieses Anwendungsfalldiagramm ist auch als PNG-Datei angehängt, siehe referenzierte Dokumente. [↑](#footnote-ref-2)
2. Dieses Anwendungsfalldiagramm ist auch als PNG-Datei angehängt, siehe referenzierte Dokumente. [↑](#footnote-ref-3)