Pflichtenheft

*Name des Projekts*

*Datum*

***Hinweis:***

* ***Die in diesem Dokument aufgeführten Beschreibungen in Kursivschrift sind beispielhaft oder erklärend und müssen aus dem fertiggestellten Pflichtenheft entfernt werden.***
* ***Kennzeichnen Sie welcher Abschnitt dieses Dokuments von welchem Teammitglied erstellt wurde.***

# Management- und Dokumentationsattribute

|  |  |
| --- | --- |
| Dokumentationsattribute | |
| Autor(en) | Tobias Wulff |
| Eindeutige Teamnummer | C 06 |
| Namen der Teammitglieder | Michael Kufner, David Friesen, Polina Ulm, Tobias Wulff |
| Quelle | Klassisches Memorie |
| Version | 1.1 |
| Bearbeitungsstatus | Entwurf |

*Unter „Quelle“ ist Grundlage für dieses Pflichtenheft zu verstehen, typischerweise ein Lastenheft oder die Idee des Projektteams.*

*Geben Sie unter „Version“ die Versionsnummer dieses Dokuments an. Typische Versionsnummern sind: 0.1, 0.2, 1.0, 1.1 etc.*

*Typischer Wertebereich für den Bearbeitungsstatus = {Entwurf, Vorschlag, Final}*

# Kurzfassung (Tobias Wulff)

*Geben Sie in diesem Abschnitt eine textuell ausformulierte Kurzfassung Ihres Projektvorhabens an. (maximal 1000 Zeichen inkl. Leerzeichen).*

Ziel ist es ein klassisch bekanntes Memorie-Spiel zu programmieren, welches möglichst 3D-lastig dargestellt wird. Eine Besonderheit ist, dass ein Bild von der Anwendung gemacht wird, um nach einem Paar im Spiel zu suchen. Außerdem ist es möglich individuelle Bilder für die Spielkarten einzufügen. Der Spieler taucht in ein ihm wahrscheinlich wohlbekanntes Spielerlebnis ein, um es mit atemberaubenden Grafiken in 3D erneut zu erleben.

# Visionen und Ziele

*Verfeinern Sie hier die Visionen und Ziele, die im Lastenheft definiert wurden. Falls kein Lastenheft vorliegt, definieren Sie Ihre Visionen und Ziele.*

/PV10/

Usere Vision ist eine

*Verwenden Sie die folgenden Kürzel, um Ihre Visionen und Ziele eindeutig zu identifizieren.*

*/PV10/ für die erste Vision*

*/PV20/ für die zweite Vision*

*usw.*

*/PZ10/ für das erste Ziel*

*/PZ20/ für das zweite Ziel*

# Rahmenbedingungen

*Beschreiben Sie hier Anwendungsbereiche, Zielgruppen und Betriebsbedingungen des Softwareprodukts (etwa Hardware, Software, Betriebszeit oder Schnittstellen).*

*Geben Sie insbesondere an, welche Programmiersprachen, Werkzeuge und welche Bibliotheken Sie planen zu verwenden, z.B.*

*Bildverarbeitung: Java und OpenCV*

*Computergrafik: Java und Jogl*

*Verwenden Sie die folgenden Kürzel, um Ihre Rahmenbedingungen eindeutig zu identifizieren.*

*/PR10/ für die erste Rahmenbedingung*

*/PR20/ für die zweite Rahmenbedingung*

*usw.*

# Kontext

*Die relevante Systemumgebung (Kontext) des Softwareprodukts.*

*Verwenden Sie die folgenden Kürzel, um Ihre Kontextelemente eindeutig zu identifizieren.*

*/PK10/ für den ersten Kontext*

*/PK20/ für den ersten Kontext*

*usw.*

# Funktionale Anforderungen

*Beschreibung der Funktionen des Softwareprodukts.*

*Verwenden Sie die folgenden Kürzel, um Ihre Anforderungen eindeutig zu identifizieren.*

*/PF10/ für die erste funktionale Anforderung*

*/PF20/ für die zweite funktionale Anforderung*

*usw.*

# Qualitätsanforderungen

*Qualitätsziele anhand einer Tabelle bestimmen, wie unten angeführt:*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Systemqualität | Sehr gut | Gut | Normal | Nicht relevant |
| Funktionalität |  | X |  |  |
| Zuverlässigkeit | X |  |  |  |
| Benutzbarkeit |  | X |  |  |
| Effizienz |  |  | X |  |
| Wartbarkeit |  |  | X |  |
| Portabilität |  |  | X |  |

Tabelle 1: Qualitätsanforderungen

*Die in Tabelle 1 angegebenen Bewertungen sind nur beispielhaft gewählt.*

*Eine Verfeinerung der in der Tabelle genannten Qualitätsmerkmale finden sich in der ISO/IEC 9126-1. Je nach Größe des Projekts können Sie mit der o.g. Tabelle arbeiten oder Verfeinerungen angeben.*

*Verwenden Sie z.B. die folgenden Kürzel, um Ihre Qualitätsanforderungen eindeutig zu identifizieren:*

*/PQBE10/ für die erste Qualitätsanforderung zur* ***B****enutzbarkeit (****E****rlernbarkeit)*

*/PQWS10/ für die erste Qualitätsanforderung zur* ***W****artbarkeit (****S****tabilität)*

# Abnahmekriterien

*Legen Sie hier die Kriterien fest, die bei Abnahme das Produkt auf Realisierung/Erfüllung der Anforderungen prüfen. Sie können hier u.a. Testfälle (definiert in Testklassen) angeben oder darauf verweisen, die die Erfüllung Ihrer Anforderungen überprüfen.*

# Subsystemstruktur (optional)

*Gliedern Sie hier die Stufen der Entwicklung die Ihr Softwareprodukt durchlaufen soll.*

# Glossar

*Führen Sie hier Glossarbegriffe mit Erklärungen auf; Verweise auf andere Glossarbegriffe werden mit einem Pfeil (↗Begriff) gekennzeichnet. Synonyme und Übersetzungen werden in Klammern hinter dem Begriff vermerkt.*

# Referenzen

*Wenn Sie Literatur oder andere Quellen verwendet haben, dann führen Sie diese in diesem Abschnitt auf und verweisen an entsprechender Stelle in diesem Dokument darauf. Falls Sie Quellen verwenden, achten Sie unbedingt auf den korrekten Verweis auf den Urheber. Andernfalls muss Ihre Arbeit als Plagiat und ggf. als schwerer Täuschungsversuch gewertet werden.*

*Verweisen Sie bitte in spezifischer Weise. Eine Referenz wie „*[*www.wikipedia.de*](http://www.wikipedia.de)*“, „Java Insel“ oder „*[*www.google.de*](http://www.google.de)*“ ist nicht ausreichend. Zum Studienbeginn haben Sie Bücher erhalten, aus denen Sie die wissenschaftlich korrekten Zitierweisen entnehmen können.*

## Hinweis zu dieser Vorlage

Die Vorlage für dieses Pflichtenheft wurde Balzert (2009), S. 492 ff. entnommen.

Referenzen

Balzert, Helmut (2009). Lehrbuch der Softwaretechnik: Basiskonzepte und Requirements Engineering. 3. Auflage. Heidelberg: Spektrum, Seite 492 ff.