

# Inhaltsverzeichnis

|          |   |          |
|----------|---|----------|
| <b>1</b> | <b>Einleitung</b>                         | <b>2</b> |
| 1.1      | Spielablauf . . . . .                     | 2        |
| 1.2      | Voraussetzungen für das Produkt . . . . . | 2        |
| <b>2</b> | <b>Produkt</b>                            | <b>3</b> |
| 2.1      | Anwendungsbereiche . . . . .              | 3        |
| 2.2      | Zielgruppen . . . . .                     | 3        |
| 2.3      | Anforderungen . . . . .                   | 3        |
| 2.4      | Nutzeroberfläche . . . . .                | 3        |
| 2.5      | Produktfunktionen . . . . .               | 3        |
| 2.6      | Prioritäten . . . . .                     | 3        |
| 2.7      | Design . . . . .                          | 3        |

# **1 Einleitung**

## **1.1 Spielablauf**

## **1.2 Voraussetzungen für das Produkt**

1. basierend auf das Server-Client-Prinzip
2. Threads werden verwendet
3. Daten werden in einer Datenbank gespeichert
4. Client-Applikation verfügt über eine Graphische Nutzeroberfläche
5. Server-Applikation verfügt über eine Nutzerschnittstelle
6. Kommunikationsprozesse werden geloggt
7. Es wird ein Pattern verwendet
8. Applikation kann in Eclipse ausgeführt werden
9. Alle Konfigurationsanforderungen sind bekannt
10. Applikationskomponenten werden per jUnit getestet
11. Projekt verfügt über eine Benutzeranleitung
12. Softwareprojekt liegt in gezippter Form vor
13. Projekt ist Präsentierfähig

## **2 Produkt**

**2.1 Anwendungsbereiche**

**2.2 Zielgruppen**

**2.3 Anforderungen**

**2.4 Nutzeroberfläche**

**2.5 Produktfunktionen**

**2.6 Prioritäten**

**2.7 Design**