SWP Projektbeschreibung

**Pflichtenheft**

Die Webapp soll eine Plattform für sechs Teams sein, welche jeweils 30 Chemieversuchsvideos gemacht haben und die von noch zwei Teams angesehen und bewertet werden müssen. Die Teams welche die Videos der anderen Teams anschauen werden zugeteilt. Jedoch kann jedes Team alle Videos der anderen Teams anschauen.

**1. Zielbestimmungen**

1.1 Musskriterien

Login System

Projektleiter

Anmelden (Email/Passwort)

Team

Anmelden (Zuweisung Token)

Tokensystem

Token generieren und verifizieren

Projektleiter

Email

Passwort (hash)

Anzeigename

Projekte erstellen

Titel

Id

Bezeichnung

Projektleiter

Fragen

ID

Bezeichnung

Punkterelevanz

Antworten

Teams erstellen

Namen

Kürzel

ID

Token

Projekt

Teams

Eigene Videos anlegen

Ansicht Videos

Ersteller

Link

ID

Titel

Beschreibung

Externen Text

Bewertung 1

Team 1

Bewertung 2

Team 2

Pflichtvideos

Videos die automatisch zugewiesen wurden ansehen

Bewertung

Videos Bewerten

Ja/Nein Fragen

Bewertungsmatrix

1.2 Wunschkriterien System

Teams können

alle Videos ansehen

Videos hochladen

Video anschauen

Text zum Video einblenden

Benutzerdefinierte Anzahl an Bewertungen

Kategorien

1.3 Abgrenzungskriterien

**2. Produkteinsatz**

2.1 Anwendungsbereiche

Bewertung von Videos

2.2 Zielgruppen

CEEEA

2.3 Betriebsbedingungen

Die Applikation kann man 24 Stunden am Tag benutzen.

**3.Produktübersicht**

Die App kann Android und iOS - Devices verwendet werden.

**3.1 Software**

* iOS (mind. 10.0.2)
* Android (mind. 4.0)

**4. Produktfunktionen**

4.1 Übersicht Use-Cases

4.1.1 Use Case 1 – Milch bestellen

|  |  |
| --- | --- |
|  | Beschreibung |
| Use Case | Milch bestellen - Mitarbeiter |
| Akteure | Mitarbeiter |
| Auslöser | Mitarbeiter will Milch |
| Vorbedingung | Daily Drink App ist geöffnet |
| Erfolgszustand | Die Bestellung wurde an den Server geschickt und der Lieferant hat sie aufgenommen |
| Fehlerzustand | Fehler beim Senden der Bestellung |
| Hauptszenario | 1. In der App wurde auf bestellen gedrückt 2. Kunde bekommt eine Bestellbestätigung das die Milch geliefert wurde |
| Nebenszenario | Use Case Lieferant nimmt Bestellung auf wird ausgelöst |

4.1.2 Use Case 2 – Lieferant nimmt Bestellung entgegen und liefert

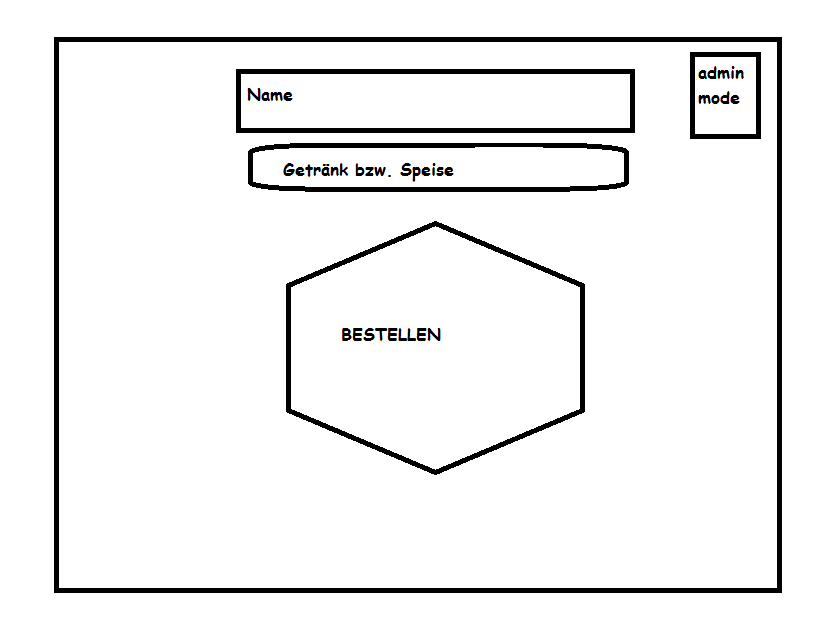
|  |  |
| --- | --- |
|  | Beschreibung |
| Use Case | Milchbestellung entgegennehmen |
| Akteure | Lieferant / Administrator |
| Auslöser | Milch wurde vom Mitarbeiter bestellt |
| Vorbedingung | Daily Drink App ist gestartet |
| Erfolgszustand | Bestellung wurde zugeliefert |
| Fehlerzustand | Fehler beim Zuliefern der Bestellung |
| Hauptszenario | 1. Benachrichtigung bemerken und die App Daily Drink öffnen. 2. Milch zuliefern und Bestellbestätigung senden 3. Mitarbeiter bekommt die Benachrichtigung das die Milch geliefert wurde |
| Nebenszenario |  |

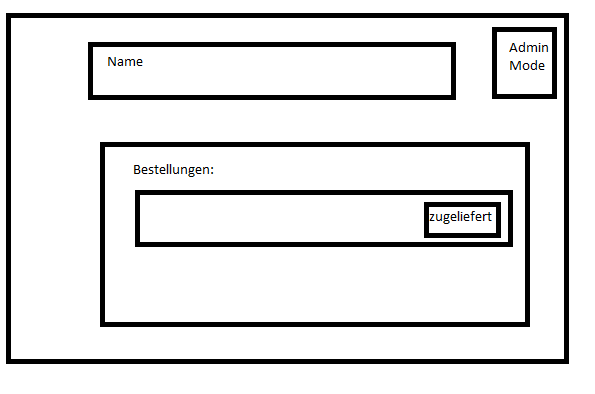
**5. Produktdaten**

5.1 Daten 1

* 1. Daten 2 usw.

**6.Benutzeroberfläche**





Admin

Benutzer

**7. Qualitätsanforderungen**

**8. Benutzungsoberfläche**

**9. Nichtfunktionale Anforderungen**

**10. technische Produktumgebung**

10.1 Software

10.2 Hardware

10.3 Orgware

10.4 Produktschnittstellen

**11. Spezielle Anforderungen an die Entwicklungsumgebung**

11.1 Software

11.2 Hardware

11.3 Orgware

11.4 Entwicklungsschnittstellen

**12. Gliederung in Teilprodukte**

**13. Ergänzungen**