



## PPP - Pen&Paper Pal

Ostbayrische Technische Hochschule Regensburg

---

Patrick Gruber  
`patrick.gruber@st.oth-regensburg.de`

Markus Bauer  
`markus.bauer@st.oth-regensburg.de`

Marius Tuschl  
`marius.tuschl@st.oth-regensburg.de`

Richard Tschardtke  
`richard.tschardtke@st.oth-regensburg.de`

## Projektbericht

15. Mai 2018

## **Inhaltsverzeichnis**

<b>1. Projektvision</b>	<b>1</b>
<b>2. Projektauftrag</b>	<b>2</b>
<b>3. Umsetzbarkeit</b>	<b>4</b>
<b>4. Systemkontext</b>	<b>4</b>
<b>5. Stakeholderanalyse</b>	<b>5</b>
<b>6. Umfang des Projekts</b>	<b>6</b>
<b>7. Requirementsengineering</b>	<b>6</b>
<b>8. Kano-Modell</b>	<b>7</b>
<b>9. UseCase Diagram</b>	<b>8</b>
<b>10. UseCase Beschreibungen</b>	<b>9</b>
<b>Appendices</b>	<b>13</b>

# 1. Projektvision



## FUNKTIONALITÄT

- Bewertungssystem
- Umkreissuche
- Filter
- Tauschbörse
- Forum
- Terminkalender

## RAHMENBEDINGUNGEN

Kosten: ~ 150000 €

Zeitlicher Aufwand: ~ 100 Personentage

Zielgruppe: Alle Gesellschaftsspiel Spieler

Einnahmen: Mikrotransaktionen & Werbung

## 2. Projektauftrag

Projekttitel		PPP - Pen&Paper Pal	
Projektorganisation			
Projektmanager*in	Markus Bauer	Projektauftraggeber*in	Carsten Kern
Projektteammitglieder	Patrick Gruber Marius Tuschl	Richard Tscharntke Markus Bauer	
Projektbeschreibung			
Projektbegründung	Es ist aufwendig Mitspieler für Gesellschaftsspiele zu finden.		
Projektgesamtziel	Entwicklung und Deployment eines sozialen Netzwerkes zur Suche und Organisation von Mitspielern für Gesellschaftsspiele. Der Zugriff auf das Netzwerk erfolgt über eine mobile Applikation auf den aktuellen Android Versionen.		
Projektteilziele ⇒		Messbare Ergebnisse	
Backend	Funktionalitäten können über API verwendet werden.		
Anmeldung	User können ein Profil erstellen.		
Suche	User können andere User finden.		
Filter	User können nach Spiel, Ort, Datum, durchschnittlichem Alter und Geschlecht filtern.		
Bewertung	User können andere User und Spiele anhand verschiedener Kriterien bewerten.		
Gruppen	User können sich in Gruppen zusammenschließen, per Chat unterhalten und mit einem Kalender gemeinsame Termine verwalten.		
Tauschbörse	User können auf einer Tauschbörse Spiele im Tausch gegen andere Spiele suchen und anbieten.		
Forum	User können in einem für jeden User zugänglichen Forum Informationen austauschen.		
Werbeintegration	In unserer App kann über ADsense Werbung geschaltet werden.		
Nicht-Ziele	Exklusion		
Wirkung/Nutzen	Inklusion.		
Projektphasen	1. Backend implementieren.		
	2. Frontend implementieren.		
	3. Testen.		
	4. Dezentralisierten Coin Miner implementieren.		
	5. Get rich fast!		
Projektrisiken	Zu wenig User.		
	Server nicht errichtbar. Datenbanksicherheit.		
	Zu viele User und dadurch resultierende lange Latenz am Server.		
	Zu lange Zeit zwischen initialem und feature Release.		
	Unintuitives UserInterface.		

## 2. Projektauftrag

Projektbudget & Wirtschaftlichkeit					
Personalkosten	Beteiligter + Aufwand in STD oder Tagen.				
	Beteiligter + Aufwand in STD oder Tagen.				
	Beteiligter + Aufwand in STD oder Tagen.				
	Beteiligter + Aufwand in STD oder Tagen.				
Summe Pers.Kosten		Summe in € Personalaufwand mal ind.Stundensätze.			
Ausgabewirksame Kosten	zB Beratungskosten in €.				
	Kostenposition in €.				
	Kostenposition in €.				
Sonstige Ressourcen		zB Maschinen, Labore, Räume.			
Projektbudget		in €			
Wirtschaftlichkeit		Sind während oder nach Beendigung des Projekts Einnahmen zu erwarten, mit denen die Projektkosten kompensiert werden können?			
Folgekosten		Entstehen Folgekosten, die bereits jetzt berücksichtigt werden müssen?			
Projektkategorisierung		0	1	2	3
strategische Bedeutung Risikogehalt Komplexitätsgrad Neuartigkeitsgrad Termindruck Klarheit über Projektziele					
Sonstiges					
Sonstige relevante Informationenn					
Projektentscheidung	Projekt wird bewilligt <span style="float: right;"><input type="checkbox"/></span>				
	Projekt wird abgelehnt <span style="float: right;"><input type="checkbox"/></span>				
	Begründung				
	Datum				
	Auftraggeber*in				

### 3. Umsetzbarkeit

#### Basissystem

- User
- Adress
- Location
- Game
- Rating
- Group
- Advertisement

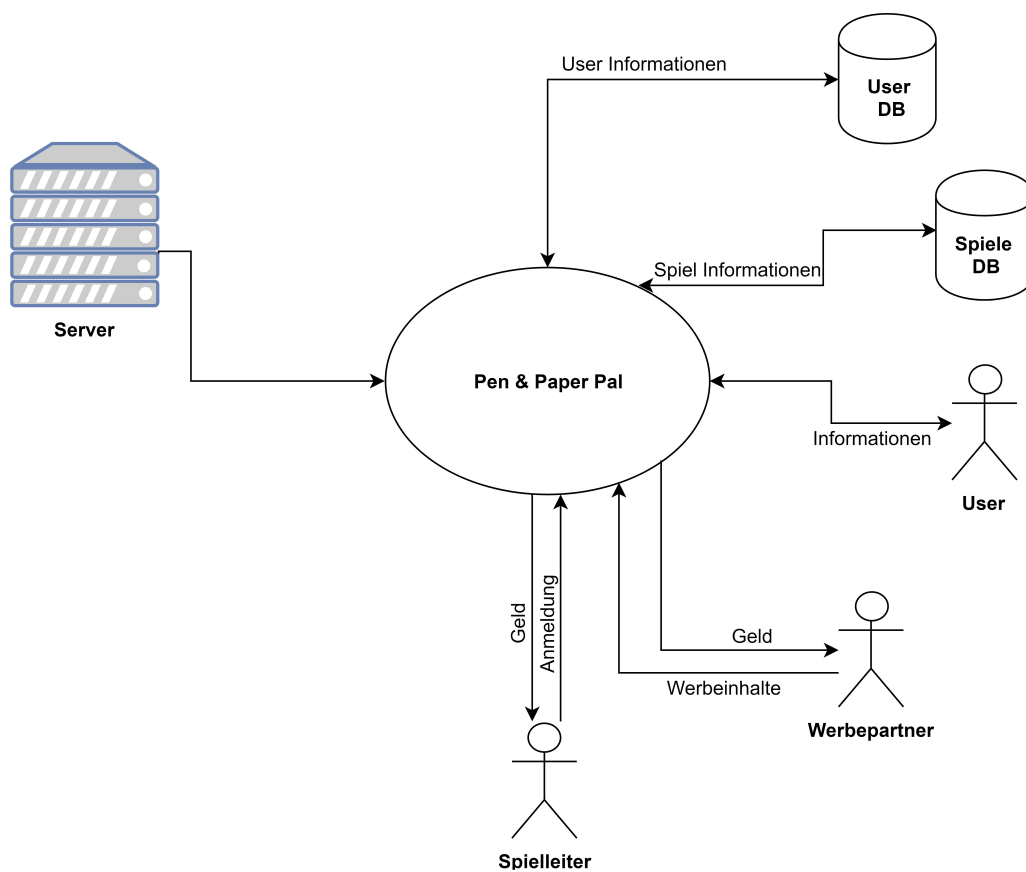
#### Chatsystem

- Chat
- Message

#### Forumsystem

- Forum
- Thread
- TradeThread
- Post

### 4. Systemkontext



## 5. Stakeholderanalyse

Stakeholderübersicht					
Rolle	Vertreter <sup>1</sup>	Verfügbarkeit	Beschreibung	Wissensgebiete	Begründung
Projektleitung	Markus Bauer	1%	Nennt Produkt-&Projektziele	Kennt Produkte der Konkurrenz	Entscheidet über Realisierung, Geldgeber
Frontend	Marius Tuschl	100%	Planung der Architektur des Frontends	Kenntnis über Framework	Entscheidung über die Realisierung des Frontends
Backend	Richard Tschartke	100%	Planung und Architektur des Backends	Kenntnis über Framework, Monetarisierung	Entscheidet über die Realisierung des Backends
Marketing	Patrick Gruber	35%	Planung Marketingkonzept, Korrespondenz mit Werbepartner	Kenntnisse über Produktmarkt	Entscheidet über die Realisierung des Marketingkonzepts
Anwender	Pia Eichinger	2%	Benutzer des Systems	Erfahrene Spielerin	Bewertung des Systems aus der Sicht des Endanwenders
Gamemaster	Florian Loher	23%	Erweiterter Nutzer des Systems	Langjährige Spielerfahrung	Bewertung des Systems aus sicht des erweiterten Endanwenders
Forenadmin	Florian Link				
Zahlungsdienst	Mr. PayPal	95%	Wickelt Zahlungstransfer ab	Technische Abwicklung des Zahlungsprozesses	International anerkanntes online Zahlungssystem
Appstore	Mr. Google	95%	Vertrieb der Applikation	Technische Abwicklung des Appvertriebs	Wird zum Angebot von Android Apps benötigt

<sup>1</sup>Eine detaillierte Aufführung der einzelnen Personen ist in Appendix A gegeben

## 6. Umfang des Projekts

### Aktueller Zustand

Es gibt viele Menschen, die von Pen&Paper Spielen gehört haben und diese ausprobieren wollen. Das ist im Moment aber gar nicht so einfach. Man braucht eine Gruppe an Mitspielern, einen Spielführer und Regelwerke. Wenn man niemanden kennt, der bereits Erfahrungen mit Pen&Paper Spielen hat, können diese Hürden unüberwindbar scheinen.

Auch für erfahrene Spieler kann es schwierig sein, neue Gruppen bzw. Gruppen für andere Spiele zu finden.

## 7. Requirementsengineering

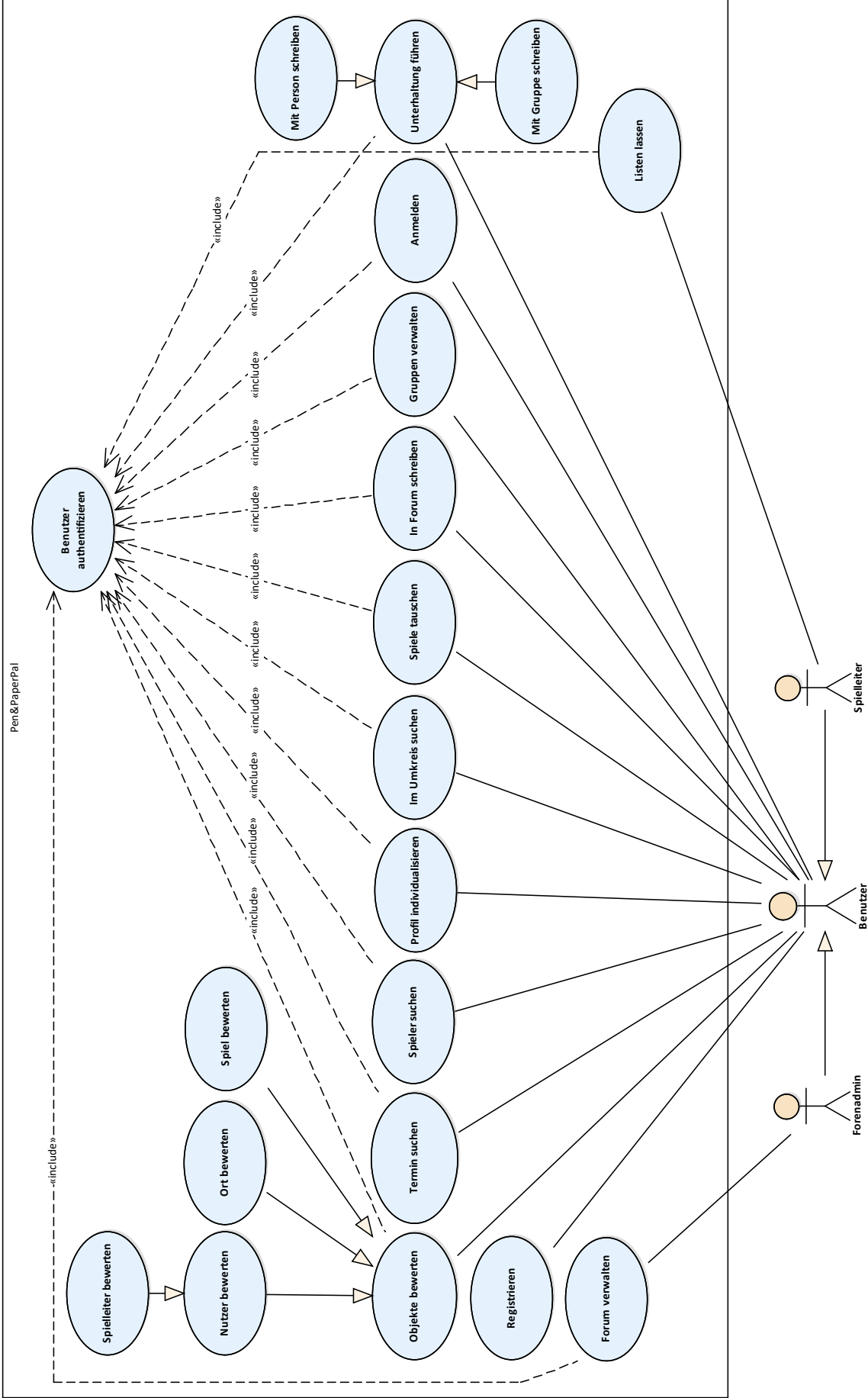
Functional Requirements	
REQ01	Der Benutzer muss sich anmelden können.
REQ02	Ein neuer Anwender ohne Account muss sich registrieren können.
REQ03	Benutzer muss Orte, andere Nutzer und Spiele bewerten können.
REQ04	Benutzer können Spielgruppen erstellen.
REQ05	Benutzer müssen andere suchende Spieler (unter Angabe eines Ortes sowie eines Umkreises) finden können.
REQ06	Benutzer sollen sich innerhalb der Gruppe unterhalten können.
REQ07	Benutzer sollen untereinander kommunizieren können.
REQ08	Benutzer soll per GPS suchende Spieler im Umkreis finden können.
REQ09	Benutzer soll Suche filtern können.
REQ10	Benutzer soll innerhalb der Gruppe einen gemeinsamen Termin finden können.
REQ11	Benutzer sollen an einer Tauschbörse ihre Spiele tauschen können.
REQ12	Benutzer sollen sich in einem Forum austauschen können.
REQ13	Benutzer muss eigenes Profil individualisieren könne.
REQ14	Benutzer soll Gruppen verlassen können.
Non-Functional Requirements	
REQ15	Server muss immer erreichbar sein.
REQ16	Server muss durchschnittlich innerhalb von 20ms antworten.
REQ17	Miner muss immer minen.
REQ18	Das Projekt soll nach Kanban geführt werden.
Risiken	
RSK01	Größe des Projekts wurde überschätzt (Projekt & Produkt).
RSK02	Ein Konkurrenz-Produkt erreicht den Markt vor Systemfertigstellung.
RSK03	Projekt erwirtschaftet zu wenig Geld.



## 8. Kano-Modell

REQ	Kategorie	Zufriedenheit	Erfüllungsgrad	$\frac{\text{Aufwand}}{\text{Nutzen}}$	Prioritär
01	Basis	0	100%	↑	1
02	Basis	0	100%	↑	1
03	Basis	0	100%	↑	1
04	Basis	0	100%	↑	1
05	Basis	0	100%	↑	1
06	Leistung	0	50%	⇒	2
07	Leistung	0.3	60%	⇒	2
08	Begeisterung	0.1	25%	⇒	3
09	Leistung	0.8	80%	⇒	2
10	Begeisterung	0.25	40%	↑	2
11	Begeisterung	0.2	33%	⇒ / ↓	3
12	Begeisterung	0.2	33%	↓	3
13	Basis	0	100%	↑	1
14	Basis	0	100%	↑	1

## 9. UseCase Diagram



## 10. UseCase Beschreibungen

### Profil Individualisieren

UseCase Beschreibung				
Name	Profil individualisieren			
Kurzbeschreibung	Benutzer kann Gesichtspunkte seines Profils gestalten.			
Akteure	Benutzer			
Auslöser	Benutzer			
Eingehende Daten	Name, Geburtsdatum, Wohnort, Spielliste, Biographie			
Vorbedingungen	Keine			
Nachbedingungen	Aktualisiertes Nutzerprofil			
Essentielle Schritte	1. Benutzer authentifizieren. 2. Benutzer gibt zu erneuernde Profildaten ein. 3. Benutzerprofil aktualisieren.			
Alternativszenarien	Nutzer gibt fehlerhafte Daten ein. 1. Fehlermeldung anzeigen. 2. Nutzer zur erneuten Eingabe auffordern.			
Offene Punkte				
Änderungshistorie	<u>Wann</u> 15.05.18	<u>Wer</u> Patrick Gruber	<u>Neuer Status</u> Fertig	<u>Was</u> Erstellung
Sonstiges				
Ersteller	Patrick Gruber			

### Foreneintrag Schreiben

UseCase Beschreibung				
Name	Foreneintrag schreiben			
Kurzbeschreibung	Benutzer kann einen Eintrag im Forum verfassen und posten			
Akteure	Benutzer, Forenadmin			
Auslöser	Benutzer, Forenadmin			
Eingehende Daten	Text, den der Benutzer als Eintrag im Forum posten möchte			
Vorbedingungen	Benutzer authentifiziert			
Nachbedingungen	Foreneintrag erstellt und im Forum dargestellt			
Essentielle Schritte	1. Benutzer authentifizieren. 2. Benutzer verfasst Text. 3. Eintrag wird gepostet.			
Alternativszenarien	Benutzer erstellt Kopie eines anderen Beitrags. 1. Fehlermeldung ausgeben, dass Eintrag bereits existiert. 2. Benutzer Link zu diesem Eintrag anzeigen.			
Offene Punkte				
Änderungshistorie	<u>Wann</u> 15.05.18	<u>Wer</u> Patrick Gruber	<u>Neuer Status</u> Fertig	<u>Was</u> Erstellung
Sonstiges				
Ersteller	Patrick Gruber			

## Spieler Suchen

UseCase Beschreibung				
Name	Spieler suchen			
Kurzbeschreibung	Benutzer die Spielersuche zu ermöglichen			
Akteure	Benutzer, Spielleiter			
Auslöser	Benutzer/Spielleiter fehlen noch Mitspieler			
Eingehende Daten	Umkreis, Spiel, (Termin optional)			
Vorbedingungen	keine			
Nachbedingungen	Benutzer/Spielleiter bekommt Spieler anhand der eingegangenen Daten angezeigt.			
Essentielle Schritte	1. Benutzer authentifizieren 2. Daten für Filterung eingeben 3. Benutzer aus Datenbank auswählen/anschreiben			
Alternativszenarien	Keine Spieler mit aktuellen Filtereingaben auffindbar: 1. Fehlermeldung anzeigen Authentifizierung Fehlgeschalgen: 1. Fehlermeldung anzeigen			
Offene Punkte	erweiterte Filtereinstellungen			
Änderungshistorie	<u>Wann</u> 09.05.18	<u>Wer</u> Markus Bauer	<u>Neuer Status</u> fertig	<u>Was</u> Erstellung
Sonstiges				
Ersteller	Markus Bauer			

## Termin Suchen

UseCase Beschreibung				
Name	Termin suchen			
Kurzbeschreibung	Benutzer/Spielleiter die Terminfindung zu ermöglichen			
Akteure	Benutzer/Spielleiter			
Auslöser	Gruppe von Spieler hat sich gefunden und sucht noch einen passenden Termin.			
Eingehende Daten	Terminvorschläge (Datum,Uhrzeit,Länge) der verschiedenen Benutzer			
Vorbedingungen	keine			
Nachbedingungen	Spieler haben einen für alle passenden Termin gefunden			
Essentielle Schritte	1. Benutzer authentifizieren 2. Benutzer gibt für Ihn passende Termine ein 3. System zeigt passende Termine an 4. Benutzer einigen sich auf einen Termin			
Alternativszenarien	Authentifizierung fehlgeschalgen: 1. Fehlermeldung anzeigen Keinen übereinstimmenden Termin gefunden: 1. Meldung an die Spieler			
Offene Punkte				
Änderungshistorie	<u>Wann</u> 09.05.18	<u>Wer</u> Markus Bauer	<u>Neuer Status</u> Fertig	<u>Was</u> Erstellung
Sonstiges				
Ersteller	Markus Bauer			

**Anmelden**

UseCase Beschreibung				
Name	Marius Kann Latex richtig!!			
Kurzbeschreibung				
Akteure				
Auslöser				
Eingehende Daten				
Vorbedingungen				
Nachbedingungen				
Essentielle Schritte				
Alternativszenarien				
Offene Punkte				
Änderungshistorie	<u>Wann</u> Bald	<u>Wer</u> Nicht Ich	<u>Neuer Status</u> Fertig	<u>Was</u> DeineMutter!
Sonstiges				
Ersteller	Marius Tuschl			

**Registrieren**

UseCase Beschreibung				
Name	Marius Kann Latex richtig!!			
Kurzbeschreibung				
Akteure				
Auslöser				
Eingehende Daten				
Vorbedingungen				
Nachbedingungen				
Essentielle Schritte				
Alternativszenarien				
Offene Punkte				
Änderungshistorie	<u>Wann</u> Bald	<u>Wer</u> Nicht Ich	<u>Neuer Status</u> Fertig	<u>Was</u> DeineMutter!
Sonstiges				
Ersteller	Marius Tuschl			

**Blahh**

UseCase Beschreibung				
Name	Marius Kann Latex richtig!!			
Kurzbeschreibung				
Akteure				
Auslöser				
Eingehende Daten				
Vorbedingungen				
Nachbedingungen				
Essentielle Schritte				
Alternativszenarien				
Offene Punkte				
Änderungshistorie	<u>Wann</u> Bald	<u>Wer</u> Nicht Ich	<u>Neuer Status</u> Fertig	<u>Was</u> DeineMutter!
Sonstiges				
Ersteller	Richard Tschardtke			

**Bluhh**

UseCase Beschreibung				
Name	Marius Kann Latex richtig!!			
Kurzbeschreibung				
Akteure				
Auslöser				
Eingehende Daten				
Vorbedingungen				
Nachbedingungen				
Essentielle Schritte				
Alternativszenarien				
Offene Punkte				
Änderungshistorie	<u>Wann</u> Bald	<u>Wer</u> Nicht Ich	<u>Neuer Status</u> Fertig	<u>Was</u> DeineMutter!
Sonstiges				
Ersteller	Richard Tschardtke			

---

# Appendices

## A. Personen

Rolle	Name	Telefon	Email
Projektleitung	Markus Bauer	10123	markus.bauer@st.oth-regensburg.de
Frontend	Marius Tuschl	0114	marius.tuschl@st.oth-regensburg.de
Backend	Richard Tscharntke	1269	richard.tscharntke@st.oth-regensburg.de
Marketing	Patrick Gruber	1337	patrick.gruber@st.oth-regensburg.de
Anwender	Pia Eichinger	0314	pia.eichinger@st.oth-regensburg.de
Gamemaster	Florian Loher	0154	florian.loher@st.oth-regensburg.de
Forenadmin	Florian Link	3234	florian.link@st.oth-regensburg.de
Zahlungsdienst	Mr.PayPal	9595	info@paypal.de
Appstore	Mr.Google	8371	info@google.de