

SEP Projektmappe

PROJEKTMAPPE DES PROJEKTES

SEP-Drive

Dokumentation des Projektes

Gruppe C:

Sara Akgüvercin

Aya Almalla

Rawan Almalla

Bashar Herzallah

Ibrahim Nagi Ahmed Mohamed Sayed

Rias Safi

Melike Ünver

Hinweis

An vielen Stellen findet Ihr im Dokument folgendes Kästchen:

Dies ist eine Hilfestellung.

Diese Kästen dienen dazu, Euch kurze Informationen über Ziele und Inhalte der jeweiligen Abschnitte zu geben. Auch die Beispiele und Templates dienen dazu, euch bei der Dokumentation eures Projektes zu unterstützen. **Sowohl die Kästchen als auch die Beispiele und Templates sind spätestens zur finalen Abgabe der Projektmappe vollständig zu entfernen.** Betrachtet dieses Dokument bitte nicht als Aufgabe, die man von oben nach unten abarbeiten soll; es soll vielmehr als durchgängige Dokumentation eurer Projektarbeit dienen und fortlaufend erweitert bzw. angepasst werden, sodass am Ende des SEPs der Entwicklungsprozess Eurer Software vollständig dokumentiert ist.

Das SEP-Team wünscht Euch
Viel Erfolg

Inhalt

Projektbeschreibung	4
Zyklus I	5
Spezifikationsplanung.....	5
User-Stories	7
Papierprototypen	8
Strukturdiagramme (Komponenten- und Klassendiagramme)	8
Verhaltensdiagramme (Kommunikationsdiagramme)	8
Funktionalitätsplanung.....	9
Systemtests	10
Zyklus II	12
Spezifikationsplanung.....	12
User-Stories	12
Papierprototypen	13
Strukturdiagramme (Komponenten- und Klassendiagramme)	13
Verhaltensdiagramme (Kommunikationsdiagramme)	13
Funktionalitätsplanung.....	14
Modultests	15
Systemtests	15
Zyklus III	16
Spezifikationsplanung.....	16
User-Stories	16
Papierprototypen	17
Strukturdiagramme (Komponenten- und Klassendiagramme)	17
Verhaltensdiagramme (Kommunikationsdiagramme)	17
Funktionalitätsplanung.....	18
Modultests	19
Systemtests	19
Nutzerhandbuch.....	20
Technische Anforderungen	20
Installationsanleitung	20
Bedienungsanleitung.....	20

Projektbeschreibung

In diesem Abschnitt soll die Projektbeschreibung abgedruckt werden, die ihr als Aufgabenbeschreibung von eurem Betreuer erhalten habt. Sie dient als initiales Anforderungsdokument für eure Spezifikationsaktivitäten.

Zyklus I

Spezifikationsplanung

Jedes Artefakt, das im Rahmen des SEP erstellt wird, muss mit dem Namen genau einer Verantwortlichen/eines Verantwortlichen versehen werden. Das bedeutet, dass jede User Story, jeder Papierprototyp, jedes Komponentendiagramm, jedes Klassendiagramm, jedes Kommunikationsdiagramm und sämtliche Tests mit dem Namen der/des Verantwortlichen versehen und hier in der untenstehenden Tabelle entsprechend eingetragen werden muss. Natürlich kann die Gruppe gemeinsam an einem Artefakt arbeiten, als Verantwortlicher sollte aber genau eine Person eingetragen werden

ID	Artefakt	Art des Artefakts	Verantwortlicher	Status
1.	Registrierung der Nutzer			
1.1	Registrierung (Kunde/Fahrer)	User Story	Sara Akgüvercin	offen
1.2	Registrierungs-Fenster	Papierprototyp	Sara Akgüvercin	offen
2.	Login der Benutzer			
2.1	Login	User Story	Aya Almalla	offen
2.2	Zwei-Faktor-Authentifizierung	User Story	Aya Almalla	offen
2.3	Login-Fenster	Papierprototyp	Aya Almalla	offen
2.4	Zwei-Faktor-Authentifizierung- Fenster	Papierprototyp	Aya Almalla	offen
3.	Benutzerprofile			
3.1	Benutzerprofil (Kunde/Fahrer)	User Story	Rawan Almalla	offen
3.2	Profilsuche	User Story	Ibrahim Sayed	offen
3.3	Profilsuche-Fenster	Papierprototyp	Ibrahim Sayed	offen
3.4	Benutzerprofil-Fenster (Kunde)	Papierprototyp	Rawan Almalla	offen
3.5	Benutzerprofil-Fenster (Fahrer)	Papierprototyp	Rawan Almalla	offen
4.	Kartenvisualisierung von Routen			
4.1	Kartenanzeige & Interaktion	User Story	Sara Akgüvercin	offen
4.2	Karten-Fenster	Papierprototyp	Sara Akgüvercin	offen

5.	Fahranfragen			
5.1	Fahranfrage erstellen	User Story	Melike Ünver	offen
5.2	Aktive Fahranfragen sehen und löschen	User Story	Melike Ünver	offen
5.3	Aktive Fahranfragen-Fenster	Papierprototyp	Melike Ünver	offen
5.4	Fahranfrage-Fenster	Papierprototyp	Melike Ünver	offen
6.	Backend Architektur			
2.1	Komponentendiagramm Backend	Komponentendiagramm	Bashar Herzallah	offen
2.2	Klassendiagramm Backend	Klassendiagramm	Rias Safi	offen
2.3	Kommunikationsdiagramm Backend	Kommunikationsdiagramm	Ibrahim Sayed	offen

User-Stories

Template:

User Story-ID	<Eindeutiger Identifizierer>
User Story-Beschreibung	<Text der User Story mittels Satzschablone: Als <Rolle> möchte ich <Ziel> [, um/sodass <Nutzen>] (s. Foliensatz „Anforderungen“)>
Geschätzter Realisierungsaufwand	<Einschätzung der Zeit, die benötigt wird, um die Userstory zu implementieren>
Priorität	<Wichtigkeit der User Story hinsichtlich der Aufgabenstellung z.B. hoch, mittel niedrig>
Autor	<Hier bitte nur einen Zuständigen eintragen z.B. Max Mustermann>
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	<Auflistung verwandter User Stories>

Schlechtes Beispiel:

User Story-ID	
User Story-Beschreibung	Ich möchte ich rechtzeitig informiert werden, wenn ein Patient einen Termin nicht wahrnimmt.
Geschätzter Realisierungsaufwand	1337
Priorität	-
Autor	Emmett Brown, Rick Sanchez, Amelia Pond
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	

Gutes Beispiel:

User Story-ID	1.6
User Story-Beschreibung	Als Arzt möchte ich mindesten fünf Minuten vor dem Termin informiert werden, wenn ein Patient einen Termin nicht wahrnimmt, sodass ich andere Patienten vorziehen kann.
Geschätzter Realisierungsaufwand	2 Tage
Priorität	Hoch
Autor	Emmett Brown
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	1.3, 1.5

Papierprototypen

Das Erstellen eines Papierprototypen dient als Methode des Brainstormings, Designs, Herstellens, Testens und des Kommunizierens von Benutzer Interfaces.

Strukturdiagramme (Komponenten- und Klassendiagramme)

Im SEP soll die statische Struktur des Systems mittels Komponenten- und Klassendiagramme modelliert werden. Ein Komponenten- und Klassendiagramme dienen der grafischen Darstellung von Komponenten/Klassen, Schnittstellen und deren Beziehungen. Die Diagrammtypen helfen dabei, Quellcode und Implementierungsarbeiten zu strukturieren, bevor diese starten und ermöglicht eine Aufteilung der Programmieraufgaben.

Verhaltensdiagramme (Kommunikationsdiagramme)

Im SEP soll das dynamische Verhalten des Systems mittels Kommunikationsdiagramme modelliert werden. Ein Kommunikationsdiagramme ermöglicht die grafische Darstellung des Nachrichtenaustausches zwischen Systemobjekten. Systemobjekte können Komponenten im Komponentendiagramm und Klassen im Klassendiagramm sein. Kommunikationsdiagramme zielen darauf ab, die Zusammenarbeit der Systemobjekte darzustellen

Funktionalitätsplanung

Anhand der Funktionalitätsplanung werdet Ihr geprüft. Diese sollte dementsprechend **immer** aktuell gehalten werden und pro Funktionalität **nur einen** Verantwortlichen enthalten. Als Quellcodereferenz solltet Ihr immer euer Package, eure Klasse und die dazugehörige Methode angeben. ggf. könnt Ihr auch Zeilenangaben machen.

ID	Funktionalität	Verantwortlicher	Abhängige Funktionalitäten	Verknüpfte User-Stories	Quellcode-referenz	Status
1.	Registrierung von Admins					
1.1	Registrierungsview im Frontend	Max Muster	1.2			Fertig
1.2	Datenbankmodell des Admins	Max Muster	1.3, 1.4			WIP
1.2.1					
2.	Anliegen von Liegen					
2.1	Ligaübersicht im Frontend	Anja Muster	2.4, 2,7			Fertig
...						

Systemtests

Systemtests sind Tests des Gesamtsystems gegen die Anforderungen nach erfolgreicher Integration. Eingaben und Sollverhalten werden dabei aus der Anforderungs-spezifikation abgeleitet.

Die Systemtests werden von Eurer Parallelgruppe spezifiziert und durchgeführt, daher ist dieser Bereich von den Mitgliedern der Parallelgruppe auszufüllen.

Datum	03.03.2019		
Tester	Martina Musterfrau		
SW-Version	V 0.1.2		
Vorbedingung(en)	Nutzer „Max Mustermann“ ist am System mit Passwort „geheim“ registriert		
Schritt	Aktion (User)	Erwartete Reaktion (System)	✓ / X
1	Der Benutzer gibt den Benutzernamen „Max Mustermann“ auf der Tastatur ein.	Das System zeigt „Max Mustermann“ auf dem Display an.	✓
2	Der Benutzer gibt das Passwort „geheim“ auf der Tastatur ein.	Das System zeigt das Passwort durch „*-Symbole zensiert an.	✓
3	Der Benutzer klickt auf „Anmelden“.	Das System zeigt die Meldung „Anmeldung erfolgreich“ auf dem Display an.	X
Nachbedingung(en)	Nutzer ist am System angemeldet, Anmeldezeitpunkt ist im System gespeichert.		X
Testurteil	Test nicht bestanden.		

Datum	03.03.2019		
Tester	Martina Musterfrau		
SW-Version	V 0.1.2		
Vorbedingung(en)	Nutzer „Max Mustermann“ ist am System mit Passwort „geheim“ registriert		
Schritt	Aktion (User)	Erwartete Reaktion (System)	✓ / X
1	Der Benutzer gibt den Benutzernamen „Max Mustermann“ auf der Tastatur ein.	Das System zeigt „Max Mustermann“ auf dem Display an.	✓
2	Der Benutzer gibt das Passwort „geheim“ auf der Tastatur ein.	Das System zeigt das Passwort durch „*-Symbole zensiert an.	✓
3	Der Benutzer klickt auf „Anmelden“.	Das System zeigt die Meldung „Anmeldung erfolgreich“ auf dem Display an.	✓
Nachbedingung(en)	Nutzer ist am System angemeldet, Anmeldezeitpunkt ist im System gespeichert.		✓
Testurteil	Test bestanden.		

Zyklus II

Spezifikationsplanung

ID	Artefakt	Art des Artefakts	Verantwortlicher	Status
...				
...				
...				

User-Stories

Template:

User Story-ID	
User Story-Beschreibung	
Geschätzter Realisierungsaufwand	
Priorität	
Autor	
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	

Papierprototypen

Strukturdiagramme (Komponenten- und Klassendiagramme)

Verhaltensdiagramme (Kommunikationsdiagramme)

Funktionalitätsplanung

ID	Funktionalität	Verantwortlicher	Abhängige Funktionalitäten	Verknüpfte User-Stories	Quellcode-referenz	Status
1.						
1.1						
1.2						
1.2.1					
2.						
2.1						
...						

Modultests

Modultests sind Komponententests. Diese werden in der Softwareentwicklung angewendet, um die funktionalen Einzelteile (Units) von Computerprogrammen zu testen.

ID	Getestete Funktionalität	Quellcode Referenz	Status

Systemtests

Datum			
Tester			
SW-Version			
Vorbedingung(en)			
Schritt	Aktion (User)	Erwartete Reaktion (System)	✓ / X
1			
2			
3			
Nachbedingung(en)			
Testurteil			

Zyklus III

Spezifikationsplanung

ID	Artefakt	Art des Artefakts	Verantwortlicher	Status
...				
...				
...				

User-Stories

Template:

User Story-ID	
User Story-Beschreibung	
Geschätzter Realisierungsaufwand	
Priorität	
Autor	
Abhängigkeiten zu anderen User Stories	

Papierprototypen

Strukturdiagramme (Komponenten- und Klassendiagramme)

Verhaltensdiagramme (Kommunikationsdiagramme)

Funktionalitätsplanung

ID	Funktionalität	Verantwortlicher	Abhängige Funktionalitäten	Verknüpfte User-Stories	Quellcode-referenz	Status
1.						
1.1						
1.2						
1.2.1					
2.						
2.1						
...						

Modultests

ID	Getestete Funktionalität	Quellcode Referenz	Status

Systemtests

Datum			
Tester			
SW-Version			
Vorbedingung(en)			
Schritt	Aktion (User)	Erwartete Reaktion (System)	✓ / ✗
1			
2			
3			
Nachbedingung(en)			
Testurteil			

Nutzerhandbuch

Technische Anforderungen

Technische Mindestanforderungen, welche das System benötigt, um wie gewünscht bedienbar zu sein.

Installationsanleitung

Genaue Erläuterung, wie das entwickelte System vollkommen funktionsfähig auf einem Rechner in Betrieb genommen werden kann.

Bedienungsanleitung

Genaue Erläuterung, wie das entwickelte System zu bedienen ist.