Pflichtenheft für die Website …

# Zielbestimmung

Zweck des Abschnitts „Zielbestimmung“ ist eine Art Einleitung, indem beschrieben wird, welche Ziele durch den Einsatz des Produktes erreicht werden sollen.

Unter den Musskriterien wird aufgeführt, welche Leistungen für das Produkt unabdingbar sind, damit es für den vorgesehenen Einsatzbereich verwendet werden kann. Diese Kriterien müssen auf jeden Fall erfüllt werden.

Wunschkriterien sind nicht unabdingbar aber so gut wie möglich anzustreben.

Abgrenzungskriterien sollen deutlich machen, welche Ziele mit dem Produkt bewusst nicht erreicht werden sollen.

## Musskriterien

für das Produkt unabdingbare Leistungen, die in jedem Fall erfüllt werden müssen

## Wunschkriterien

die Erfüllung dieser Kriterien wird angestrebt

## Abgrenzungskriterien

diese Kriterien sollen bewusst nicht erreicht werden

# Produkteinsatz

Dieser Abschnitt soll sich mit der Frage beschäftigen, wo und für wen das Produkt eingesetzt werden soll.

Unter „Anwendungsbereiche“ beschreibt man in wenigen Worten den groben Zweck des zu entwickelnden Systems, während unter „Zielgruppen“ die Personen beschrieben werden, für die das zu entwickelnde System bestimmt ist. Hier mag es opportun sein, explizit anzugeben, für welche Anwendungsbereiche und Zielgruppen

die Software nicht vorgesehen ist.

Unter den Betriebsbedingungen versteht man die physikalische Umgebung des Systems sowie Parameter wie zum Beispiel die tägliche Betriebszeit.

## Anwendungsbereiche

## Zielgruppen

## Betriebsbedingungen

physikalische Umgebung des Systems, tägliche Betriebszeit, ständige Beobachtung des Systems durch Bediener oder unbeaufsichtigter Betrieb

# Produktumgebung

Gegenstand dieses Abschnitts ist die Beschreibung der Produktumgebung, wobei man unter dem Punkt Software angibt, welche Softwaresysteme (Betriebssysteme, Datenbanken,…) auf dem Zielsystem vorhanden sind.

Unter Hardware wird aufgeführt, welche Hardware-Komponenten (z. B.Clientrechner, Serverlandschaft,…) in welcher Konfiguration für den Produkteinsatz vorgesehen sind.

Falls das Produkt in eine bestehende oder geplante Produktfamilie eingegliedert werden soll, so müssen die dafür notwendigen Schnittstellen im Abschnitt Produktschnittstellen beschrieben werden.

## Software

## Hardware

## Produktschnittstellen

# Produktfunktionen

Hier erfolgt eine Auflistung der Funktionen aus Benutzersicht, die das gewünschte Produkt erfüllen soll. Die Gliederung sollt so viele Unterteilungen aufweisen, wie das Produkt Funktionen oder Funktionsbereiche aufweist.

Die Funktionen sollten unabhängig von einem bestimmten Bildschirmlayout beschreiben werden, da diese Festlegung erst in Abschnitt 7 getroffen wird.

## Funktion 1

## Funktion 2 usw.

# Produktdaten

Dieser Abschnitt dient zur Beschreibung der langfristig zu haltenden Daten in Verbindung mit den oben erwähnten Methoden.

# Produktleistungen

Unter Produktleistungen werden alle Anforderungen aufgeführt, die sich auf die Zeit oder auf den Umfang beziehen wie z.B. maximale Antwortzeiten, maximaler Datenumfang usw.

# Benutzungsoberfläche

Hier werden die grundsätzlichen Anforderungen an die Benutzeroberfläche

festgelegt. Abhängig vom zu entwickelnden Produkt sollte Folgendes berücksichtigt

werden.

* Bildschirmlayout
* Maskenlayout
* Drucklayout
* Tastaturbelegung
* Dialogstruktur

Sämtliche Festlegungen zum Thema Benutzeroberfläche sollten sich ausschließlich auf produktspezifische Ausprägungen beschränken. Fragen der Benutzerfreundlichkeit werden im folgenden Abschnitt behandelt.

# Qualitätsanforderungen

In diesem Abschnitt beschreibt man, welche Qualitätsmerkmale in welcher

Qualitätsstufe anzustreben sind. Ein Beispiel hierfür ist der im vorangegangenen

Abschnitt erwähnte Grad an Benutzerfreundlichkeit.

# Globale Testszenarien und Testfälle

## Testfall 1

## Testfall 2

# Entwicklungsumgebung

In den meisten Fällen wird ein System nicht auf dem Zielcomputer entwickelt, sondern auf Entwicklungscomputern. In diesem Abschnitt wird die Software- und Hardwarekonfiguration dieser Entwicklungscomputer beschrieben. Mit Software sind hauptsächlich Entwicklungswerkzeuge und Compiler gemeint. Unter dem Punkt Entwicklungsschnittstellen ist anzuführen, über welche einzuhaltenden Hardware- und Softwareschnittstellen der Entwicklungs- und Zielrechner gekoppelt sind.

## Software

## Hardware

## Entwicklungsschnittstellen

# Ergänzungen