Akteur

* Benutzer (Rollen) 🡪 Einzelne Rollen können durch mehrere Personen abgebildet werden
  + Alice (Sender)
  + Bob (Empfänger)
  + Eve (ggf. nach Schwierigkeitsgrad) (Sniffie-Boy)

Funktionale Anforderungen (1. Füllung)

1. Es muss dem Benutzer möglich sein, sich über die Links in einem Verzeichnis selbst zu informieren
2. Es muss dem Benutzer möglich sein das Verzeichnis zu erweitern
3. Es muss den Benutzern (Gruppe kann sich einer Rolle zuteilen) möglich sein sich einer Rolle zuzuordnen (Alice/Bob/Eve)
4. Es muss einem Benutzer möglich sein sich auch mehreren Rollen zuzuweisen (Singleplayer)
5. Es muss dem Benutzer möglich sein, seine Fehler zu erkennen (Feedback).
6. Es muss den Benutzern möglich sein gemeinsam Übungsszenarien zu bearbeiten
7. Die Benutzer müssen sich durch Handlungsschritte durch das Szenario hangeln können.
8. Die Benutzer dürfen nicht gleichzeitig aktiv sein und müssen sich abwechseln
9. Es muss möglich sein, Übungsszenarien in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden zu bearbeiten
10. Das System muss den Zugriff auf die Informationen einer Rolle durch andere Rollen schützen
11. Es muss den Benutzern auch möglich sein von unterschiedlichen Rechnern aus mitzumachen

Hauptanforderungen (Hoffmann)

* Festlegen geeigneter Übungsszenarien. Einige Fragen auf die Übungsszenarien fokussiert sein z.B.:
  + Wie genau können Alice und Bob herausfinden, ob Eve gelauscht hat?
  + Warum nützt es Eve nichts, wenn sie Photonen auf dem Weg zu Bob misst? Welche quantenphysikalischen Eigenschaften von Photonen spielen hierbei eine Rolle? Wie wäre es, wenn es möglich wäre, Photonen zu clonen?
* Aktives Durchspielen von Übungsszenarien.
* Aufzeichnung des Ablaufs eines Übungsszenarios mit Möglichkeit zur anschließenden Auswertung (Lernen aus Fehlern).
* Ausreichend flexibler Entwurf des Systems um (durch entsprechende spätere Erweiterungen)
  + auch die Grundlagen des Ekert-Protokolls oder evtl. andere Arten von Angriffen durch Eve verdeutlichen zu können
  + Zusammenarbeit der unterschiedlichen Rollen an verschiedenen Rechnern in einem Rechnernetz zu ermöglichen.
  + Die gewünschte Flexibilität des Entwurfs soll durch Realisierung einer der zuvor genannten Erweiterungen untermauert werden.

Nichtfunktionale Anforderungen

* Usability
  + Das System soll den Schlüsselaustausch veranschaulichen
  + Das System muss vom selben Rechner und/oder von anderen Rechnern benutzbar sein
* Reliability
  + Ausfallsicherheit des Systems
* Performance
* Supportability
* Sonstige Einschränkungen (z.B.: Schnittstellen: (Netzwerkfähigkeit) oder bei der Implementierung)