



29.12.2019

Projekt

Lastenheft

[Jahn, Julia]

Projekt

Contents

1 Übersicht.....	3
1.1 Projektübersicht	3
1.2 Rahmenbedingungen	3
1.3 Projektbeteiligte	3
2 Funktionelle Anforderungen.....	3
3 Technische Anforderungen.....	4
4 Anforderungen an die Anwendungsschnittstelle	4
5 Sonstiges	5
5.1 Zusätzliche Anforderungen	5
5.2 Organisation	5

1 Übersicht

1.1 Projektübersicht

Es wird eine Android Applikation für Kinder in der 5. Klasse entwickelt, mit der sie spielerisch die englische Sprache üben können. Somit muss die Anwendung gut verständlich und selbsterklärend sein. Applikation soll sowohl auf dem Smartphone als auch auf dem Tablet funktionieren.

1.2 Rahmenbedingungen

- Anwender: Kinder der 5. Klasse (10 Jahre alt)
- Kunde: Schulen, Eltern der Kinder, Kinder der 5. Klasse
- Nutzer: Kinder der 5. Klasse
- Systeme: Tablet oder Smartphone
- Zeit: Fertigstellung 31.01.2020

1.3 Projektbeteiligte

- Management: Julia Jahn
- Projektorganisation: Julia Jahn, Schachinger Weg 8, 94469 Deggendorf

2 Funktionelle Anforderungen

Homescreen der App:

- Es erscheint eine Levelübersicht mit klickbaren „Level- Button“, sowie ein „Read out- Button“ der einem die Überschrift vorliest
- Jedes Level kann angeklickt werden, es muss nicht der Reihe nach gespielt werden
- Bei Click auf den „Level 1- Button“ wird man beispielsweise zu der ersten Übung von Level 1 geleitet

Level:

- Bei jedem Level gibt es einen „Read out- Button“, der einen die Fragestellung vorliest.
- Es gibt Übungen, bei denen man nur einen Text- Button anklicken muss, aber auch welche, bei denen man Bilder anklicken muss. Hierbei führt ein Click einer richtigen Antwort immer zu einer Seite mit Lob und der einer falschen zu einer Korrektur. Man wird weitergeleitet zur nächsten Übung.
- Es gibt auch drei Übungen, bei denen man je zwei Bilder anklicken muss, um das Level zu bestehen. Hierbei führt auch der Klick eines richtigen und eines

falschen Bildes zu nichtbestehen des Levels. Weiterhin ist es auch nicht möglich dasselbe Bild doppelt anzuklicken, um ein Level weiter zu kommen.

- Am Ende jedes Levels erscheint die im Level erreichte Punktzahl des Nutzers.
- Ist der Nutzer bei der letzten Übung von Level 3 angelangt, wird er zurück zum Homescreen der App geleitet.

3 Technische Anforderungen

- Spiel ist mit HTML, CSS und JavaScript programmiert und wird mit Cordova als App verfügbar gemacht
- Endgeräte: Smartphones, Tablets (Android- Geräte)
 - Android 4.0.3+ (API Level 15+)
- Displaygröße: 4,7 – 13 Zoll
- Netzwerk: Die Applikation läuft auch ohne Internetverbindung auf den Geräten
- Mit Cordova TTS (Text to Speech) soll die Aufgabe jeder Übung vorgelesen werden
- Lautsprecher: Um das Vorgelesene von TTS zu hören, muss der Lautsprecher des jeweiligen Gerätes auf laut geschaltet sein

4 Anforderungen an die Anwendungsschnittstelle

Konzept:

- Die Anwendungsschnittstelle ist möglichst einfach gehalten → Wenig Text, große Bilder

Bedienung:

- Die Anwendungsschnittstelle ist mit dem Touchpad eines handelsüblichen Smartphones oder Tablets bedienbar

CI- Farbgebung:

- Der Hintergrund ist schlicht weiß gehalten.
- Die Hauptbutton in der App haben alle die Farbe Teal (#008080)
- Der „Read out- Button“ sollte weniger auffällig sein und hat deswegen einen Grauton
- Die Hintergründe der Illustrationen sind alle in Pastelltönen gehalten und bilden so einen Kontrast zur dunkeln Hauptbuttonfarbe.



5 Sonstiges

5.1 Zusätzliche Anforderungen

/

5.2 Organisation

- Projektaufbau
 1. Planen der Projektstruktur
 - Grundstruktur der Anwendungsschnittstelle
 - Themen der Übungen
 2. Grobe Zeichnung der Anwendung mit nötigen Illustrationen
 3. Zeichnen der Illustrationen
 4. Implementierung, Umsetzung der Ideen in Code
 5. Test in Emulator und auf dem Smartphone
- Projektbeginn: 29.12.2019
- Projektende: 31.01.2020