Lastenheft

# Einführung

Zur Abgabe der Vorlesung Softwaretechnik wollen wir eine Library erstellen und veröffentlichen, welche es anderen Entwicklern erlaubt, ein Vollfunktionsfähiges und Anpassbares Backend-Inventarsystem in ihr Spiel zu integrieren.

<Eckdaten, Termine, Ressourcen>

# Ist-Zustand

<Noch nicht vorhanden>

# Soll-Zustand

Der Letztendliche Soll-Zustand enthält eine Library, welche dem Entwickler, sobald integriert, alle Funktionen und Datenstrukturen eines Inventars zur Verfügung stellt. Dabei sollen die meistens Constraints variabel vom jeweiligen Entwickler einstellbar sein.

# Schnittstellen

Zugriff auf die Daten des Systems anhand von Interfaces?!

# Funktionale Anforderungen

Stapelbares Inventar

* Mehrere gleiche Objekte sollen aufeinander stapelbar sein (bis zu einer vom Entwickler vorgegebenen Grenze)
* Die Anordnung der Gegenstände im Inventar soll irrelevant sein (Auch leere Plätze)
* (Optional</Not Sure>) Behälter im Inventar
* Die Größe des Inventars (oder das Maximalgewicht) soll variabel sein (ebenfalls vom Entwickler vorgegeben)
* Funktion für das Stapeln und Teilen
* Funktion, um Items spezielle Eigenschaften zuordnen zu können
* Funktion die das Inventar sortiert

# Nicht-Funktionale Anforderungen

* Schnelle Leistung und Effizienz
* Skalierbarkeit
* Hoher Zuverlässigkeitsgrad
* Portierbarkeit
* Simple Komplexität und Benutzbarkeit

# Risikoanalyse

Das Projekt soll bis zum <TERMIN EINFÜGEN> fertiggestellt sein. Weitere Risikofaktoren könnten der temporäre Ausfall von Teammitgliedern, oder ein zu generisch geplanter Aufbau sein.

# Skizzen und Prozessbeschreibungen

<Noch nicht vorhanden>

# Lieferumfang

Die Inventarsystem-Library in vollem Umfang.

# Abnahmekriterien

<Vorgabe von Herrn Kuhlmann>