Lastenheft

Inhalt

[1. Ist-Zustand (Einleitung) 2](#_Toc126245593)

[2. Soll-Zustand 2](#_Toc126245594)

[2.1 Zieldefinition 2](#_Toc126245595)

[2.2 Funktionale Anforderungen 2](#_Toc126245596)

[2.3 Nicht-Funktionale Anforderungen 3](#_Toc126245597)

[3. Systemarchitektur 3](#_Toc126245598)

[4. Qualitätsanforderungen 3](#_Toc126245599)

# 1. Ist-Zustand (Einleitung)

In Squads des Amagno-Developer-Teams werden benutzerdefinierte Bingo-Boards mithilfe des Bingo-Bakers erstellt und ausgefüllt. Ein eigenes Programm hierfür existiert noch nicht.

# 2. Soll-Zustand

## 2.1 Zieldefinition

Es soll ein Programm erstellt werden, mit dem ein benutzerdefiniertes Bingo-Board erstellt und ausgefüllt werden kann. Der Auftraggeber ist ein Ausbilder der Amagno GmbH.

## 2.2 Funktionale Anforderungen

1. Für das Bingo-Board soll es verschiedene Möglichkeiten geben, dieses benutzerdefiniert zu gestalten:

* Die Größe des Bingo-Boards ist zwischen verschiedenen Optionen wählbar
* Die Optik der Kästchen kann für das gesamte Board, aber nicht für einzelne Kästchen angepasst werden (z.B. Hintergrund, Schriftfarbe, Schriftart)
* Der Benutzer soll auch die Farbe der Kanten sowie die Hintergrundfarbe der Kästchen frei einstellen können
* Die einzelnen Einträge sollen den Kästchen zufällig zugeordnet werden
* Die Liste der Items soll entweder selbst im Programm erstellt werden oder durch Verknüpfen (via Suche im Explorer oder Drag & Drop) von Textdateien erstellt werden. Die Anzahl an Items soll mindestens der Anzahl an Kästchen im Bingo-Board entsprechen

1. Der aktuelle Spielstand soll gespeichert und beim Aufruf des Programms direkt geladen werden.
2. Alle Funktionen der Komponente werden in einem Benutzerhandbuch erläutert.

## 2.3 Nicht-Funktionale Anforderungen

1. Das Programm muss mit Windows 10 und 11 kompatibel sein.
2. Die gesamte Logik soll automatisiert und manuell getestet werden, die Testabdeckung der Logik des Programms soll 100 Prozent betragen.
3. Das Programm soll auf jedem Gerät, das ein entsprechendes Betriebssystem hat, benutzbar und leicht zu installieren sein.
4. Das User Interface soll auf dem Corporate Design der Amagno GmbH basieren.

# 3. Systemarchitektur

1. Alle Daten sollen im Hintergrund gespeichert werden, solange das Spiel nicht beendet ist und/oder ein neues Spiel begonnen wird.
2. Die Texte der Kästchen werden in einer Textdatei gespeichert. Falls die Wortliste im Programm selbst erstellt wird, wird diese Textdatei automatisch angelegt.

# 4. Qualitätsanforderungen

Alle wichtigen Funktionen der Komponente, die in dem Benutzerhandbuch niedergeschrieben sind, sollen testbar sein. Alle Tests müssen vor der Abnahme der Komponente erfolgreich geprüft worden sein.