# Deckblatt

Projektname

Autor(en)

Datum, Version

# 1 Einleitung

## 1.1 Zweck des Dokuments

## 1.2 Gültigkeit des Dokuments

Für welchen Bereich ist das Pflichtenheft gültig, gilt es für Gesamt- oder Teilprojekt, setzt es auf ein bestehendes Pflichtenheft auf? Wer ist für Änderungen im Pflichtenheft zuständig?

## 1.3 Begriffsbestimmungen und Abkürzungen

Auflistung von Definitionen und Abkürzungen, auch Begriffe aus der Domäne.

## 1.4 Zusammenhang mit anderen Dokumenten

Liegt ein Angebot vor, dann darf das Pflichtenheft den Aussagen im Angebot nicht widersprechen. Liegt ein Lastenheft vor, dann muss sich das Pflichtenheft auf dieses beziehen, um die Verfolgbarkeit der Anforderungen zu ermöglichen.

## 1.5 Überblick über das Dokument

Welchen Inhalt hat der Rest des Pflichtenhefts, wie ist das Pflichtenheft aufgebaut?

# 2 Allgemeine Beschreibung des Produkts

Diese allgemeine Beschreibung soll ein „Management Summary“ sein, also noch keine spezifischen Produktmerkmale beschreiben.

## 2.1 Zusammenhang mit bereits laufenden Projekten

Falls es Zusammenhänge mit bereits laufenden Projekten gibt, werden diese hier kurz dargestellt.

## 2.2 Zusammenhang mit Vorgänger- und Nachfolgeprojekten

## 2.3 Zweck des Produkts

Welcher Zweck wird mit dem Produkt verfolgt, was sind die wichtigsten Merkmale und die entscheidenden Vorteile gegenüber der bisherigen Situation?

## 2.4 Abgrenzung und Einbettung des Produkts

Festlegen der Systemgrenzen. Welche wesentlichen Leistungen sollen umfasst werden, was gehört nicht dazu, sondern zur Umgebung? Blockdiagramm, das zeigt, wie das zu erstellende Produkt mit anderen Systemen in Beziehung steht.

## 2.5 Überblick über die geforderte Funktionalität

Hier soll nur ein Überblick vermittelt werden – die detaillierte Beschreibung folgt in Kapitel 3

## 2.6 Allgemeine Einschränkungen

Vorgaben hinsichtlich Schnittstellen, Standards, Methoden, die eingehalten werden müssen.

## 2.7 Vorgaben zu Hardware und Software

In welcher HW- und SW- Umgebung soll das Zielsystem laufen, wo soll es entwickelt werden (z. B. Betriebssysteme, Entwicklungstools)

## 2.8 Benutzer des Produkts

Wer wird das Produkt nutzen (Ausbildung und Vorkenntnisse, produktive Nutzer und Systemadministratoren; tägliche und fallweise Benutzer)

# 3 Detaillierte Beschreibung der geforderten Produktmerkmale

Hier werden die vom Auftraggeber geforderten und von der Entwicklung zugesagten Produkteigenschaften definiert.

Jedes geforderte Merkmal sollte

* eindeutig bezeichnet sein,
* bei Bedarf mit einer Priorität versehen werden und
* die Herkunft der Anforderung zeigen (auch Bezüge zum Lastenheft).

Die Beschreibung sollte so sein, dass

* möglichst geringer Interpretationsspielraum bleibt,
* eine Überprüfbarkeit gegenüber dem fertig gestellten Produkt gegeben ist.

## 3.1 Lieferumfang

Produkt und dessen Teilkomponenten, Schulungsunterlagen, Handbücher, …

## 3.2 Abläufe (Szenarien) von Interaktionen mit der Umgebung

Use Cases. Können oft schon vom Lastenheft übernommen werden.

* Verwenden der Funktionen in 3.4.x
* Jede Funktion aus 3.4.x sollte in mindestens einem Ablauf vorkommen

## 3.3 Ziele des Benutzers

Beschreiben aller Ziele, die der Benutzer durch die Szenarien erreichen kann.

## 3.4 Geforderte Funktionen des Produkts

Was soll das zu erstellende System leisten?

### 3.4.1 Funktion Bezeichnung a

Jede Funktion muss eine eindeutige Bezeichnung haben, die im Lebenslauf des Projekts wieder gefunden werden soll.

#### 3.4.1.1 Wirkungsweise von Funktion a

#### 3.4.1.2 Abhängigkeiten / Randbedingungen

Alle Abhängigkeiten bzw. Zusammenhänge mit anderen Funktionen müssen hier festgehalten werden. Damit soll erreicht werden, dass bei Änderungen einer hier beschriebenen Funktion auch diese abhängigen Funktionen gezielt betrachtet werden können.

Gibt es Randbedingungen (z. B. bezüglich der Geschwindigkeit), dann müssen diese unten bei den sonstigen Produktmerkmalen beschrieben und von hier aus referenziert werden (z. B. mit einem Verweise auf das entsprechende Geschwindigkeitsmerkmal).

### 3.4.2 Funktion Bezeichnung b

## 3.5 Externe Schnittstellen des Produkts

Das Verhalten im Sinne einer Interaktion des zu erstellenden Produkts sollte bereits oben in Form von Szenarien beschrieben sein. Hier geht es um die Beschreibung, wie die konkreten Schnittstellen aussehen und funktionieren.

### 3.5.1 Benutzerschnittstellen (User Interfaces)

Wie sieht das GUI aus, Verweise auf Prototypen.

### 3.5.2 Systemschnittstellen

Beschreibung der SW- und HW-Schnittstellen, mit denen das zu erstellende System kommuniziert. Beschreibung der Kommunikationsart, des Datenformats. Verfeinerung des Überblicks in Kapitel 2.

#### 3.5.2.1 Schnittstelle a

* Syntax/Semantik
* Datenformat
* Protokolle
* Datenraten

#### 3.5.2.2 Schnittstelle b

## 3.6 Sonstige geforderte Produktmerkmale

Beschreiben der nicht funktionalen Anforderungen.

### 3.6.1 Geschwindigkeitsmerkmale (performance)

* Reaktionszeiten, Antwortzeiten
* Anlaufzeiten
* Durchsatzrate
* Belegungsdauer

### 3.6.2 Ressourcenmerkmale (resources)

* Datenmengen
* CPU-Bedarf
* CPU-Auslastung
* Speicher
* Peripheriegeräte
* Ausgabemenge
* Benötigtes Bedienpersonal

### 3.6.3 Schutzmerkmale (security)

Schutz des Produkts gegen Eingriffe von außen (unberechtigter Zugriff, Virenschutz, …)

### 3.6.4 Sicherheitsmerkmale (safety)

Unter den Sicherheitsmerkmalen versteht man jene Merkmale, welche die Schadensmöglichkeit nach einem Software- oder Systemausfall begrenzen. Diese Überlegungen können hilfreich sein, kritische Softwareteile zu identifizieren.

### 3.6.5 Portabilitätsmerkmale (portability)

### 3.6.6 Zuverlässigkeit (reliability)

Maßzahlen z. B. Ausfallszeiten in Minuten / Jahr und MTBF (Mean Time Between Failure)

### 3.6.7 Wartungsmerkmale (maintenance)

Angaben zur Wartungsfreundlichkeit, welche Tools können verwendet werden?

### 3.6.8 Wiederverwendbarkeitsmerkmale (reuse)

Ist eine spätere Wiederverwendung von Produktteilen gewünscht, werden die Anforderungen daran festgelegt.

### 3.6.9 Benutzbarkeitsmerkmale (usability)

Z. B. Angabe, wie viele Bedienungsfehler nach einer vierstündigen Einschulung bei einem Usability-Test noch gemacht werden dürfen.

# 4 Vorgaben an die Projektabwicklung

## 4.1 Anforderungen an die Realisierung

Welche HW, SW, Tools usw. müssen vorhanden sein?

* Hardware
  + Entwicklungsrechner
  + Messgeräte
  + Testanlagen
* Software
  + Betriebssysteme (Host und Target)
  + Compiler, Bibliotheken
  + Entwicklungsumgebung
* Sonstiges
  + Entwicklungsmethode
  + Vertraulichkeitsgrad

## 4.2 Fertige und zugekaufte Komponenten

Beschreiben der Komponenten, die zugekauft werden oder schon fertig vorhanden sind.

## 4.3 Unterauftragnehmer

Beschreiben der Beiträge von Unterauftragnehmern und deren Liefertermine.

## 4.4 Abnahmebedingungen

* Rahmenbedingungen
  + Wogegen wird abgenommen (Pflichtenheft)?
  + Wie wird abgenommen (gemeinsam beim Kunden, oder Kunde testet)
  + Wer stellt Testdaten bereit? Wann sind diese Daten bereitzustellen?
  + Wo wird abgenommen?
  + Wer unterzeichnet das Abnahmeprotokoll.
* Abnahmekriterien
  + Festlegung des Abnahmetests
  + Wann ist die Abnahme erfolgreich (Resfehlerquote)
  + Werden die nicht funktionalen Anforderungen erfüllt?
* Abnahmenunterlagen
  + Testprotokolle
* Gutachten, Sicherheitsnachweise
  + Sind Gutachten oder Sicherheitsnachweise beizubringen?
* Erfüllung von Vorschriften und Normen
  + Hält das Produkt die vorgeschriebenen Normen und Vorschriften ein?

## 4.5 Lieferbedingungen

* Wann werden die einzelnen Komponenten geliefert?
* Wie wird geliefert (elektronisch, auf CD, Source Code, nur Executable)?

## 4.6 Gewährleistung

Vereinbarung über die Gewährleistungsdauer, Umfang der Gewährleistung, das Fehlermeldungsverfahren.

# 5 Verpflichtungen des Auftraggebers

Auflistung, wozu der Auftraggeber im Rahmen des Projekts verpflichtet ist, z. B.

* Bereitstellung von HW
* Bereitstellung von SW
* Zur Verfügung stellen von Dokumentation
* Schulungsmaßnahmen
* Zuständigkeiten und Ansprechpartner bekannt geben
* Testdaten zur Verfügung stellen, Zugang zu Testanlagen ermöglichen
* Vorgehen, falls Änderungen gewünscht sind
* …

# 6 Literaturverweise

# 7 Anhang

Falls erforderlich, können hier Materialien eingefügt werden, die nicht in die hier definierte Gesamtstruktur passen und dennoch zum Pflichtenheft gehören. Beispiele dafür sind Modelle (z. B. SDL, UML).