# Lastenheft

## Anforderungen

### Datenstruktur

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| SWE-Nummer | Bezeichnung | Priorität |
| 1000 | Der Spieler kann sich bei der Webseite mit Personalien (Username, E-Mail, Passwort) registrieren. | Hoch |
| 1001 | Der Spieler kann sich bei der Webseite mit (E-Mail, Passwort) einloggen. | Hoch |
| 1002 | Beim Erwerb einer Wertschrift des Spielers werden Informationen (Anzahl, Name, Erwerbspreis, Zeitpunkt des Kaufes) gespeichert. | Hoch |
| 1003 | Die anzubietenden Wertschriften werden mit Namen und Kürzel gespeichert. | Hoch |

### Datenmengen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| SWE-Nummer | Bezeichnung | Priorität |
| 1004 | Die Applikation muss bis zu 50'000 Spieler verwalten können ohne Performance Einbussen zu erleiden. Bei der Performance ist auf die Reaktionszeit und Verarbeitungszeit der Applikation zu achten. | Hoch |
| 1005 | Kauf und Verkauf von Wertschriften muss mit einer Geschwindigkeit von unter einer Sekunde geschehen. | Mittel |

### Applikationsanforderungen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| SWE-Nummer | Bezeichnung | Priorität |
| 1006 | Mehrere Spieler können gleichzeitig Wertschriften erwerben und verkaufen, ohne die Datenkonsistenz zu verletzen. | Hoch |
| 1007 | Der Spieler kann eine bestimmte Wertschrift zu einem Preis, der dem aktuellen Kurs entspricht, erwerben. | Hoch |
| 1008 | Der Spieler kann eine bestimmte Wertschrift zu einem bestimmten Preis, der dem aktuellen Kurs entspricht zu einem Gewinn oder einem Verlust verkaufen. | Hoch |
| 1009 | Der Spieler startet mit dem Initialkapital von 20'000 Franken, welches nach dem Registrieren direkt verfügbar ist. | Hoch |
| 1010 | Der Spieler kann sich auf einem Leaderboard mit anderen Spielern messen können. Das Leaderboard misst sich am Wert der aktuellen Wertschriften, welche ein Spieler zum gegebenen Zeitpunkt besitzt. | Hoch |
| 1011 | Nach dem Druck des «Verkaufen» Buttons wird die von dem Benutzer ausgewählte Wertschrift verkauft. | Hoch |
| 1012 | Die Daten im Spiel werden gespeichert, dass sie beim nächsten Anmelden nicht verloren gehen. |  |

### Bedienung

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| SWE-Nummer | Bezeichnung | Priorität |
| 1013 | Die Applikation muss mit der Kombination von Tastatur und Maus bedienbar sein. | Hoch |

### Umgebung

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| SWE-Nummer | Bezeichnung | Priorität |
| 1014 | Die Applikation ist mit dem Google Chrome Browser aufzurufen mit einer Verfügbarkeit von 24/7. | Hoch |
| 1015 | Die Applikation muss auf dem CSS-Lernenden Server lauffähig sein, wonach sich die Performance Massstäbe halten müssen. | Hoch |

## Randbedingungen

### Technisch

Für die Nutzung ist ein Computer mit Verbindung zum globalen Internet nötig. Der Google Chrome Browser dient als Zugang zur Webseite.

### Zeitlich

Als Zeitliche Vorgabe dient die von der Schule zur Verfügung Lektionen und die Freizeit der Arbeitnehmer. Als Abgabetermin gilt der 06.01.2022.

### Rechtlich

Alles, was im Rahmen des Projektes gemacht wird gehört dem BBZW.

### Sozial

Das Projekt hat keine streng vertraulichen Inhalte.

### Ökonomische

In der App werden keine In-App-Käufe angeboten, somit erzielt die Applikation an sich keinen kommerziellen Gewinn.

### Organisatorische

Das Projekt wird ausschliesslich vom Projektteam in Absprache mit dem Projektmanager umgesetzt.

### Vertragliche

Für die Resultate des Projektes ist das Projektteam verantwortlich.