

Gliederung

Gliederung		1
Ausgangssituation		2
Zielsetzung		2
Produktbeschreibung		2
Produkteinsatz		3
Funktionale Anforderungen		3
Nichtfunktionale Anforderungen		3
Projektphasen und Meilensteine		4
Phase 1: Planung und Strukturierung	8.11.2019	4
Phase 2: Road to 1.0	20.11.2019	4
Phase 3: Wartung und Updates	nach dem 20.11.2019	4
Abnahmekriterien		5
Offene Punkte		5
Änderungen		5



Ausgangssituation

Wir haben festgestellt, dass besonders junge Menschen noch sehr unerfahren sich am Computer fortbewegen. Es gibt keine Möglichkeit einen Computer, individuell und Zielgerichtet auf die persönliche Entwicklung eines Kindes, anzupassen. Kinder haben ohne Einschränkungen Zugriff auf gefährliche Software. Damit sich Kinder ohne eine Aufsichtsperson ungefährlich an den Computer setzen können, bedarf es einer Lösung.

Zielsetzung

Das Ziel soll es sein Kindern eine zuerst eingeschränkte Möglichkeit zu bieten den Umgang mit dem Computer zu lernen und zu erforschen. Eltern sollen die Möglichkeit haben bestimmte oder unbekannte Software einschränken zu können, sei es zeitlich begrenzt oder nicht. Das Produkt soll am 20.11.2019 in der Version 1.0 zur Verfügung stehen. (Siehe Meilensteine)

Produktbeschreibung

Die Aufsichtsperson soll dazu in der Lage sein sich auf einer Webseite anzumelden, Einstellungen zu treffen und das Programm auf dem Computer des Kindes soll diese dann übernehmen und sich dementsprechend verhalten. Das Programm soll nicht unmittelbar ohne weitere EDV Kenntnisse einsehbar und manipulierbar sein. Die Software beendet Programme auf welche das Kind keinen Zugriff haben soll oder bei denen die vorgegebene Nutzdauer abgelaufen ist.



Produkteinsatz

Die Software soll auf Windows 7+ Computern funktionieren(Desktop), aber auch von überall und zu jeder Zeit anpassbar sein. (Webseite)

Funktionale Anforderungen

Es soll ein Service auf dem Computer des Kindes bestimmte Prozesse immer beenden und andere Prozesse erst nach einer festgelegten Zeit beenden. Nutzungszeit von Prozessen soll in Gruppen gezählt werden können (Für Firefox und Edge soll der gleiche Timer laufen) und getrennt voneinander (das Kind darf 30 minuten Firefox oder Edge nutzen und 30 minuten League of Legends spielen).

Die Regeln nach dem der Service arbeitet sollen auf einem Server gespeichert und über ein Web-Interface von einem beliebigen Computer mit den richtigen Zugangsdaten änderbar sein.

Der Service muss die Regeln auch auf dem Computer des Kindes spiegeln um auch ohne Internetzugang zu funktionieren.

Die Dokumentation muss für die Implementierung ausreichend sein, auf Seite des Kunden bedarf es keine weiteren Vorgaben oder Dokumentationen.

Nichtfunktionale Anforderungen

- Mehrere Computer von den Eltern kontrollierbar
- Profile für Unterschiedliche Kinder
 - 6 jähriger darf nicht so viel wie ein 10 jähriger
 - aber die Person hat 2 Kinder
- Verschiedene profile auf selben Computer aber unterschiedlichen (windows)Accounts
- Nutzungs "Gutscheine" die von den Eltern generiert werden können
- Umstellung auf Anwendung in Firmen zu Kontrolle von Angestellten
- Nach neueren Versionen des Programms suchen und installieren



Projektphasen und Meilensteine

Phase 1: Planung und Strukturierung

8.11.2019

1. Pflichtenheft beginnen
2. Diagramme erstellen
 - a. UML: OOD
3. Rollen zuweisen
4. Einigung auf Plattformen und Technologien
5. Planung der Datenbank
6. Modellierung der Datenbank
7. Pflichtenheft ausformulieren
8. Pflichtenheft beenden
9. Bitbucket repo erstellen

Phase 2: Road to 1.0

20.11.2019

1. Desktop, Website, Backend aufsetzen
2. Auf der Webseite sollen Einstellungen vorgenommen werden können
3. Der Desktop prozess soll vorgegebene Prozesse/Gruppen beenden
4. Der Desktop prozess soll nach vorgegebener Zeit vorgegebene Prozesse/Gruppen beenden
5. Die Datenbank soll Accounts und einstellungen von eltern speichern
6. Alle Prozesse sollen reibungslos miteinander funktionieren und synchronisieren.

Phase 3: Wartung und Updates

nach dem 20.11.2019

1. Implementieren eines Updaters
2. Einem Elternteil soll es möglich sein Unterschiedliche Profile zu erstellen und diese dann auf dem Computer des Kindes einzustellen
3. Gutschein generator



Abnahmekriterien

Das Produkt soll vom Kunden am 20.11.2019 entgegengenommen und auf Vollständigkeit, sowie Qualität und Funktionalität, wie in Version 1.0 unter "Projektphasen und Meilensteine" festgelegt, geprüft werden.

Offene Punkte

Änderungen am Lastenheft werden nur unter absprache mit dem Kunden vorgenommen und müssen dokumentiert werden. Jedes einzelne Teammitglied hat ein Vetorecht. Für Änderungen ist lediglich eine vorherige Absprache mit dem Kunden von nöten, im nachhinein muss es aber im Team angesprochen werden, um die möglichkeit für ein Veto einzuräumen.

Änderungen

<i>Was wurde geändert?</i>	<i>Wann?</i>

