

# **Pflichtenheft**

## **Virtual Reality für Sensordatenanalyse**

Projekt: Virtual Reality für Sensordatenanalyse 0.1  
Autor: Alexej Gluschkow, Fabian Klopfer, Gero Birkhölzer, Lisa-Maria Mayer  
letzte Änderung: 27. April 2017

Es muss zu jeder weiteren Produktfunktion ein konkreter Testfall hinzugefügt werden  
...

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Zielbestimmungen</b>	<b>4</b>
1.1	Musskriterien . . . . .	4
1.2	Wunschkriterien . . . . .	4
1.3	Abgrenzungskriterien . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Produkteinsatz</b>	<b>5</b>
2.1	Anwendungsbereiche . . . . .	5
2.2	Zielgruppen . . . . .	5
2.3	Betriebsbedingungen . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Produktumgebung</b>	<b>6</b>
3.1	Software . . . . .	6
3.2	Hardware . . . . .	6
3.3	Orgware . . . . .	6
<b>4</b>	<b>Produktfunktionen</b>	<b>7</b>
4.1	funktionen . . . . .	7
4.1.1	Konfiguration . . . . .	7
4.1.2	Initialisierung . . . . .	7
<b>5</b>	<b>Produktdaten</b>	<b>8</b>
<b>6</b>	<b>Produktleistungen</b>	<b>9</b>
<b>7</b>	<b>Benutzungsoberfläche</b>	<b>10</b>
7.1	Dialogstruktur . . . . .	10
7.1.1	Startseite . . . . .	10
7.1.2	Hauptseite . . . . .	10
7.1.3	Benutzermenü . . . . .	10
7.2	Bildschirmlayout . . . . .	10
<b>8</b>	<b>Qualitätszielbestimmungen</b>	<b>11</b>
<b>9</b>	<b>Globale Testszenarien und Testfälle</b>	<b>12</b>
<b>10</b>	<b>Entwicklungsumgebung</b>	<b>13</b>
10.1	Software . . . . .	13
10.2	Hardware . . . . .	13
10.3	Orgware . . . . .	13

<b>11 Quellen</b>	<b>14</b>
<b>12 Glossar</b>	<b>15</b>

# 1 Zielbestimmungen

Vom Blatt

## 1.1 Musskriterien

- Comm sensor/app
- Sensordaten visualisierung (mehr als eine)
- Exploration (mit Joystick)
- Comm app/webVR/sensor(als Beacon)
- Positionapproximation durch beacons

## 1.2 Wunschkriterien

- AR
- TI sensor als bewegung

## 1.3 Abgrenzungskriterien

- Keine persistente Speicherung

## 2 Produkteinsatz

Welche Anwendungsbereiche (Zweck), Zielgruppen (Wer mit welchen Qualifikationen), Betriebsbedingungen (Betriebszeit, Aufsicht)?

Beacons

### 2.1 Anwendungsbereiche

### 2.2 Zielgruppen

### 2.3 Betriebsbedingungen

-

## 3 Produktumgebung

Welche Software, Hardware und Orgware wird benötigt?

Blatt

### 3.1 Software

- ◇
- ◇ (*mind. Version 4.0.5*)

### 3.2 Hardware

- ◇
- ◇

### 3.3 Orgware

-

## 4 Produktfunktionen

Was leistet das Produkt aus Benutzersicht?

Beacon und blatt

### 4.1 funktionen

#### 4.1.1 Konfiguration

/F0210/ *Anzeige der persönlichen Konfiguration:* Der Benutzer kann sich alle einstellbaren Werte seiner persönlichen Konfiguration seiner Nutzungsumgebung vom System **anzeigen** lassen.

#### 4.1.2 Initialisierung

## 5 Produktdaten

Was speichert das Produkt (langfristig) aus Benutzersicht?

noch nichts; evtl 4. einbinden

Jeder Punkt **/D???**/ stellt im Prinzip einen Datensatz dar.

**/D010/ Benutzerdaten:** Alle Informationen zu einem Benutzer:

- **BenutzerID** (*eindeutig*)
- Kennung
  - ◇ **Benutzername** (*eindeutig*)
  - ◇ **Passwort** (*verschlüsselt*)



## 6 Produktleistungen

Welche zeit- und umfangsbezogenen Anforderungen gibt es?

Milestones, Leistung auf realer HW, bsp: mehr als 5 FPS

**/L100/**

## 7 Benutzungsoberfläche

Was sind die grundlegenden Anforderungen an die Benutzungsoberfläche (Bildschirmlayout, Dialogstruktur, ...)?

WebVR

### 7.1 Dialogstruktur

#### 7.1.1 Startseite

#### 7.1.2 Hauptseite

#### 7.1.3 Benutzermenü

### 7.2 Bildschirmlayout

## 8 Qualitätszielbestimmungen

Auf welche Qualitätsanforderungen (Zuverlässigkeit, Robustheit, Benutzungsfreundlichkeit, Effizienz, ...) wird besonderen Wert gelegt?

	sehr wichtig	wichtig	weniger wichtig	unwichtig
<i>Robustheit</i>	<b>X</b>			
<i>Zuverlässigkeit</i>	<b>X</b>			
<i>Korrektheit</i>	<b>X</b>			
<i>Benutzungsfreundlichkeit</i>		<b>X</b>		
<i>Effizienz</i>		<b>X</b>		
<i>Portierbarkeit</i>			<b>X</b>	
<i>Kompatibilität</i>			<b>X</b>	

## 9 Globale Testszenarien und Testfälle

Was sind typische Szenarien, die das Produkt erfüllen muss?

tests für alle requirements; am ende

Jede Produktfunktion  $/F????/$  wird anhand von konkreten Testfällen  $/T????/$  getestet. Die dabei verwendeten Namen werden rein zufällig gewählt.

$/T????/$  ...

Es muss zu jeder weiteren Produktfunktion ein konkreter Testfall hinzugefügt werden  
...

## 10 Entwicklungsumgebung

Welche Software, Hardware und Orgware wird zur Entwicklung benötigt?

blatt

Es wird darauf geachtet, dass alle Entwicklungstools quelloffen (*Open Source*) sind.

### 10.1 Software

- Plattform
  - ◊ Java X.X
- Tools
  - ◊ L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X
- ...
  - ◊ I

### 10.2 Hardware

- 

### 10.3 Orgware

- Terminliste

## 11 Quellen

Spezielle, noch nicht abgedeckte Anforderungen.

**Pflichtenheft Template** Simon K. Baur [Link](#)

## 12 Glossar

Definition aller wichtigen Begriffe zur Sicherstellung einer einheitlichen Terminologie.

### **Fernspiele**