

LASTENHEFT

LASTENHEFT „QUIZZLE“-QUIZZ-APP

Version: 0.1

Datum: 16.10.2020

DOKUMENTVERSIONEN

Versionsnr.	Datum	Autor	Änderungsgrund / Bemerkungen
0.1			Ersterstellung

INHALT

DOKUMENTVERSIONEN	1
INHALT	2
1. Einleitung.....	3
1.1 Allgemeines.....	3
1.1.1 Ziel und Zweck dieses Dokuments	3
1.1.2 Projektbezug	3
1.1.3 Abkürzungen.....	3
1.1.4 Ablage, Gültigkeit und Bezüge zu anderen Dokumenten	3
1.2 Verteiler und Freigabe.....	3
1.2.1 Verteiler für dieses Lastenheft	3
1.3 Reviewvermerke und Meeting-Protokolle	3
1.3.1 Erstes bis n-tes Review	3
2. Konzept und Rahmenbedingungen.....	4
2.1 Benutzer / Zielgruppe.....	4
2.2 Ziele des Anbieters	4
2.3 Ziele und Nutzen des Anwenders	4
2.4 Systemvoraussetzungen.....	4
2.5 Ressourcen	4
3. Anforderungsbeschreibung	5
3.1 1. Anforderung	5
3.1.1 Beschreibung	5
3.1.2 Wechselwirkungen.....	5
3.1.3 Risiken	5
3.1.4 Vergleich mit bestehenden Lösungen.....	5
3.1.5 Schätzung des Aufwands	5
3.2 2. Anforderung	5
3.2.1 Beschreibung	5
3.2.2 Wechselwirkungen.....	5
3.2.3 Risiken	5
3.2.4 Vergleich mit bestehenden Lösungen.....	5
3.2.5 Schätzung des Aufwands	5
4. Genehmigung.....	7
5. Anhang	8

1. EINLEITUNG

1.1 Allgemeines

1.1.1 Ziel und Zweck dieses Dokuments

Dieses Lastenheft beschreibt den Kundenauftrag der Online-Quiz-App Quizzle. In diesem Heft werden die Vorgaben des Auftraggebers beschrieben und in einer eindeutigen Sprache dokumentiert.

1.1.2 Projektbezug

Die Online-Quiz-App soll es erlauben kompetitive Quizrunden durchzuführen. Dafür können alle Nutzer Quiz erstellen. Diese sind je nach Nutzerwunsch öffentlich einsehbar oder nur für den jeweiligen Nutzer. Fragen des Quiz sind immer multiple Choice mit mindestens 2 Antwortmöglichkeiten. Auch können alle Nutzer ein Quiz hosten. Ein Hostler kann sehen, welche Antworten von den Teilnehmern abgegeben wurden. Ein Teilnehmer kann an gehosteten Spielen teilnehmen.

1.1.3 Abkürzungen

-keine-

1.1.4 Ablage, Gültigkeit und Bezüge zu anderen Dokumenten

Dieses Dokument wird öffentlich einsehbar auf www.github.com/MagnusM1709/Lastenheft gespeichert. Es ist bis auf Widerruf gültig, jedoch maximal bis 01.01.2022. Es wird kein Bezug auf andere Dokumente genommen

1.2 Verteiler und Freigabe

1.2.1 Verteiler für dieses Lastenheft

Rolle	Name	Telefon	E-Mail	Bemerkungen
Projektleiter	Magnus Müller	01234-56789	Magnusm1709@gmail.com	Ersteller, Projektleiter und Entwickler

Ihr Text

1.3 Reviewvermerke und Meeting-Protokolle

1.3.1 Erstes bis n-tes Review

-keine-

2. KONZEPT UND RAHMENBEDINGUNGEN

2.1 Benutzer / Zielgruppe

Die Quizzle-App ist für Schüler und Lehrer an Schulen entworfen worden. Jedoch soll es keine Bregrenzung auf diesen Markt geben

2.2 Ziele des Anbieters

Der Auftraggeber möchte seine Software kommerziell verkaufen. Deswegen muss diese stabil und anwenderfreundlich sein. Da es in einem Schulischem umfeld verwendet wird ist besonderes Augenmerk auf Datenschutz zu legen.

2.3 Ziele und Nutzen des Anwenders

Anwender (Schulen, Lehrkräfte, ...) möchte diese Software als Lernerfolgskontrolle verwenden, und gezielt schwächen und stärken der Schüler erkennen.
Schüler soll möglichst einfache verwendung möglich sein, damit es keine Verfällschung von Quiz-Ergebnissen durch Teschnische Schwierigkeiten gibt.

2.4 Systemvoraussetzungen

Die Software soll in Java geschrieben werden und auf allen klassischen Betriebssystemene (MacOS, Linux auf Debianbasis und Windoof) laufen. Es soll auf Clientseite möglichst Ressourcensparend sein und auf Animationen verzichtet werden. Da der Betrieb der Software Serverseitig möglichst günstig sein soll muss auch auf effiziente Serverprogramierung geachtet werden.

2.5 Ressourcen

Server, ein PC pro Endnutzer (Kundengeräte).

3. ANFORDERUNGSBESCHREIBUNG

Ihr Text

3.1 1. Anforderung

Nr. / ID	0001	Nichttechnischer Titel	Registrierfunktion		
Quelle	-keine-	Verweise	-keine-	Priorität	HOCH

3.1.1 Beschreibung

Dem Anwender muss ein möglichst einfacher Registrierscreen geboten werden.
Abgefragt werden: Name, Vorname, eMail (optional), Benutzername (eindeutig), Passwort

3.1.2 Wechselwirkungen

-keine-

3.1.3 Risiken

Angriffszenarien durch Texteingabe, DDOS

3.1.4 Vergleich mit bestehenden Lösungen

-keine-

3.1.5 Schätzung des Aufwands

3 Wochen, gesamtes Team

3.2 2. Anforderung

Nr. / ID	0002	Nichttechnischer Titel	Loginfunktion		
Quelle		Verweise		Priorität	

3.2.1 Beschreibung

Dem Anwender muss ein möglichst einfacher Loginscren geboten werden.
Abgefragt werden Benutzername, Passwort

3.2.2 Wechselwirkungen

-keine-

3.2.3 Risiken

Angriffszenarien durch Texteingabe, DDOS

3.2.4 Vergleich mit bestehenden Lösungen

-keine-

3.2.5 Schätzung des Aufwands

2 Tage, ein Programmierer

...

4. GENEHMIGUNG

Die Genehmigung erfolgt...

Datum:	16.12.2020
Unterschrift Auftraggeber:	
Unterschrift Projektleiter:	M. Müller
Weitere Unterschriften:	-keine-

ANHANG

-keiner-