29.3.2015

Luca Tirabassi, Alex Theijs

Modulprüfung M120

Dokumentation und Eportfolio zum Chatprogramm

Inhaltsverzeichnis

[1 Aufgabenanalyse 2](#_Toc415415785)

[1.1 Beschreibung des Problems / System 2](#_Toc415415786)

[1.2 Use-Cases für zentrale Aufgaben 2](#_Toc415415787)

[2 Benutzeranalyse 2](#_Toc415415788)

[3 Ergonomieanalyse 2](#_Toc415415789)

[3.1 Grundsätze 2](#_Toc415415790)

# 1 Aufgabenanalyse

## 1.1 Beschreibung des Problems / System

Unser gewähltes Betriebssystem ist Windows. Weil wir uns für ein Chatprogramm entschieden haben, soll es dem Client möglich sein mit anderen Clients über einen Server miteinander zu kommunizieren. Auch der Server sollte ein Microsoft Windows Betriebssystem haben, da wir mit .NET arbeiten. Des Weiteren sollte eine Internetverbindung vorhanden sein, oder zumindest ein lauffähiges Netzwerk, damit die verschiedenen Clients miteinander kommunizieren können.

## 1.2 Use-Cases für zentrale Aufgaben

Folgende Usecases haben wir ausgearbeitet:

1. User startet Programm
2. User gibt in Textfeld seinen Namen ein
3. User loggt sich ein
4. User wählt Chatpartner aus
5. User wählt Chattextbox aus
6. User schreibt in TextBox
7. User sendet geschriebene Nachricht
8. User erhält geschriebene Antwort
9. User schliesst Applikation

# 2 Benutzeranalyse

Unsere Zielgruppe sind unerfahrene Computerbenutzer, welche einfach und schnell mit einer kurzen Installation und wenigen Klicks miteinander einfach und schnell kommunizieren wollen.

# 3 Ergonomieanalyse

## 3.1 Grundsätze

* Das Chatprogramm soll den Benutzer nicht überfordern und nur das können was wirklich von Ihm erwartet wird.
* Das Programm sollte möglichst selbsterklärend sein 🡪 Das bedeutet, dass der Benutzer ohne jegliches lesen einer Dokumentation mit dem Programm umgehen kann.
* Unser Programm soll ähnlich funktional und Benutzeroberflächen technisch gestaltet sein wie bereits vorhandene Produkte, wie zb.: Skype, ICQ, MSN, Viber
* Dem Benutzer soll es nicht möglich sein falsche Eingaben zu tätigen. Falls dies doch passieren sollte, soll dem Benutzer angezeigt werden, was er falsch gemacht hat.
* Die Bedienbarkeit des Programms soll schnell und einfach lernbar und ausführbar sein