Pflichtenheft

GWV (Gebraucht Wagen Verwaltung)

|  |  |
| --- | --- |
| Projekt: | GWV 1.1 |
| Voraussetzung: | Lastenheft |
| Autor: | Daniel Kempf |
| Letze Änderung: | 30.09.2018 |

1

Pflichtenheft GWV INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| [1](#page4) | [Zielbestimmungen](#page4) | | | 4 |
|  | [1.1](#page4) | [Musskriterien](#page4) . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | | 4 |
|  | [1.2](#page5) | [Wunschkriterien](#page5) . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | | 5 |
|  | [1.3](#page5) | [Abgrenzungskriterien](#page5) . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | | 5 |
| [2](#page6) | [Produkteinsatz](#page6) | | | 6 |
|  | [2.1](#page6) | [Anwendungsbereiche](#page6) . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | | 6 |
|  | [2.2](#page6) | [Zielgruppen](#page6) . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | | 6 |
|  | [2.3](#page6) | [Betriebsbedingungen](#page6) . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | | 6 |
| [3](#page7) | [Produktumgebung](#page7) | | | 7 |
|  | [3.1](#page7) | [Software](#page7) . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | | 7 |
|  | [3.2](#page7) | [Hardware](#page7) . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | | 7 |
|  | [3.3](#page7) | [Orgware](#page7) . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | | 7 |
| [4](#page8) | [Produktfunktionen](#page8) | | | 8 |
|  | [4.1](#page8) | [Benutzerfunktionen](#page8) . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | | 8 |
|  |  | [4.1.1](#page8) | [Benutzer-Kennung](#page8) . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | 8 |
|  |  | [4.1.2](#page9) | [Personliche¨ Daten](#page9) . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | 9 |
|  |  | [4.1.3](#page9) | [Personliche¨ Konfiguration](#page9) . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | 9 |
|  |  | [4.1.4](#page10) | [Personliches¨ Profil](#page10) . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | 10 |
|  | [4.2](#page11) | [Spielfunktionen](#page11) . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | | 11 |
|  |  | [4.2.1](#page11) | [Initialisierung](#page11) . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | 11 |
|  |  | [4.2.2](#page11) | [Spielverlauf](#page11) . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | 11 |
|  | [4.3](#page12) | [Portfolio-Funktionen](#page12) . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | | 12 |
|  | [4.4](#page12) | [Administratorfunktionen](#page12) . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | | 12 |
|  |  | [4.4.1](#page13) | [Systemverwaltung](#page13) . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | 13 |
|  |  | [4.4.2](#page13) | [Benutzerverwaltung](#page13) . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | 13 |
| [5](#page14) | [Produktdaten](#page14) | | | 14 |
| [6](#page17) | [Produktleistungen](#page17) | | | 17 |
| [7](#page18) | [Benutzungsoberfl¨ache](#page18) | | | 18 |
|  | [7.1](#page18) | [Dialogstruktur](#page18) . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | | 18 |
|  |  | [7.1.1](#page18) | [Startseite](#page18) . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | 18 |
|  |  | [7.1.2](#page18) | [Hauptseite](#page18) . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | 18 |
|  |  | [7.1.3](#page19) | [Benutzermenu¨](#page19) . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | 19 |
|  | [7.2](#page19) | [Bildschirmlayout](#page19) . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | | 19 |
| [8](#page20) | [Qualit¨atszielbestimmungen](#page20) | | | 20 |
| [9](#page21) | [Globale Testszenarien und Testf¨alle](#page21) | | | 21 |

2

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Pflichtenheft GWV | | | INHALTSVERZEICHNIS | |
|  |  | |  |  |
| [10](#page22) | [Entwicklungsumgebung](#page22) | |  | 22 |
|  | [10.1](#page22) | [Software](#page22) . . . . . . . . . . . . . . . | . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | 22 |
|  | [10.2](#page22) | [Hardware](#page22) . . . . . . . . . . . . . . . | . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | 22 |
|  | [10.3](#page22) | [Orgware](#page22) . . . . . . . . . . . . . . . | . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | 22 |
| [11](#page23) | [Erg¨anzungen](#page23) | |  | 23 |
|  | [11.1](#page23) | [Sprachmodul](#page23) . . . . . . . . . . . . . | . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . | 23 |
| [12](#page24) | [Glossar](#page24) | |  | 24 |

3

Pflichtenheft GWV 1 ZIELBESTIMMUNGEN

* Zielbestimmungen

Welche Musskriterien, Wunschkriterien, Abgrenzungskriterien sind erforderlich?

GWV stellt einen Internetdienst dar, der das Verwalten von Fahrzeugen von Verkäufer ermöglicht. Im Folgenden bezeichne sind Benutzer sowohl die weiblichen, als auch die männlichen Mitarbeiter.

1.1 Musskriterien

* Der Benutzer-Account

Der Benutzer kann sich **nicht** selbst am System registrieren.

Der Benutzer kann sich am System anmelden und vom System abmelden. Der Benutzer kann seine Kennung anfordern.

Der Benutzer kann seine persönlichen Daten einsehen und ändern.

* Die Funktionen

Es stehen drei Arbeitsbereiche zur Verfügung: An/Verkauf, Auto Reparatur und Mietwagen.

Der Benutzer kann beliebig viele Aufträge erstellen

Der Benutzer kann einen offenen Auftrag bearbeiten.

Die Benutzer können Aufträge untereinander aufteilen.

4

Pflichtenheft GWV 1 ZIELBESTIMMUNGEN

Der Benutzer muss alle erforderlichen Informationen angeben.

Der Benutzer kann bei jeder Änderung eine kurze Nachricht übermitteln.

Nach dem Beenden eines Auftrags wird das Fahrzeug als Fertig gekennzeichnet

* Der Administrator

Der Administrator konfiguriert die Betriebsparameter des Systems.

Der Administrator sichert die Datenbank.

Der Administrator legt die Benutzer Profile an.

Der Administrator verwaltet die Rechnungen.

Der Administrator ist verantwortlich auf Richtigkeit.

* Sonstiges

Deutsch als Verkehrssprache.

1.2 Wunschkriterien

* Die Benutzer können Rechnungen Automatisch generieren.
* Der Benutzer kann den Verlauf seines Auftrags einsehen.
* Zu jedem Arbeitsbereich liegen die Vorlagen im System vor.
* Einfache Integration von Information, einstellbar durch Administrator.

1.3 Abgrenzungskriterien

* Nur Deutsche Kunden.
* Das System eignet sich nur für Firmen.

5

Pflichtenheft GWV 2 PRODUKTEINSATZ

* Produkteinsatz

Welche Anwendungsbereiche (Zweck), Zielgruppen (Wer mit welchen Qualifikationen), Betriebsbedingungen (Betriebs-zeit, Aufsicht)?

2.1 Anwendungsbereiche

Firmen verwenden diesen Dienst zum Verwalten der oben angegebenen Fahrzeuge im Betrieb. Diese Plattform soll den Firmen eine leichte Verwaltung gewährleisten. Und Struktur in die Verwaltung von Aufträgen, um die Qualität stehts hoch und gleichwertig zu halten.

2.2 Zielgruppen

Firmen im Bereich des Fahrzeug Handel -, Reparatur und Vermietung, die zur Verwaltung noch nicht digitalisiert sind und sich durch leichte Funktionen sich schnellere und Automatisierte Abläufe ein Standard setzten. Die Übersichtlichkeit von Aufträgen wird durch das benutzen des Programms verbessert.

Es werden Basiskenntnisse in Internetnutzung vorausgesetzt. Ebenso die Bedienung des jeweiligen Arbeitsbereiches sollten vor der Nutzung bekannt sein.

2.3 Betriebsbedingungen

Dieses System soll sich bezüglich der Betriebsbedingungen nicht wesentlich von anderen Internetdiensten bzw. -anwendungen unterscheiden.

* Betriebsdauer: täglich, 24 Stunden
* Wartungsfrei
* Die Sicherung der Datenbank muss manuell vom Administrator durchgeführt werden.
* Falls nötig, ist der Administrator zur Schlichtung von Konflikten verantwortlich.

6

Pflichtenheft GWV 3 PRODUKTUMGEBUNG

* Produktumgebung

Welche Software, Hardware und Orgware wird benotigt?¨

Das Produkt ist weitgehend unabhängig vom Betriebssystem, sofern folgende Produktumgebung vorhanden ist.

3.1 Software

* Client

www-Browser der neuesten Generation: Internet Explorer 6 und Mozilla 1.3 (keine textbasierten Browser)

* Server

PHP (mind. Version 4.0.5)

MySQL-Datenbank

SMTP-Server (Email-fähig)

3.2 Hardware

* Client

Internetfähiger Rechner

* Server

Internetfähiger Server

Rechner, der die Ansprüche der o.g. Server-Software erfüllt ausreichend Rechen- und Festplattenkapazität

3.3 Orgware

* Gewährleistung der permanenten Internetanbindung
* Administrator muss den Internetdienst starten und die Betriebsparameter konfigurieren

7

Pflichtenheft GWV 4 PRODUKTFUNKTIONEN

* Produktfunktionen

Was leistet das Produkt aus Benutzersicht?

4.1 Benutzerfunktionen

4.1.1 Benutzer-Kennung

Ein im System registrierter Benutzer kann das System erst nutzen, wenn er angemeldet ist.

/F0010/ Registrieren: Ein beliebiger Internet-Benutzer kann sich uber¨ die Start- bzw. Login-Seite des Systems schnell und bequem registrieren lassen. Zum Registrieren sind min-destens folgende Angaben erforderlich:

* gewunschte¨ Kennung

gewunschter¨ Benutzername gewunschtes¨ Passwort

* eigene bzw. private eMail-Adresse

Die Registrierung ist erfolgreich, wenn der Benutzername und die eMail-Adresse in-nerhalb des Systems jeweils eindeutig sind. Die eMail-Adresse wird auf ihre Gultigkeit¨ gepruft¨.

Mit dem erfolgreichen Abschießen des Registrierungsvorgangs ist der neue Benutzer am System angemeldet, zudem erh¨alt der Benutzer automatisch via eMail vom System seine aktuelle Kennung.

/F0020/ Anmelden: Ein bereits registrierter Benutzer kann sich uber¨ die Start- bzw. Login-Seite des Systems schnell und bequem anmelden (login). Dazu ist seine Kennung erforderlich:

* sein Benutzername
* sein Passwort

Alternativ zum Benutzernamen kann der Benutzer seine eMail-Adresse angeben.

/F0030/ Abmelden: Der angemeldete Benutzer kann sich jeder Zeit wieder vom System abmelden (logout).

/F0040/ Kennung anfordern: Falls ein bereits registrierter Benutzer seine Kennung oder sein Passwort vergessen haben sollte, so kann er seine korrekte Kennung uber¨ die Start- bzw. Login-Seite des Systems anfordern. Dem Benutzer wird unter Angabe

* seines Benutzernamens oder
* seiner eMail-Adresse

seine vollst¨andige Kennung automatisch via eMail vom System zugesendet.

8

Pflichtenheft GWV 4 PRODUKTFUNKTIONEN

/F0050/ Passwort ¨andern: Der angemeldete Benutzer kann das Passwort seiner Kennung ¨andern. Das neue Passwort muss zweimal angegeben werden, wobei sich diese Angaben

¨

nicht unterscheiden durfen¨. Nach erfolgreicher Anderung des Passwortes erh¨alt der Benutzer automatisch via eMail vom System seine aktuelle Kennung.

Der Benutzer kann seinen Benutzernamen nicht ¨anderen.

Im Folgenden sei der Benutzer stets am System angemeldet.

4.1.2 Personliche¨ Daten

Der Benutzer verfugt¨ uber¨ personliche¨ Daten (siehe /D010/), die er frei gestalten kann.

/F0110/ Anzeige der eigenen, pers¨onlichen Daten: Der Benutzer kann sich seine personli¨-chen Daten vom System vollst¨andig anzeigen lassen.

¨

/F0120/ Andern der eigenen, pers¨onlichen Daten: Der Benutzer kann seine personlichen¨ Daten aktualisieren bzw. ¨andern.

/F0130/ Sichtbarkeit der eigenen, pers¨onlichen Daten: Der Benutzer kann jeden einzel-nen Eintrag seiner personlichen¨ Daten fur¨ die Spielgemeinschaft auf sichtbar bzw. unsichtbar setzen.

/F0140/ Anzeige der pers¨onlichen Daten anderer Benutzer: Der Benutzer kann sich von anderen Benutzern die personlichen¨ Daten anzeigen lassen, dabei konnen¨ auf unsicht-bar gesetzte Eintr¨age nicht gesehen werden.

Im Gegensatz zu /F0110/ kann der Benutzer seine eigenen, personlichen¨ Daten auch auf diese Weise anzeigen lassen.

4.1.3 Personliche¨ Konfiguration

Die Nutzungsumgebung eines Benutzers ist das Layout, das Design, aber auch diverse logi-sche Einstellungen, die die individuelle Handhabung des Systems vereinfachen konnen¨. Individuell einstellbar fur¨ den Benutzer sind:

* die Farbgebung
* die Gliederung seiner Hauptseite (Anordnung von Menu,¨ Spielfl¨ache und Spieleliste)

Zudem kann der Benutzer noch einstellen, welche Informationen direkt nach dem Login auf der Hauptseite angezeigt werden sollen. Personliche¨ Konfigurationen konnen¨ verwaltet werden (siehe Portfolio).

/F0210/ Anzeige der pers¨onlichen Konfiguration: Der Benutzer kann sich alle einstellba-ren Werte seiner personlichen¨ Konfiguration seiner Nutzungsumgebung vom System anzeigen lassen.

9

Pflichtenheft GWV 4 PRODUKTFUNKTIONEN

¨

/F0220/ Andern der pers¨onlichen Konfiguration: Der Benutzer kann alle einstellbaren Wer-te seiner personlichen¨ Konfiguration ¨andern oder die voreingestellte Konfiguration wiederherstellen.

/F0230/ Speichern der pers¨onlichen Konfiguration: Der Benutzer kann seine personliche¨ Konfiguration speichern bzw. in seiner Portfolio sichern.

/F0240/ L¨oschen der pers¨onlichen Konfiguration: Der Benutzer kann bereits gesicherte Konfigurationen aus seiner Portfolio entfernen.

/F0250/ Wiederverwenden der pers¨onlichen Konfiguration: Der Benutzer kann bereits ge-sicherte Konfigurationen seiner Portfolio wiederverwenden. Beim Wechseln der Kon-figuration wird das gleichzeitige Sichern der aktuellen Konfiguration angeboten.

4.1.4 Personliches¨ Profil

Der Benutzer bzw. der Spieler verfugt¨ uber¨ ein personliches¨ Profil. Dieses kann man in zwei

Teile gliederen:

* allgemeines Profil

die H¨aufigkeit des Erscheinens (Treue)

* Profil zu jedem Spieltyp (Muhle,¨ Dame und Schach)

die Wertung (aktuelle Spielst¨arke in Form einer Zahl)

die Anzahl der gespielten, gewonnenen, verlorenen und unentschiedenen Spiele die Anzahl der noch oﬀenen Spiele

die Auflistung von Auszeichnungen ∗ der beste

∗ der schlechteste ∗ der schnellste ∗ der langsamste ∗ der treueste

∗ der bekannteste Spieler (der Woche, des Monats und des Jahres)

Das personliche¨ Profil wird je nach Bedarf vom System automatisch aktualisiert, die Wertung wird z.B. nach dem Beenden einer Partie aktualisiert.

/F0310/ Anzeige des eigenen, pers¨onlichen Profils: Der Benutzer kann sich sein personliches¨ Profil fur¨ jeden Spieltyp anzeigen lassen.

/F0320/ Sichtbarkeit des eigenen, pers¨onlichen Profils: Der Benutzer kann jeden einzel-nen Eintrag seines personlichen¨ Profils fur¨ die Spielgemeinschaft auf sichtbar bzw.

unsichtbar setzen. Jedoch die Wertungen bleiben immer oﬀentlich¨ sichtbar.

10

Pflichtenheft GWV 4 PRODUKTFUNKTIONEN

/F0330/ Anzeige der pers¨onlichen Profile anderer Benutzer: Der Benutzer kann sich von anderen Benutzern die personlichen¨ Profile anzeigen lassen, dabei konnen¨ auf unsicht-bar gesetzte Eintr¨age nicht gesehen werden.

Im Gegensatz zu /F0310/ kann der Benutzer sein eigenes, personliches¨ Profil auch auf diese Weise anzeigen lassen.

4.2 Spielfunktionen

Der angemeldete Benutzer ist in erster Linie ein Spieler. Dieser Spieler hat stets eine Liste von eigenen, laufenden Spielen zur Verfugung¨.

Ein Spieler kann nicht gegen sich selbst antreten.

4.2.1 Initialisierung

/F0410/ Er¨oﬀnung eines Spieles: Der angemeldete Benutzer kann Spiele eroﬀnen¨, oh-ne dabei einen anderen Spieler als Gegner angeben zu mussen¨. Ein eroﬀnetes¨ Spiel kann von anderen Spieleren unter dem Menupunkt¨ neue Spiele angenommen werden /F0420/.

/F0420/ Aufnahme eines Spieles: Der angemeldete Benutzer kann bereits eroﬀnete¨ Spiele aufnehmen /F0410/.

/F0430/ Herausfordern eines Gegners: Der angemeldete Benutzer kann unter Angabe eines gultigen¨ Benutzernamens einen anderen Benutzer zum Spiel herausfordern.

/F0440/ Annahme einer Herausforderung: Der angemeldete Benutzer kann eine Herausfor-derung zum Spiel /F0430/ annehmen.

/F0450/ Ablehnen einer Herausforderung: Der angemeldete Benutzer kann eine Herausfor-derung zum Spiel /F0430/ ablehnen.

4.2.2 Spielverlauf

/F0510/ Zugm¨oglichkeit: Der angemeldete Benutzer kann zu jedem Spiel einen Zug seiner Wahl gem¨aß der Spielregeln ziehen, vorausgesetzt er ist am Zug.

/F0520/ Gebot eines Unentschieden: Der angemeldete Benutzer kann gem¨aß den Spielre-geln ein Unentschieden (remis) anbieten, vorausgesetzt er ist am Zug.

/F0530/ Annahme eines Unentschieden: Der angemeldete Benutzer kann, wenn ihm ein Unentschieden angeboten wurde /F0520/, das Unentschieden annehmen.

/F0540/ Ablehnen eines Unentschieden: Der angemeldete Benutzer kann, wenn ihm ein Unentschieden angeboten wurde /F0520/, das Unentschieden ablehnen.

/F0550/ Aufgabe eines Spieles: Der angemeldete Benutzer kann ein laufendes Spiel mit Aufgabe beenden, vorausgesetzt er ist am Zug.

11

Pflichtenheft GWV 4 PRODUKTFUNKTIONEN

/F0560/ Zugbedingter Nachrichtenaustausch: Der angemeldete Benutzer kann zu jedem Zug eine Nachricht ubermitteln¨.

4.3 Portfolio-Funktionen

Der Benutzer verfugt¨ uber¨ eine personliche¨ Sammel- und Dokumentenmappe, die mit Such-, Sortier- und Dokumentationsfunktionen versehen ist. Dieses Portfolio ist rein zur privaten Verwendung und deshalb nicht fur¨ die Spielgemeinschaft sichtbar. Das Portfolio ermoglicht¨ das individuelle Dokumentieren und Sammeln im System.

Der Benutzer kann grunds¨atzlich alles Sammelbare in sein Portfolio aufnehmen.

Zum Sammelbaren z¨ahlen:

* personliche¨ Konfigurationen
* andere Benutzer bzw. Spieler
* bereits beendete Spiele
* Nachrichten
* Notizen

/F0610/ Anzeige des Portfolios: Der Benutzer kann sich den Inhalt des personlichen¨ Port-folios anzeigen lassen.

/F0620/ Suche nach Benutzern: Der Benutzer kann mit der Suchfunktion des Portfolios nach anderen Benutzern des Systems anhand einer beliebigen Kombination der fol-genden Kriterien suchen:

* Benutzername
* Bereichsangabe der Wertungen zu gegebenen Spieltyp

/F0630/ Suche nach Spielen: Der Benutzer kann mit der Suchfunktion des Portfolios nach bereits gespielten Spielen des Systems anhand einer beliebigen Kombination der fol-genden Kriterien suchen:

* Spieltyp (Muhle,¨ Dame, Schach oder alle)
* Anzahl der Spielzuge¨
* Gewinnfarbe (Weiss, Schwarz oder unentschieden)

4.4 Administratorfunktionen

Der Administrator verfugt¨ uber¨ alle Benutzerfunktionen, und kann daruberhinaus¨ die Eigen-schaften des Systems konfigurieren. Zudem kann der Administrator Benutzer aus dem System verbannen, sowie den Informationsaustausch (Instant-Messaging) zwischen zwei Benutzern vollig¨ unterbinden, sofern diese kein Spiel am Laufen haben.

12

Pflichtenheft GWV 4 PRODUKTFUNKTIONEN

4.4.1 Systemverwaltung

/F1010/ Konfiguration: Der angemeldete Administrator kann die Eigenschaften des Sys-tems

* Sessiondauer eines Benutzers (Autologout)
* Welche Werbebanner auf welchen Seiten angezeigt werden sollen

konfigurieren.

/F1020/ Statistiken: Der angemeldete Administrator kann sich Statistiken

* Welcher Spieltyp wird am h¨aufigsten verwendet
* Wieviele Benutzer registrieren sich pro Tag
* Wieviele Benutzer sind bzw. waren am System angemeldet

zur Benutzung des Systems anzeigen lassen.

4.4.2 Benutzerverwaltung

/F1110/ Einsch¨ankung der Benutzer: Der angemeldete Administrator kann die Eigenschaf-ten einzelner Benutzer unter Angabe einer zeitlichen Begrenzung einschr¨anken.

* Er kann die Moglichkeit¨ zum Nachrichtenaustausch (Instant-Messaging) zweier Benutzer unterbinden.
* Er kann jeglichen Kontakt zwischen zwei Benutzer unterbinden, wobei bereits eroﬀnete¨ Spiele zu Ende gespielt werden mussen¨.

Eine vollige¨ Einschr¨ankung eines Benutzers bedeutet die Verbannung eines Benutzers aus dem System. Dies ist besonders sinnvoll, wenn ein Benutzer bei einem kostenpflich-tigen Account seinen Zahlungen nicht nachkommen sollte (Ausblick auf Folgeversion).

/F1120/ Einschr¨ankungen restaurieren: Der angemeldete Administrator kann die Eigen-schaften einzelner Benutzer auch wieder manuell restaurieren.

13

Pflichtenheft GWV 5 PRODUKTDATEN

* Produktdaten

Was speichert das Produkt (langfristig) aus Benutzersicht?

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

/D010/ Benutzerdaten: Alle Informationen zu einem Benutzer:

* BenutzerID (eindeutig)
* Kennung

Benutzername (eindeutig)

Passwort (verschlusselt)¨

* Personliche¨ Daten

Informationen zur eigenen Person

∗ Vorname ∗ Nachname ∗ Alter

∗ Geschlecht (m¨annlich, weiblich)

∗ kleines Foto

∗ Begrußungstext¨ ∗ Slogan

Kontaktinformationen

∗ Straße und Hausnummer ∗ Postleitzahl

∗ Ort ∗ Land

∗ Telefon ∗ Fax

∗ eMail-Adresse (eindeutig, gultig)¨

∗ Homepage

Sichtbarkeit der einzelnen Eintr¨age der personlichen¨ Daten

* Sonstige Daten

Registrierungsdatum (Datum) letzte Anmeldung (Datum)

Besuchsz¨ahler

Status (Administrator, Benutzer)

/D020/ Profildaten: Das personliche¨ Profil eines Benutzers zu einem Spieltyp. Die An-zahl der oﬀenen, gewonnen, verlorenen und unentschiedenen Spiele wird zur Laufzeit ermittelt und nicht explizit im Profil gespeichert!

14

Pflichtenheft GWV 5 PRODUKTDATEN

* BenutzerID
* Spieletyp (Muhle,¨ Dame oder Schach)
* Wertungszahl
* Sichtbarkeit

Oﬀene Spiele

Gewonnene Spiele Verlorene Spiele

Unentschiedene Spiele

/D030/ Konfigurationsdaten: Die personliche¨ Konfiguration eines Benutzers:

* BenutzerID
* Darstellungsfarben

Hintergrundfarbe Textfarbe

Rahmenfarbe

Spielfeldfarbe Weiss

Spielfeldfarbe Schwarz

* Darstellungsschema

Menu (links, oben oder rechts)

Spielfeld (zentrieren oder am Fensterrand)

* Ablauflogik

vor Ausfuhrung¨ eines Spielzuges Best¨atigungsfenster anzeigen nach Ausfuhrung¨ eines Spielzuges

∗ aktuelles Spiel erneut anzeigen oder

∗ alle eigenen oﬀenen Spiele anzeigen oder ∗ das n¨achste oﬀene Spiel anzeigen

/D110/ Spieldaten: Der aktuelle Status eines einzelnen Spieles:

* SpielID (eindeutig)
* Spieletyp (Muhle,¨ Dame oder Schach)
* Status (Initiiert, Laufend, Weiss, Schwarz oder Unentschieden)
* Anzahl der Halbzuge¨
* Spieler 1 und 2 (Weiss und Schwarz) jeweils:

BenutzerID

Summe der Bedenkzeit (X Minuten)

* Sonstige Daten

15

Pflichtenheft GWV 5 PRODUKTDATEN

Halbzugbedenkzeit (X Tage) Toleranzzeit (X Tage)

Initialisierungsdatum (Datum) letzter Halbzug (Datum)

/D111/ Zugdaten: Einzelner Zug eines Spiels:

* SpielID
* Zugnummer
* Anfangskoordinate
* Zielkoordinate

16

Pflichtenheft GWV 6 PRODUKTLEISTUNGEN

* Produktleistungen

Welche zeit- und umfangsbezogenen Anforderungen gibt es?

/L100/ Schiedsrichter: Jeder Spieltyp des Systems verfugt¨ uber¨ einen eigenen Schieds-richter, der automatisch erkennt, ob ein Zug gultig¨ ist. Zum anderen muss dieser Schiedsrichter erkennen, ob ein Spielende mit dem aktuellen Zug erreicht wurde. Der Schiedsrichter ist kein Mensch, sondern ein Objekt, welches uber¨ die Regeln des jewei-ligen Spieltyps verfugt¨.

/L200/ Akkumulation: Bei fehlererzeugenden Eingaben erh¨alt der Benutzer als Fehlermel-dung eine Auflistung aller eingegebenen Fehler.

/L210/ Toleranz: Bei fehlererzeugenden Eingaben muss der Benutzer die Moglichkeit¨ ha-ben, eine Korrektur der Eingabedaten vorzunehmen, ohne Eingaben wiederholt einge-ben zu mussen¨.

17

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Pflichtenheft GWV | ¨ |  |
| 7 BENUTZUNGSOBERFLACHE |  |

* Benutzungsoberfl¨ache

Was sind die grundlegenden Anforderungen an die Benutzungsoberfl¨ache (Bildschirmlayout, Dialogstruktur, ...)?

7.1 Dialogstruktur

Im Folgenden wird die grobe Dialogstruktur einer fehlerfreien bzw. konfliktfreien Benutzung des Systems gezeigt. Fehlereingaben haben in der Regel einen Rucksprung¨ auf die Ausgangs-seite mit einer akkumulierten Fehlermeldung zur Folge.

7.1.1 Startseite

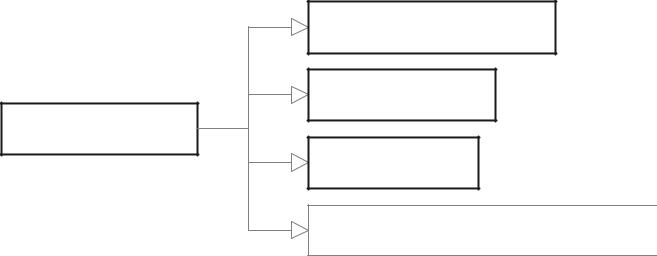
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Hauptseite | | |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | Registrierung /F0010/ | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Kennung per eMail | | | |  |  |
| Startseite |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | Anmeldung /F0020/ |  |  |  |  | Hauptseite | | | | | |  | |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  | |  |  |  |  |  |  | |  |  |
|  |  |  |  |  | | | | | |  |  |  |  |  | | |  |  |
|  |  |  |  | Passwort vergessen! /F0040/ | | | | | |  |  |  |  | Kennung per eMail | | |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |



7.1.2 Hauptseite

Die Hauptseite ist die Startseite des angemeldeten Benutzers, die der Benutzer gem¨aß der Funktion /F0220/ konfigurieren kann.

Unabh¨angig von der pers¨onlichen Konfiguration der Hauptseite liegt folgende Dialogstruktur vor.



Benutzermenu

Spieleliste

Hauptseite

Portfolio

Abmeldung /F0030/  Startseite

18

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Pflichtenheft GWV | | | | | 7 |  | ¨ | | | | | | | |  |
|  | BENUTZUNGSOBERFLACHE | | | | | | | |  |
| 7.1.3 Benutzermenu¨ | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | Pers. Daten anzeigen /F0110/ | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | Pers. Daten ¨andern /F0120/ | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | |  | | |  |  |  | |  | |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | Sichtbarkeit der pers. Daten /F0130/ | | | | | | |  | |  | |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | Passwort ¨andern /F0050/ |  |  |  |  | Kennung per eMail | | | | |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Benutzermenu |  |  |  | Pers. Konfiguration anzeigen /F0210/ | | | | | | | |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | | | | | |  | | |  | |  |
|  |  |  |  | Pers. Konfiguration ¨andern /F0220/ | | | | | |  | | |  | |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | | | | | |  | | |  | |  |
|  |  |  |  |  | | | | | | | | |  | |  |
|  |  |  |  | Pers. Konfiguration speichern /F0230/ | | | | | | | | |  | |  |
|  |  |  |  |  | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | Pers. Profil anzeigen /F0310/ | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | | | |  | | | | | | |  |
|  |  |  |  |  | | | | | | | | | | |  |
|  |  |  |  | Sichtbarkeit des pers. Profils /F0320/ | | | | | | | | |  | |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |



7.2 Bildschirmlayout

Das Layout sowie das Design des Systems wird uberwiegend¨ durch JavaScript-Komponenten der Bibliothek dynAPI bestimmt und ist uber¨ das gesamte System konsistent bzw. einheitlich (Ausnahme: die Administrator-Funktionen).

19

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Pflichtenheft GWV | ¨ |  |
| 8 QUALITATSZIELBESTIMMUNGEN |  |

* Qualit¨atszielbestimmungen

Auf welche Qualit¨atsanforderungen (Zuverl¨assigkeit, Robustheit, Benutzungsfreundlichkeit, Eﬃzienz, ...) wird beson-deren Wert gelegt?

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | sehr wichtig | wichtig | weniger wichtig | unwichtig |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Robustheit | X |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Zuverl¨assigkeit | X |  |  |  |
| Korrektheit | X |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Benutzungsfreundlichkeit |  | X |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Eﬃzienz |  | X |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Portierbarkeit |  |  | X |  |
|  |  |  |  |  |
| Kompatibilit¨at |  |  | X |  |
|  |  |  |  |  |

20

¨

Pflichtenheft GWV9GLOBALE TESTSZENARIEN UND TESTFALLE

* Globale Testszenarien und Testf¨alle

Was sind typische Szenarien, die das Produkt erfullen¨ muss?

Jede Produktfunktion /F????/ wird anhand von konkreten Testf¨allen /T????/ getestet.

Die dabei verwendeten Namen werden rein zuf¨allig gew¨ahlt.

/T0010/ Registrieren: Herr Tim Testmann registriert sich mit dem gewunschten¨ Benutzer-namen testmann und dem Passwort testtest und der EMailadresse tim@testmann.de am System.

Frau Beate Betamuster registriert sich ebenfall mit dem gewunschten¨ Benutzernamen betamuster und dem Passwort betabeta und der EMailadresse info@stefan-baur.de am System.

/T0020/ Anmelden: Tim Testmann meldet sich am System unter Benutzung seines Be-nutzernamens und Passwortes am System an.

/T0030/ Abmelden: Tim Testmann meldet sich vom System wieder ab.

/T0040/ Kennung anfordern: Beate Betamuster hat ihre Kennung vergessen und fordert unter Angabe ihrer EMailadresse ihre Kennung an.

/T0050/ Passwort ¨andern: Beate Betamuster ¨andert sodann ihr Passwort betabeta in test-beta ab.

/T????/ ...

Es muss zu jeder weiteren Produktfunktion ein konkreter Testfall hinzugefugt¨ werden ...

21

Pflichtenheft GWV 10 ENTWICKLUNGSUMGEBUNG

10 Entwicklungsumgebung

Welche Software, Hardware und Orgware wird zur Entwicklung benotigt?¨

Es wird darauf geachtet, dass alle Entwicklungstools kostenlos (Freeware) sind.

10.1 Software

* Plattform

PHP 4.0.5

MySQL 3.23.32 Apache 1.3.14 Windows 95

* Tools

jEdit 4.1 final (Code-Editor)

LATEX

PHPMyAdmin 2.1.0

* Browser

Internet Explorer 5 Mozilla 1.4

Opera 5

10.2 Hardware

* LAN mit 2 Rechnern (Win95)

10.3 Orgware

* Terminliste

22

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Pflichtenheft GWV | ¨ |  |
| 11 ERGANZUNGEN |  |

11 Erg¨anzungen

Spezielle, noch nicht abgedeckte Anforderungen.

11.1 Sprachmodul

Das System verfugt¨ uber¨ ein austauschbares Sprachmodul, indem alle Texte zum Dialog mit den Benutzern vorliegen und jeweils uber¨ eine Identifikationsnummer angesprochen werden. Um das System um eine Sprache erweitern zu konnen,¨ muss das Sprachmodul mit der neuen Sprache analog zum bereits existierenen Sprachmodul erstellt werden.

23

Pflichtenheft GWV 12 GLOSSAR

12 Glossar

Definition aller wichtigen Begriﬀe zur Sicherstellung einer einheitlichen Terminologie.

Fernspiele sind Spiele, die eine Bedenkzeit von mindestens einen Tag haben. Beim Fern-schach oder Briefschach haben die Spieler fur¨ jeden Zug viele Tage Bedenkzeit.

Hauptseite ist die Seite, auf die der Benutzer kommt, wenn er sich erfolgreich am System angemeldet hat.

Kennung ist das Tupel, das ein Benutzer zur Anmeldung an das System benotigt:¨ Benut-zername und Passwort.

Konfiguration Jeder einzelne Benutzer kann seine Nutzungsoberfl¨ache individuell gestalten.

Diese Einstellung wird als pers¨onliche Konfiguration bezeichnet.

Der Administrator konfiguriert das System fur¨ alle Benutzer (Konfiguration des Admi-nistrators).

oﬀentlich¨ Unter ¨oﬀentlich versteht man die Lesbarkeit nur innerhalb der Spielgemeinschaft des Systems, soweit nicht n¨aher beschrieben.

Portfolio ist die Sammelmappe bzw. die Dokumentenmappe eines Benutzers. Darin kann der Benutzer all seine fur¨ wichtig empfundenen Informationen aufnehmen, wie z.B. interessante Spiele oder starke Gegner, sowie Notizen und Nachrichten. Das Portfolio kann als personliche¨ Datenbank betrachtet werden.

registrieren Erstmaliges Anmelden eines beliebigen Internet-Benutzers, fur¨ den noch keine Kennung fur¨ das System vorliegt.

Spielgemeinschaft Die Menge aller spielenden Benutzer des Systems.

Startseite bzw. Loginseite ist die Seite die angezeigt wird, wenn ein beliebiger Internet-Benutzer auf den Internetdienst gelangt.

System ist ein Synonym fur¨ den Internetdienst Brettspiele, soweit nicht n¨aher beschrieben.

Verkehrssprache ist die Sprache des Systems wie z.B. zur Kommunikation zwischen Be-nutzern.

24