# 1 Pflichtenheft

## 1.1 Aufgaben Stellung und Einführung

Das zu entwickelnde Produkt soll ein altes DOS Programm ablösen was bis her im Betrieb „Merkur Druck GmbH & Co. KG“ verwendet worden ist. Das DOS Programm hat folgende Funktion, es sollte bei eingaben von bestimmten Daten wie Papierstarke, welcher Drucker verwendet wird, Anzahl Seiten und Walz Art. Mit diesen Daten errechnet das DOS Programm die Effizienteste Position für die einzelnen Druck auftrage anzeigen und darstellen. Jenes Programm soll jetzt durch ein Aktualeres Programm ersetzt werden welches nicht mehr erst in einer Virtuellen Maschine gestartet werden muss und zu dem soll es effizientere in der Bedingung sein.

## 1.2 Produktumgebung

### 1.2.1 Anwendungsbereiche

Das Produkt soll den Benutzer ein Programm bitten was nach Eingabe einiger Eckdaten wie Papierstarke, Seiten Anzahl, Walz Art und welcher Drucker verwendet wird die Effizienteste Positionierung der auf dem zu Druckenden Platt anzeigt und es Optisch darstellt.

### 1.2.3 Basismaschine

|  |  |
| --- | --- |
| Windous Maschine | Macintosh |
| 1,6GHz Prozessor | Intel Core Duo 1,83GHz |
| 512MB Ram | 512MB Ram |
| Ab FireFox v. 12 | Ab Safari v. 4 |
| Ab Chrone v. 41 |  |

## 1.3 Produktmodell

### Funktionale Anforderungen

#### Nutzer

/ UC 1010 / Als Nutzer möchte ich ein oder mehre Kontoren besitzen können.

/ UC 1020 / Als Nutzer möchte ich meinen Kontostand und meine Transaktionshistory einsehen können.

/ UC 1030 / Als Nutzer möchte ich eine Überweißung auf ein anders Konto vornehmen können.

/ UC 1040 / Als Nutzer möchte ich Fehlermeldungen angezeigt bekommen.

#### Verwaltung

/ UC 2010 / Als Verwaltung möchte ich ein neues Konto (inklusive Startkapital) erstellen können.

/ UC 2020 / Als Verwaltung möchte ich eine Übersicht über alle Konten und Transaktionen haben.

/ UC 2030 / Als Verwaltung möchte ich ein Konto auswählen können um in eine Detailansicht (Name + Kontostand + Transaktionen) zu erhalten.

/ UC 2040 / Als Verwaltung möchte ich den Besitzer Einens Kontos ändern können.

### Nichtfunktionale Anforderungen

/ NFC 3000 / die validirung von eingaben soll von server vorgenommen werden.

/ NFC 3000 / der clint soll nur öffendliche schnitstellenvom server verwewnden

/ NFC 3000 / die ip des servers soll kofigurierbar sein.

/ NFC 3000 / Der server soll auch von andere Gruppen über deren Clint nutzbar sein.

/ NFC 3000 / clint für den nutzer sol als app endweikelt werden.

/ NFC 3000 / ein kanto soll einen inhaber zugeortnet werden können.

/ NFC 3000 / Ein konto hat eine eindeutige 4- stellige kontonummer.

/ NFC 3000 / Kontostand kann serverseitig durch transaktionshostory ermittelt werden.

/ NFC 3000 / Nur das Bank Konto darf überzogen werden bei Überweißungen.

/ NFC 3000 / Tansaktionen können nur schwischen zwei verschidenen Konten vorgenommen werden.

/ NFC 3000 / umsetzung der web oberflache soll in einer angular2 web-anwendung sein.

/ NFC 3000 / zugrif auf die datenbank soll über JDBC erfolgen.

/ NFC 3000 / rückgabe der transaktionshistory soll im JSON Format erfolgen.

/ NFC 3000 / die verwendete Programir sprache soll Java sein.

/ NFC 3000 / der verwendete webserver soll Jetty sein.

/ NFC 3000 / Das REST-Framework Jersey soll verwendet werden.

|  |  |
| --- | --- |
| Geschäftsprozess | Name (Was wird getan?) |
| Ziel | Globale Zielsetzung bei erfolgreicher Ausführung des Geschäftsprozesses |
| Kategorie | primär, sekundär oder optional |
| Vorbedingung | Erwarteter Zustand, bevor der Geschäftsprozess beginnt |
| Nachbedingung bei Erfolg | Erwarteter Zustand nach erfolgreicher Ausführung des Geschäftsprozesses, d.h. Ergebnis des Geschäftsprozesses |
| Nachbed. Fehlschlag | Erwarteter Zustand, wenn das Ziel nicht erreicht werden kann |
| Akteure | Rollen von Personen oder andere Systeme, die den Geschäftsprozess auslösen oder daran beteiligt sind |
| Auslösendes Ereignis | Wenn diese Ereignis eintritt, dann wird der Geschäftsprozess initiiert |
| Beschreibung | **1** Erste Aktion  **2** Zweite Aktion ... |
| Erweiterungen | **1a** Erweiterung des Funktionsumfangs der ersten Aktion |
| Alternativen | **1a** Alternative Ausführung der ersten Aktion  **1b** Weitere Alternative zur ersten Aktion |

## 1.4 Qualitätsanforderungen

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Produktqualität | sehr wichtig | wichtig | weniger wichtig | nicht relevant |
| Funktionalität | \* |  |  |  |
| Zuverlässigkeit |  | \* |  |  |
| Benutzbarkeit | \* |  |  |  |
| Effizenz |  | \* |  |  |
| Änderbarkeit |  | \* |  |  |
| Übertragbarkeit |  | \* |  |  |

## 1.5 Benutzerschnittstellen

< Die Entwicklung der Oberfläche für menschliche Benutzer und der Schnittstellen zu externen Systemen wird hier beschrieben. >

### 1.5.1 Benutzermodell

< Hier muss der Informationsfluss zwischen Akteur und System konkretisiert werden (Schnittstellenbeschreibung). Use Cases, die ein Benutzer aufruft, können durch einen Menüpunkt oder ein Dialogfenster in der Anwendung repräsentiert werden. >

### 1.5.2 Kommunikationsstrategie

<Sie stellt dar, in welcher Form und mit welchen E/A-Geräten die Benutzerkommunikation abläuft (z.B. Menü, Kommandosprache, Spracheingabe ...). Muss für jede Benutzergruppe beschrieben werden! >

## 1.6 Entwicklungsumgebung

Die verwendende Programmiersprache ist C# und die Programmierumgebung ist Microsoft Visuell Studio 2010.