# 1 Pflichtenheft

## 1.1 Aufgaben Stellung und Einführung

Das zu entwickelnde Produkt ist eine Bankverbindung von einem Android System aus. Dazu soll eine App entwickelt werden die sich auf einen Server verbindet und von welcher man Geld abheben und überweisen kann. Weiterhin soll es eine Webanwendung geben bei welcher gesehen werden kann, welches Konto, welche Überweisungen und Abbuchungen getätigt haben. Außerdem soll es möglich sein den Namen des Kontoführenden zu ändern.

## 1.2 Produktumgebung

### 1.2.1 Anwendungsbereiche

Das Produkt soll es dem Anwender ermöglichen nach Eingabe eines Betrags sowie ein Zielkonto eine Überweisung zu tätigen. Für den Admin soll eine Übersicht aller Konten und deren Historie möglich sein.

### 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 | Min Java 7 |
| Min Java 7 |  |

## 1.3 Produktmodell

### Funktionale Anforderungen

#### Nutzer

/ UC 1010 / Als Nutzer möchte ich ein oder mehrere Konten besitzen können.

/ UC 1020 / Als Nutzer möchte ich meinen Kontostand und meine Transaktionshistorie 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 Validierung von eingaben soll von Server vorgenommen werden.

/ NFC 3000 / Der Client soll nur öffentliche Schnittstellen vom Server verwenden

/ NFC 3000 / Der Server soll konfigurierbar sein.

/ NFC 3000 / Der Server soll auch von andere Gruppen über deren Client nutzbar sein.

/ NFC 3000 / Der Client für den Nutzer soll als App entwickelt werden.

/ NFC 3000 / Ein Konto soll einem Inhaber zugeordnet werden können.

/ NFC 3000 / Ein Konto hat eine eindeutige 4-stellige Kontonummer.

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

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

/ NFC 3000 / Transaktionen können nur zwischen zwei verschiedenen Konten vorgenommen werden.

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

/ NFC 3000 / Zugriff auf die Datenbank soll über JDBC erfolgen.

/ NFC 3000 / Rückgabe der Transaktionshistorie soll im JSON Format erfolgen.

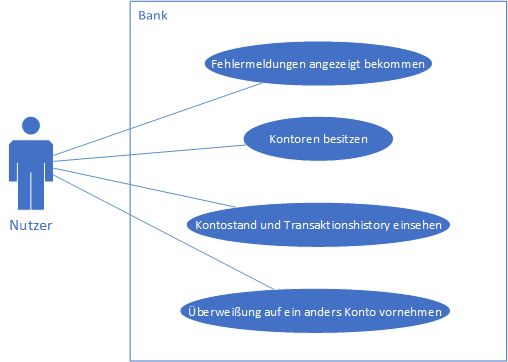
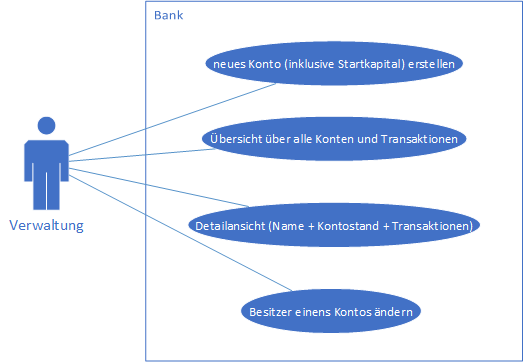
/ NFC 3000 / Aktionen von Nutzer/Verwaltung sollen in der Konsole und in einer Log-Datei gespeichert/ausgegeben werden

## 1.4 Qualitätsanforderungen

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

## 1.5 Benutzerschnittstellen

### 1.5.1 Benutzermodell



## 1.6 Entwicklungsumgebung

Die verwendende Programmiersprache ist Java und die Programmierumgebung ist Eclipse sowie Android Studio. Weiter Framework/Technologin werden sine HTML, atom.io, GitHub, JDBC, SQLite, REST-Framework Jersey und Webserver Jetty.

## 1.7 Projektplanung

