

Software Requirements Specification

Erik Koltermann, Julia Geißler

November 1, 2017

Contents

1	Einleitung	1
1.1	Zweck	1
1.2	Umfang	1
1.3	Begriffe und Abkürzungen	1
1.4	Aufbau des Dokuments	1
2	Allgemeine Beschreibung des Projekts	2
2.1	Produktperspektive (zu anderen Produkten)	2
2.2	Übersicht der Produktfunktionen	2
2.3	Benutzermerkmale	2
2.4	Einschränkungen für den Entwickler	2
2.5	Annahmen und Abhängigkeiten	2
2.6	Aufteilung und Priorisierung der Anforderungen	2
3	Spezifische Anforderungen	3
3.1	Funktionale Anforderungen	3
3.2	Nicht-funktionale Anforderungen	3
3.3	Externe Schnittstellen	3
3.4	Design Constraints	3
3.5	Anforderungen an Performance	3
3.6	Qualitätsanforderungen	3
3.7	Sonstige Anforderungen	3

1 Einleitung

1.1 Zweck

Ziel des Projektes ist die Erstellung einer Applikation für iOS zur Planung eines Turniers, möglichst für mehrere Sportarten. Dies beinhaltet grob verschiedene wählbare Turniermodi und die Verwaltung und Pflege einer Datenbank für teilnehmende Teams bzw. Spieler.

1.2 Umfang

Am Ende des Projekts soll eine lauffähige Applikation stehen, mit dessen Hilfe man ein Turnier verschiedener Sportarten planen und durchführen kann. Dabei können Turniere, Mannschaften und einzelne Spieler hinzugefügt werden. Während eines Turniers können die Endstände eingetragen werden und es wird angezeigt, welche Spiele als nächstes statt finden.

Sowohl eine Einzelansicht und Auswertung pro Mannschaft als auch pro Spieler sollte verfügbar sein, um nicht nur die Teamleistung, sondern auch die individuellen Leistungen der Spieler (beispielsweise das Erzielen der meisten Punkte/Tore) zu bewerten. Mit der Team-Ansicht kann auf gezielte Fragen der Teilnehmer reagiert werden: wann ihr nächstes Spiel stattfindet, wo ihre bisherigen Leistungen im gesamten Teilnehmerfeld einzuordnen sind und was sie dementsprechend noch erreichen können etc. Dies ist insbesondere bei sehr großen Turnieren von Vorteil, um nicht den Überblick zu verlieren. Einige dieser Funktionalitäten sind nur sekundärer Natur, im Vordergrund steht natürlich anfangs die brauchbare Verwertung der Spielstände und die Umsetzung verschiedenster Spielmodi, sodass die App auch ohne diese Zusatzfunktionen, die im Laufe der Zeit noch eingepflegt werden können, lauffähig und benutzbar ist. Die Einteilung in die unterschiedlichen Prioritätsstufen erfolgt jedoch zu einem späteren Zeitpunkt.

1.3 Begriffe und Abkürzungen

Abkürzung	Bedeutung
App	Applikation
User	Benutzer der Applikation

1.4 Aufbau des Dokuments

2 Allgemeine Beschreibung des Projekts

2.1 Produktperspektive (zu anderen Produkten)

In der Zukunft kann die App einerseits in ihrem Umfang aber auch ihrer Laufwerksumgebung erweitert werden. Zur Zeit sieht das Projekt nur eine Realisierung für iOS-Geräte vor. Hierbei wird die App vorerst auch nur für größere Bildschirme optimiert, wie zum Beispiel dem iPad. Allerdings ist es durchaus möglich später auch eine Realisierung für andere Betriebssysteme vorzunehmen. Mit der Zeit werden auch weitere Sportarten integriert. Die App wird zunächst allgemein entwickelt, sodass viele Sportarten abgedeckt werden können. Jedoch werden Spezialisierungen nach und nach eingefügt.

2.2 Übersicht der Produktfunktionen

2.3 Benutzermerkmale

Zur Benutzung der App benötigt der User ein iOS-fähiges Gerät und eine registrierte Apple-ID.

2.4 Einschränkungen für den Entwickler

2.5 Annahmen und Abhängigkeiten

2.6 Aufteilung und Priorisierung der Anforderungen

3 Spezifische Anforderungen

3.1 Funktionale Anforderungen

ID	Priorität	Abhängigkeit	
Beschreibung			

3.2 Nicht-funktionale Anforderungen

- 1 Start der App innerhalb von 0.5 Sekunden
- 2 Verzeichnistiefe nicht höher als 3

3.3 Externe Schnittstellen

3.4 Design Constraints

3.5 Anforderungen an Performance

3.6 Qualitätsanforderungen

3.7 Sonstige Anforderungen