

Software Requirements Specification

Erik Koltermann, Julia Geißler

November 3, 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	6
3.3	Externe Schnittstellen	6
3.4	Design Constraints	6
3.5	Anforderungen an Performance	6
3.6	Qualitätsanforderungen	6
3.7	Sonstige Anforderungen	6

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

Die Anforderungen der App werden hauptsächlich im Kapitel: "Funktionale Anforderungen" aufgeführt. Jeder Anforderung wird eine ID zugeordnet, welche sie auch in Zukunft kenntlich machen wird. Desweiteren werden die Anforderungen durch ein Zahlensystem von 1 bis 5 priorisiert. Dabei steht die 1 für die höchste Priorität und die 5 für die geringste Priorität. Diese Prioritäten helfen später bei der Umsetzung. Sind die Anforderungen mit der Priorität 1 und 2 abgearbeitet, so ist die App grundsätzlich lauffähig. Alle weiteren Anforderungen können durch Updates hinzugefügt werden. Durch dieses Vorgehen wird sichergestellt, dass die App schnellstmöglich in Anwendung gehen kann.

3.1 Funktionale Anforderungen

- 0100 Hinzufügen eines neuen Turniers
- 0200 Turnier auswählen
- 0300 Name eines Turniers ändern
- 0400 Turnier löschen
- 0500 Mannschaft einem Turnier hinzufügen
- 0600 Mannschaft aus einem Turnier entfernen
- 0700 Spieler zu einer Mannschaft hinzufügen
- 0800 Spieler aus einer Mannschaft entfernen
- 0900 Eigenschaften eines Turniers wählen/ändern
 - 0910 Sportart einstellen
 - 0920 Spielmodus einstellen
- 1000 Turnier starten
- 1100 Anzeige der Spiele
- 1200 Spielergebnisse eintragen

ID	Priorität	Abhängigkeit
0100	1	
Name: Hinzufügen eines Turniers		
Beschreibung:		

ID	Priorität	Abhängigkeit	
0200	1	0100	
Name	Turnier auswählen		
Beschreibung			

ID	Priorität	Abhängigkeit	
0300	2	0200	
Name	Name eines Turniers ändern		
Beschreibung			

ID	Priorität	Abhängigkeit	
0400	3	0200	
Name	Turnier löschen		
Beschreibung			

ID	Priorität	Abhängigkeit	
0500	1	0200	
Name	Mannschaft einem Turnier hinzufügen		
Beschreibung			

ID	Priorität	Abhängigkeit	
0600	2	0500	
Name	Mannschaft aus einem Turnier entfernen		
Beschreibung			

ID	Priorität	Abhängigkeit	
0700	3	0500	
Name	Spieler einer Mannschaft hinzufügen		
Beschreibung			

ID	Priorität	Abhängigkeit	
0800	4	0700	
Name	Spieler aus einer Mannschaft entfernen		
Beschreibung			

ID	Priorität	Abhängigkeit	
0900	1	0500	
Name	Eigenschaften eines Turniers wählen/ändern		
Beschreibung			

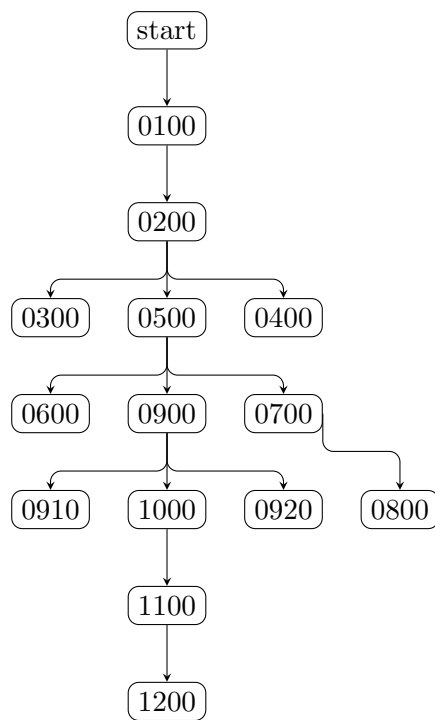
ID	Priorität	Abhängigkeit	
0910	3	0900	
Name	Sportart auswählen		
Beschreibung			

ID	Priorität	Abhängigkeit	
0920	2	0900	
Name	Spielmodus einstellen		
Beschreibung			

ID	Priorität	Abhängigkeit	
1000	1	0900	
Name	Turnier starten		
Beschreibung	Durch Betätigung eines Buttens "Turnier starten" wird das Turnier gestartet und die Ansetzungen ange		

ID	Priorität	Abhängigkeit	
1100	1	1000	
Name	Anzeige der Spiele		
Beschreibung			

ID	Priorität	Abhängigkeit	
1200	1	1100	
Name	Spielergebnisse eintragen		
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