

# Anforderungsanalyse für den “Cosmo-Chat” auf Angular Code

## Übersicht

Eine Chat-Software soll entwickelt werden, die es Benutzern ermöglicht, miteinander in Echtzeit zu kommunizieren. Die Anwendung soll mit Angular implementiert werden.

## Zielgruppe

Die Zielgruppe für die Chat-Software sind alle Benutzer, die sich über eine einfache und schnelle Kommunikation in Echtzeit unterhalten möchten, wie z.B. Teams, Freunde oder Familienmitglieder.

## Anforderungen

Benutzerregistrierung: Benutzer sollen sich **ohne E-Mail-Adresse & ohne Passwort** registrieren können. Ein Username wird vom System generiert..

Login: Benutzer sollen sich mit ihren Anmeldeinformationen anmelden und eine Sitzung starten können.

Chaträume: Benutzer können in einem Main-Chatraum mit allen gleichzeitig chatten, die restlichen Unterhaltungen können nur in einem privaten Chat abgehalten werden.

Nachrichten: Benutzer sollen in Echtzeit Nachrichten an andere Benutzer senden und empfangen können.

Benachrichtigungen: Nutzer sollen über neue Nachrichten benachrichtigt werden.

Anhänge: Benutzer sollen Dateien wie Bilder, Videos und Dokumente an andere Benutzer senden können.

Sicherheit: Die Chat-Software soll sicher sein und die Daten der Benutzer geschützt werden.

Zugänglichkeit: Die Chat-Software soll auf verschiedenen Geräten und Browsern zugänglich sein.

## Technische Anforderungen

Angular: Die Chat-Software soll mit Angular implementiert werden.

Firebase: Die Chat-Software soll Firebase als Backend-Service verwenden.

Real-time Datenbank: Die Chat-Software soll eine Echtzeit-Datenbank verwenden, um Nachrichten in Echtzeit zu senden und zu empfangen.

## Zusammenfassung

Diese Anforderungsanalyse beschreibt die wichtigsten Funktionen und Anforderungen für eine Chat-Software auf Angular. Die Anwendung soll Benutzern eine einfache und sichere Möglichkeit bieten, in Echtzeit zu kommunizieren, indem sie Nachrichten an andere Benutzer senden und empfangen. Die Anwendung soll mit Angular implementiert werden und Firebase als Backend-Service verwenden.

