

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Ausgangssituation</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Zielsetzung und Produkteinsatz</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Funktionale Anforderungen</b>	<b>4</b>
3.1	Muss-Ziele . . . . .	4
<b>4</b>	<b>Nicht-funktionale Anforderungen</b>	<b>5</b>
4.1	Muss-Ziele . . . . .	5
<b>5</b>	<b>Qualitätsmatrix nach ISO 25010</b>	<b>6</b>
<b>6</b>	<b>Lieferumfang und Abnahmekriterium</b>	<b>7</b>
<b>7</b>	<b>Vorprojekt</b>	<b>8</b>
<b>8</b>	<b>Glossar</b>	<b>9</b>

# 1 Ausgangssituation

Hier steht Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text  
Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text  
Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text  
Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text  
Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text  
Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text  
Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text

- Dies ist ein Stichpunkt

## 2 Zielsetzung und Produkteinsatz

-

## 3 Funktionale Anforderungen

### 3.1 Muss-Ziele

- Quiz Applikation
- Dashboard zur Auswertung
- Client-Server-Architektur
- Client muss bei jedem Login vom Server wiedererkannt werden
- Datenbank zur internen Speicherung von Fragen und spielerbezogenen Daten
- ACL zum Administrieren
- Gamification Elemente:
  - Badges
  - Ranking-System

## 4 Nicht-funktionale Anforderungen

### 4.1 Muss-Ziele

- nicht der Klügste darf immer gewinnen, sondern Strategie und Zufall müssen eingebracht werden

## 5 Qualitätsmatrix nach ISO 25010

-

## 6 Lieferumfang und Abnahmekriterium

-

## 7 Vorprojekt

-



## 8 Glossar

-