

Softwaregrundprojekt

Gruppe 10

5. Dezember 2018

1 Kontextanalyse

2 Fachwissen

Begriff	Nutzer
Beschreibung	Ein Mensch, der einen Rechner bedient und entweder den Client zum Spielen des Spiels oder zur Beobachtung einer Partie benutzt, oder den Team-Editor bedient. Jeder Benutzer hat einen Nutzernamen, mittels dem er von anderen Nutzern erkannt werden kann.
Ist-ein	-
Kann-sein	Spieler, Gast
Aspekt	Zur Beschreibung des Programmverlaufs
Bemerkung	-
Beispiel	JägerMaister69

Begriff	Spieler
Beschreibung	Ein Nutzer, der das Computerspiel „Fatastic Feasts“ spielt.
Ist-ein	Nutzer
Kann-sein	-
Aspekt	Zur Beschreibung des Programmverlaufs
Bemerkung	-
Beispiel	-

Begriff	Gast
Beschreibung	Ein Nutzer, der eine laufende Partie beobachtet
Ist-ein	Nutzer
Kann-sein	-
Aspekt	Zur Beschreibung des Programmverlaufs
Bemerkung	-
Beispiel	-

Begriff	Client
Beschreibung	Das Computerprogramm, das mit einer grafischen Oberfläche ausgestattet ist und einem Nutzer erlaubt, eine Verbindung mit einem Server herzustellen und damit zu kommunizieren
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Zum spielen des Spiels „ Fantastic Feasts“
Bemerkung	Der Begriff bezieht sich nicht auf den Menschen, der das Programm bedient
Beispiel	-

Begriff	Server
Beschreibung	Die zentrale Komponente, in dem die Spiellogik implementiert ist und die Programmbefehle abwickelt und mit dem sich Clients verbinden können, um eine Partie zu spielen oder zu beobachten. Die Kommunikation erfolgt mit JSON
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Ist für die Kommunikation von Clients, für das Verwalten des Spielgeschehens, Ressourcenverwaltung und die Spiellogik verantwortlich.
Bemerkung	-
Beispiel	-

Begriff	Team-Editor
Beschreibung	Ermöglicht einem Nutzer mit einer grafischen Oberfläche, ein eigenes Team zu erstellen und zu bearbeiten. Die Einstellungen werden danach als JSON-Datei gespeichert.
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Zur Erstellung von Nutzereigenen Teams.
Bemerkung	-
Beispiel	-

Begriff	KI-Client
Beschreibung	Meldet sich beim Server wie ein normaler Client an und simuliert mit einer KI einen menschlichen Spieler. Hat keine grafische Oberfläche. Meldet sich mit dem Nutzernamen „KI“ ein.
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Zum Spielen gegen einen Computergegner
Bemerkung	-
Beispiel	-

Begriff	KI
Beschreibung	Definiert die Regeln, nach denen der KI-Client auf die durch den Server vermittelten Geschehen im Spiel reagiert.
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Zum Spielen gegen einen Computergegner
Bemerkung	Die KI ist die Logik, nach der der Computer das Spiel spielt und kein Programm
Beispiel	-

Begriff	Spielfeld
Beschreibung	Ein grafisch darstellbares Raster, auf dem sich die Spielfiguren bewegen
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Dient als virtuelles Spielbrett mit klar definierten Abgrenzungen
Bemerkung	Wird nicht Spielumgebung genannt um Verwechslung mit dem Client zu vermeiden
Beispiel	-

Begriff	Zelle
Beschreibung	Die kleinste Einheit des Spielfeldes, also ein Quadrat davon
Ist-ein	-
Kann-sein	Zentrumszelle, Tarring, Hüterzonenzelle
Aspekt	Mögliche Standorte der Spielfiguren
Bemerkung	Wird nicht Feld genannt, da das ein eher vager Begriff ist
Beispiel	-

Begriff	Zentrum
Beschreibung	Der 3x3 Zellen große Abschnitt in der Mitte des Spielfeldes
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Summe aller Zentrumszellen
Bemerkung	Ist das Mittelfeld im Lastenheft
Beispiel	-

Begriff	Hüterzone
Beschreibung	Die Bereiche am linken und rechten Rand des Spielfeldes, in dem sich die Torrings befinden
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Summe aller kritischen Zellen und Tarring
Bemerkung	-
Beispiel	-

Begriff	Tarring
Beschreibung	Die Zellen in die beide Teams die Payload bewegen wollen. Es wird zwischen eigenen und gegnerischen Torrings unterschieden.
Ist-ein	Zelle
Kann-sein	Eigener Tarring, Gegnerischer Tarring
Aspekt	Hauptquelle von Punkten
Bemerkung	Tarring im Lastenheft
Beispiel	

Begriff	Zentrumszelle
Beschreibung	Eine Zelle im Zentrum des Spielfeldes (siehe Zentrum)
Ist-ein	Zelle
Kann-sein	-
Aspekt	Startpunkt für Payload und Quälgeister
Bemerkung	-
Beispiel	-

Begriff	Hüterzonenzelle
Beschreibung	Eine Zelle in einem kritischen Bereich des Spielfeldes
Ist-ein	Zelle
Kann-sein	-
Aspekt	limitierendes Element für das Abliefern der Payload
Bemerkung	-
Beispiel	-

Begriff	Spielobjekt
Beschreibung	Jedes Objekt, das sich auf dem Spielfeld befindet und darauf bewegt werden kann
Ist-ein	-
Kann-sein	Ball, Spielfigur
Aspekt	-
Bemerkung	Nicht zu verwechseln mit Spielfigur
Beispiel	-

Begriff	Ball
Beschreibung	Ein Spielobjekt, das nicht direkt, nur indirekt von einem Spieler beeinflusst werden kann
Ist-ein	Spielobjekt
Kann-sein	Payload, Quälgeist, Schatz
Aspekt	Festpunkte zur Steuerung des Spielverlaufs
Bemerkung	-
Beispiel	-

Begriff	Spielfigur
Beschreibung	Ein Spielobjekt, das von einem Spieler direkt gesteuert wird. Jede Spielfigur hat einen Namen, einen Rang und eine Rolle. Man unterscheidet außerdem zwischen eigenen und gegnerischen Spielfiguren.
Ist-ein	Spielobjekt
Kann-sein	Hüter, Sucher, Angreifer, Treiber
Aspekt	Mitglieder eines Teams
Bemerkung	Spieler im Lastenheft
Beispiel	Luke Skywalker, eigener Hüter, Rang 5

Begriff	Payload
Beschreibung	Passives Objekt, mit dem Angreifer und Hüter interagieren können und von ihnen nach Möglichkeit in ein gegnerisches Zielfeld befördert werden soll.
Ist-ein	Ball
Kann-sein	-
Aspekt	Zentrales Spielobjekt
Bemerkung	„ Quaffel“ im Lastenheft
Beispiel	-

Begriff	Quälgeist
Beschreibung	Ball, der sich von selbst auf Spielfiguren zubewegt, die keine Treiber sind und diese betäuben können und von Treibern bewegt werden können.
Ist-ein	Ball
Kann-sein	-
Aspekt	Zusätzliches taktisches Spielelement
Bemerkung	„ Klatscher“ im Lastenheft
Beispiel	-

Begriff	Schatz
Beschreibung	Ball, der von den Suchern gejagt wird und deren Fund die Partie beendet
Ist-ein	Ball
Kann-sein	-
Aspekt	Definiert Spielende
Bemerkung	„ Schnatz“ im Lastenheft
Beispiel	-

Begriff	Partie
Beschreibung	Ein einzelnes Spiel. Beginnt beim Platzieren der Figuren und endet mit dem Bestimmen des Gewinners.
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Beschreibung des Spielablaufs
Bemerkung	-
Beispiel	VodkaVodka98 spielt gegen LongEiland

Begriff	Hüter
Beschreibung	Spielfigur, deren Aufgabe es ist, die Payload von den eigenen Zielfeldern fernzuhalten
Ist-ein	Spielfigur
Kann-sein	Eigener Hüter, Gegnerischer Hüter
Aspekt	Letzte Verteidigungslinie
Bemerkung	-
Beispiel	Siehe „Spielfigur“

Begriff	Sucher
Beschreibung	Spielfigur, die den Schatz jagt
Ist-ein	Spielfigur
Kann-sein	Eigener Sucher, Gegnerischer Sucher
Aspekt	Beendet die Partie
Bemerkung	„Jäger“ wäre ein besserer Begriff, könnte aber mit den Begriffen im Lastenheft zu Verwirrungen führen.
Beispiel	Darth Vader, gegnerischer Sucher, Rang 2

Begriff	Angreifer
Beschreibung	Spielfigur, die die Payload in ein einen gegnerischen Tarring befördern soll
Ist-ein	Spielfigur
Kann-sein	Eigener Angreifer, Gegnerischer Angreifer
Aspekt	Holt Punkte für das eigene Team
Bemerkung	„Jäger“ im Lastenheft. Angreifer beschreibt die Rolle der Spielfigur aber besser.
Beispiel	Han Solo, eigener Angreifer, Rang 3

Begriff	Treiber
Beschreibung	Spielfigur, mit der der Spieler eigene Spielfiguren vor Quälgeistern schützt und gegnerische damit abschießen kann
Ist-ein	Spielfigur
Kann-sein	Eigener Treiber, Gegnerischer Treiber
Aspekt	Interagiert mit Quälgeistern
Bemerkung	„Treiber“ im Lastenheft
Beispiel	Boba Fett, gegnerischer Treiber, Rang 4

Begriff	Punkte
Beschreibung	Der Spieler mit mehr Punkten am Ende der Partie gewinnt. Werden durch das Platzieren der Payload in einem gegnerischen Torring oder das Finden des Schatzes erhalten.
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Bestimmung des Gewinners
Bemerkung	-
Beispiel	SchnapsNase hat 20 Punkte

Begriff	Besetzen
Beschreibung	Eine Spielfigur besetzt das Feld, auf dem sie sich befindet
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Beschreibung des Spielgeschehens
Bemerkung	Zwei Spielfiguren können sich nicht auf derselben Zelle befinden
Beispiel	Chewbacca besetzt Zelle 5:3

Begriff	Rang
Beschreibung	Jede Spielfigur hat einen Rang von 1 bis 5, der die Wahrscheinlichkeit bestimmt, dass sie noch einmal ziehen kann. Rang 1 ist der beste.
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Unterscheidet Qualität der Spielfiguren.
Bemerkung	Ersetzt die „Besen“ aus dem Lastenheft.
Beispiel	Yoda hat Rang 1.

Begriff	Aktion
Beschreibung	Jede durch einen Spieler hervorgerufene Änderung der Situation
Ist-ein	-
Kann-sein	Ziehen, Schießen, Schlagen, Einmischung, Übernahme
Aspekt	Weiterführung der Partie
Bemerkung	-
Beispiel	Obi-Wan Kenobi zieht von Zelle 8:7 auf Zelle 9:7

Begriff	Ziehen
Beschreibung	Die Bewegung einer Spielfigur von einer Zelle auf eine andere durch direkten Befehl des Spielers
Ist-ein	Aktion
Kann-sein	-
Aspekt	Beschreibung des Spielverlaufs
Bemerkung	Bezieht sich nicht auf erzwungene Bewegungen einer Spielfigur.
Beispiel	Obiwan Kenobi zieht von Zelle 8:7 auf Zelle 9:7

Begriff	Befördern
Beschreibung	Bewegen den Payload mittels einer Spielfigur
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Bewegen der Payload, allgemeiner Begriff
Bemerkung	Keine Aktion, da eventuell eine passive Folge, z.B. durch Ziehen
Beispiel	-

Begriff	Schießen
Beschreibung	Die Bewegung der Payload durch einen Hüter oder Angreifer auf eine andere, entfernte Zelle ohne Bewegung der Spielfigur
Ist-ein	Aktion
Kann-sein	-
Aspekt	Bewegung der Payload um mehrere Felder
Bemerkung	„Werfen“ im Lastenheft. Analog zum Schussvektor benannt.
Beispiel	Mace Windu schießt die Payload auf Zelle 10:4

Begriff	Schlagen
Beschreibung	Die erzwungene Bewegung eines Quälgeistes durch einen Treiber
Ist-ein	Aktion
Kann-sein	-
Aspekt	Interaktion mit Quälgeistern
Bemerkung	„Kloppen“ im Lastenheft
Beispiel	R2-D2 schlägt einen Quälgeist auf Zelle 5:10

Begriff	Einmischung
Beschreibung	Hilfsfähigkeiten, die nicht von Spielobjekten ausgehen. Werden von einem Spieler gesteuert. Bei jeder Benutzung besteht eine Chance, dass die verwendete Einmischung bis zum Ende der Partie für den jeweiligen Spieler vom Schiedsrichter deaktiviert werden.
Ist-ein	Aktion
Kann-sein	Teleportation, Fernangriff, Impuls, Schatzjagd
Aspekt	Zusätzliche taktische Element
Bemerkung	Ersetzt die „Fans“ aus dem Lastenheft
Beispiel	Lando Calrissian wird auf Zelle 6:6 teleportiert

Begriff	Teleportation
Beschreibung	Einmischung, die eine Spielfigur auf eine zufällige Zelle teleportiert
Ist-ein	Einmischung
Kann-sein	-
Aspekt	-
Bemerkung	Ersetzt „Elfen“ aus Lastenheft
Beispiel	Siehe „Einmischungen“

Begriff	Fernangriff
Beschreibung	Trifft eine gegnerische Spielfigur. Ziel verliert gegebenenfalls die Payload und wird auf eine zufällige benachbarte, freie Zelle bewegt.
Ist-ein	Einmischung
Kann-sein	-
Aspekt	-
Bemerkung	Statt „Kobolde“ im Lastenheft
Beispiel	Jango Fett wird von Fernangriff auf Zelle 5:6 gestoßen

Begriff	Impuls
Beschreibung	Wenn eine Spielfigur die Payload hält, wird sie bei Benutzung verloren
Ist-ein	Einmischung
Kann-sein	-
Aspekt	-
Bemerkung	Statt „Trolle“ im Lastenheft
Beispiel	C-3PO verliert wegen eines Impuls die Payload

Begriff	Schatzstoß
Beschreibung	Bewegt den Schatz zufällig um ein Feld
Ist-ein	Einmischung
Kann-sein	-
Aspekt	-
Bemerkung	„Schnatzschnappen“ im Lastenheft
Beispiel	Ein Schatzstoß treibt den Schatz auf Zelle 4:12

Begriff	Entfernung
Beschreibung	Eine Entfernung zwischen zwei Zellen ist die minimale Anzahl von Zügen, in denen eine Spielfigur von der einen auf die andere ziehen kann.
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Spielfeldgeometrie
Bemerkung	-
Beispiel	-

Begriff	Schussvektor
Beschreibung	Pfeil vom Mittelpunkt einer Zelle zum Mittelpunkt einer anderen
Ist-ein	Torschussvektor
Kann-sein	-
Aspekt	Spielfeldgeometrie
Bemerkung	-
Beispiel	-

Begriff	Torschussvektor
Beschreibung	Schussvektor zu einem Schuss, der möglicherweise in einem Torschuss resultiert.
Ist-ein	Schussvektor
Kann-sein	-
Aspekt	Punkte sammeln
Bemerkung	-
Beispiel	-

Begriff	Torschuss
Beschreibung	Ein Angreifer schießt die Payload in einen Torring und holt damit Punkte für sei Team
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Punkte sammeln
Bemerkung	Nur erfolgreiche Schüsse auf das Tor werden als Torschüsse bezeichnet.
Beispiel	Darth Sidious schießt die Payload in ein eigenes Tor

Begriff	Rundenphase
Beschreibung	Phase, in der eine Spielfigur Aktionen durchführt
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Zeiteinteilung
Bemerkung	
Beispiel	Leia Organa ist dran

Begriff	Zug
Beschreibung	Von der ersten Aktion eines Spielers bis zur ersten Aktion des Gegners
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Zeiteinteilung
Bemerkung	Nicht die Rundenphase einer Spielfigur
Beispiel	Bierdurst69 ist am Zug

Begriff	Verlieren
Beschreibung	Die Payload wird auf eine zufällige Zelle bewegt, die an die Zelle angrenzt, auf der sich die Spielfigur, die sie derzeit hält befindet.
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Spielablauf
Bemerkung	„Vertändeln“ im Lastenheft
Beispiel	Jar Jar verliert die Payload

Begriff	Halten
Beschreibung	Ein Angreifer oder Hüter kann die Payload halten. Ist das der Fall, bewegt sich die Payload auf die Zelle, auf die die Spielfigur zieht.
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Beschreibung des Spielgeschehens
Bemerkung	-
Beispiel	-

Begriff	Übernahme
Beschreibung	Ein Angreifer neben einer gegnerischen Spielfigur, die die Payload hält, kann diesen mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit übernehmen und hält sie anschließend selbst.
Ist-ein	Aktion
Kann-sein	-
Aspekt	Aggressives Spielmanöver
Bemerkung	-
Beispiel	Darth Vader übernimmt die Payload von Anakin Skywalker

Begriff	Betäubt
Beschreibung	Eine betäubte Spielfigur kann in seiner nächsten Rundenphase keine Aktion durchführen
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Wirkung der Quälgeister
Bemerkung	„Ausgeknockt“ im Lastenheft
Beispiel	Jango Fett ist betäubt

Begriff	Riskante Strategie
Beschreibung	Handlung, wegen der eine Spielfigur vorübergehend vom Spielfeld entfernt werden kann.
Ist-ein	-
Kann-sein	Torring Blockieren, Stürmen, Großoffensive, Rammen, Schatz Blockieren
Aspekt	Taktische Elemente
Bemerkung	„Faul“ im Lastenheft
Beispiel	Qui-Gon Jinn blockiert den Schatz

Begriff	Torring Blockieren
Beschreibung	Eine eigene Spielfigur besetzt einen eigenen Torring, was verhindert, dass die Payload dort abgeliefert wird.
Ist-ein	Riskante Strategie
Kann-sein	-
Aspekt	Taktik
Bemerkung	„Flackern“ im Pflichtenheft
Beispiel	-

Begriff	Stürmen
Beschreibung	Ein Angreifer, der die Payload hält, zieht auf einen gegnerischen Torring, was das Abliefern garantiert.
Ist-ein	Riskante Strategie
Kann-sein	-
Aspekt	Taktik
Bemerkung	„Nachtarocken“ im Lastenheft
Beispiel	Han Solo stürmt mittleren gegnerischen Torring

Begriff	Großoffensive
Beschreibung	Ein eigener Angreifer betritt eine gegnerische Hüterzonenzelle während ein anderer eigener Angreifer sich auf einer anderen befindet.
Ist-ein	Riskante Strategie
Kann-sein	-
Aspekt	Taktik
Bemerkung	„Stutschen“ im Lastenheft
Beispiel	Lando Calrissia schließt sich Chewbacca in einer Großoffensive an

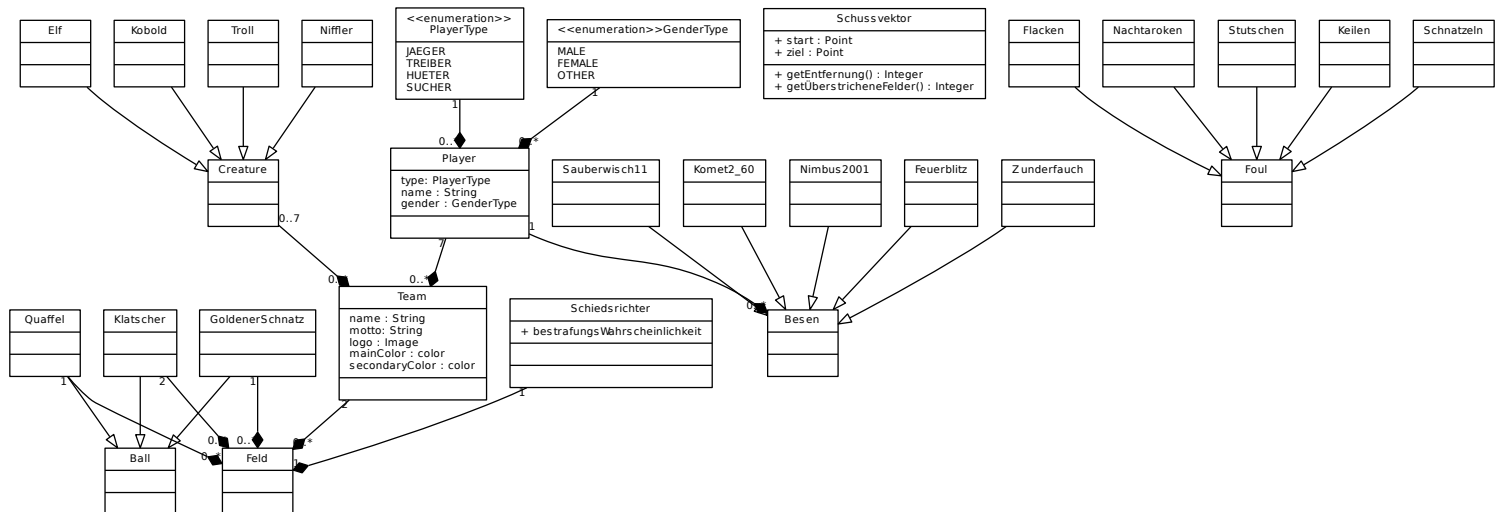
Begriff	Rammen
Beschreibung	Eine eigene Spielfigur zieht auf eine Zelle, die von einer gegnerischen Spielfigur besetzt wird. Dadurch wird die gegnerische Spielfigur auf eine benachbarte Zelle bewegt und verliert die Payload
Ist-ein	Riskante Strategie
Kann-sein	-
Aspekt	Taktik
Bemerkung	„Keilen“ im Lastenheft
Beispiel	Boba Fett rammt Jar Jar

Begriff	Schatz blockieren
Beschreibung	Eine Spielfigur, die kein Sucher ist, besetzt die Zelle, auf der sich der Schatz befindet.
Ist-ein	Riskante Strategie
Kann-sein	-
Aspekt	Taktik
Bemerkung	„Schnatzeln“ im Lastenheft
Beispiel	Darth Maul blockiert den Schatz

Begriff	Schiedsrichter
Beschreibung	Entfernt mit bestimmter Wahrscheinlichkeit eine Spielfigur, die eine riskante Strategie ausführt vom Spielfeld bis eine Payload abgeliefert wird und deaktiviert permanent eine Einmischung für den Rest der Partie.
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Taktik
Bemerkung	„Schiedsrichter“ im Lastenheft
Beispiel	Sheev Palpatine wurde vom Schiedsrichter vom Spielfeld entfernt

Begriff	Disqualifikation
Beschreibung	Tritt ein wenn fünf Spielfiguren eines Spielers gleichzeitig durch den Schiedsrichter aus dem Spiel entfernt sind. Führt zur Niederlage des Spielers.
Ist-ein	-
Kann-sein	-
Aspekt	Erhöhtes Risiko
Bemerkung	-
Beispiel	CubaLibre wurde disqualifiziert. CaptainCola gewinnt die Partie.

3 Domänenmodell



4 Anforderungsdefinition

4.1 Akteure

ID:	AKT1
Titel:	Anwendungsbenutzer
Beschreibung:	Menschlicher Benutzer, der die Anwendungen bedient.
Rolle:	<Rolle>

ID:	AKT2
Titel:	Spielender Benutzer
Beschreibung:	Anwendungsbenutzer, der mit der Client-Anwendung am tatsächlichen Spielgeschehen teilnimmt.
Rolle:	<Rolle>

ID:	AKT3
Titel:	Beobachtender Benutzer
Beschreibung:	<Beschreibung>
Rolle:	<Rolle>

ID:	AKT4
Titel:	Systemadministrator
Beschreibung:	Anwendungsnutzer mit Zusatzqualifikation um Server zu verwalten.
Rolle:	Der Systemadministrator hat zugriff auf die Server Anwendung. Er ist dafür verantwortlich eine Instanz der Server Anwendung zu starten und zu betreuen. Zudem hat er Zugriff auf die Partie-Konfiguration und kann diese bei bedarf verändern.

ID:	AKT5
Titel:	KI
Beschreibung:	<Beschreibung>
Rolle:	<Rolle>

ID:	AKT6
Titel:	Kunde
Beschreibung:	SoPra-Tutor
Rolle:	<Rolle>

ID:	AKT7
Titel:	Client [Komponente]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Rolle:	<Rolle>

ID:	AKT8
Titel:	KI-Client [Komponente]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Rolle:	<Rolle>

ID:	AKT9
Titel:	Server [Komponente]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Rolle:	<Rolle>

ID:	AKT10
Titel:	Quidditchteam-Editor [Komponente]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Rolle:	<Rolle>

ID:	AKT11
Titel:	Team
Beschreibung:	<Beschreibung>
Rolle:	<Rolle>

ID:	AKT12
Titel:	Schiedsrichter
Beschreibung:	<Beschreibung>
Rolle:	<Rolle>

4.2 Funktionale Anforderungen (allgemein)

ID:	FA1
Titel:	Quidditch-Spielfeld
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA2
Titel:	Mittelkreis
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA3
Titel:	Mittelfeld
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA4
Titel:	Hüterzone
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA5
Titel:	Torring
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA6
Titel:	Schussvektor
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA7
Titel:	Bälle
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA8
Titel:	Quaffel [Ball]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA9
Titel:	Klatscher [Ball]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA10
Titel:	Goldener Schnatz [Ball]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA11
Titel:	Besen
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA12
Titel:	Zauberfauch [Besen]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA13
Titel:	Sauberwisch 11 [Besen]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA14
Titel:	Komet 2-60 [Besen]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA15
Titel:	Nimbus 2001 [Besen]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA16
Titel:	Feuerblitz [Besen]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA17
Titel:	Spieler
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA18
Titel:	Jäger [Spielertyp]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA19
Titel:	Treiber [Spielertyp]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA20
Titel:	Hüter [Spielertyp]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA21
Titel:	[Spielertyp] Sucher
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA22
Titel:	Fans]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA23
Titel:	Elfen [Fantyp]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA24
Titel:	Kobolde [Fantyp]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA25
Titel:	Trolle [Fantyp]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA26
Titel:	Niffler [Fantyp]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA27
Titel:	Foul
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA28
Titel:	Flacken [Foul]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA29
Titel:	Nachtarocken [Foul]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA30
Titel:	Stutschen [Foul]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA31
Titel:	Keilen [Foul]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA32
Titel:	Schnaltzeln [Foul]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA33
Titel:	Wurf mit dem Quaffel
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA34
Titel:	Quaffel Abfangen
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA35
Titel:	Torschuss
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA36
Titel:	Klatscher kloppen
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA37
Titel:	Partie-Konfiguration
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA38
Titel:	Quidditchteam-Konfiguration
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA39
Titel:	Netzwerkinterface
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA40
Titel:	Runde
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA41
Titel:	Ballphase
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA42
Titel:	Spielerphase
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA43
Titel:	Fanphase
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	Diese Anforderung geht aus den im Lastenheft zu Verfügung gestellten Spielregeln für das Spiel <i>Fantastic Feasts</i> hervor.
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA44
Titel:	Zufallsgenerator
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA45
Titel:	Spielende
Beschreibung:	< Beschreibung >
Begründung:	< Begründung >
Abhängigkeiten:	< Abhängigkeiten >
Priorität:	< Prio >
Akteure:	< Akteure >

ID:	FA46
Titel:	Überlängenbehnadlung
Beschreibung:	< Beschreibung >
Begründung:	< Begründung >
Abhängigkeiten:	< Abhängigkeiten >
Priorität:	< Prio >
Akteure:	< Akteure >

ID:	FA47
Titel:	Spiellogik
Beschreibung:	< Beschreibung >
Begründung:	< Begründung >
Abhängigkeiten:	< Abhängigkeiten >
Priorität:	< Prio >
Akteure:	< Akteure >

ID:	FA48
Titel:	Log-Datei
Beschreibung:	< Beschreibung >
Begründung:	< Begründung >
Abhängigkeiten:	< Abhängigkeiten >
Priorität:	< Prio >
Akteure:	< Akteure >

ID:	FA49
Titel:	< Titel >
Beschreibung:	< Beschreibung >
Begründung:	< Begründung >
Abhängigkeiten:	< Abhängigkeiten >
Priorität:	< Prio >
Akteure:	< Akteure >

ID:	FA50
Titel:	<Titel>
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA51
Titel:	<Titel>
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA52
Titel:	<Titel>
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA53
Titel:	<Titel>
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

4.3 Funktionale Anforderungen (Server)

4.4 Funktionale Anforderungen (Client)

ID:	FA54
Titel:	Hauptmenü [Client-View]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA55
Titel:	Connect to Game [Client-View]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA56
Titel:	End of Game [Client-View]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA57
Titel:	Import Team Config [Client-View]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA58
Titel:	Game Play [Client-View]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA59
Titel:	Hilfe [Client-View]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA60
Titel:	Beobachter [Client-View]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA61
Titel:	Game Rendering Engine
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA62
Titel:	Input Handler [Client]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA63
Titel:	Input Validierung [Client]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA64
Titel:	Hotkey [Client]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	–
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA65
Titel:	Pausieren [Client]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	–
Akteure:	<Akteure>

4.5 Funktionale Anforderungen (Quidditchteam-Editor)

ID:	FA66
Titel:	Edit Team [Team-Editor-View]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	FA67
Titel:	Save Team [Team-Editor-View]
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

4.6 Nicht funktionale Anforderungen

ID:	QA1
Titel:	Plattformunabhängigkeit
Beschreibung:	Der Spielclient soll auf mindestens einer gängigen Computerbetriebssystem-Plattform (z.B. Linux, Windows) uneingeschränkt benutzbar sein. Des weiteren soll die Server- und die KI-Komponente auf mindestens zwei gängigen Computerbetriebssystem-Plattformen (z.B. Linux, Windows) uneingeschränkt benutzbar sein.
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	<Abhängigkeiten>
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	QA2
Titel:	Version-Controlling
Beschreibung:	Verwaltung und Version-Controlling des Quellcodes mit Hilfe eines Git basierten Version-Controlling Tool.
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	-
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	QA3
Titel:	Continuous Integration
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	-
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	QA4
Titel:	Statische Codeanalyse
Beschreibung:	Mit Hilfe des Tools 'SonarQube' bzw. 'SonarCloud' soll der gesamte Quellcode einer statischen Analyse unterzogen werden. Dabei darf die technische Codequalität von diesen Tool nicht schlechter als 'B' bewertet werden.
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	-
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	QA5
Titel:	Qualitätssicherung
Beschreibung:	80 Prozent des Quellcodes der einzelnen Komponenten soll durch automatische Test auf Korrektheit geprüft werden
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	-
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	QA6
Titel:	Docker Container
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	-
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	QA7
Titel:	Dokumentation
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	-
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	QA8
Titel:	Benutzerhandbuch
Beschreibung:	< Beschreibung >
Begründung:	< Begründung >
Abhängigkeiten:	-
Priorität:	< Prio >
Akteure:	< Akteure >

ID:	QA9
Titel:	Anwendungssprache
Beschreibung:	< Beschreibung >
Begründung:	< Begründung >
Abhängigkeiten:	-
Priorität:	< Prio >
Akteure:	< Akteure >

ID:	QA10
Titel:	Programmiersprache
Beschreibung:	Implementierungssprache
Begründung:	< Begründung >
Abhängigkeiten:	-
Priorität:	< Prio >
Akteure:	< Akteure >

ID:	QA11
Titel:	Dokumentationssprache
Beschreibung:	< Beschreibung >
Begründung:	< Begründung >
Abhängigkeiten:	-
Priorität:	< Prio >
Akteure:	< Akteure >

ID:	QA12
Titel:	Format für Konfigurationsdateien
Beschreibung:	< Beschreibung >
Begründung:	< Begründung >
Abhängigkeiten:	-
Priorität:	< Prio >
Akteure:	< Akteure >

ID:	QA13
Titel:	Netzwerkkommunikation
Beschreibung:	< Beschreibung >
Begründung:	< Begründung >
Abhängigkeiten:	-
Priorität:	< Prio >
Akteure:	< Akteure >

ID:	QA14
Titel:	Rundenspiel
Beschreibung:	< Beschreibung >
Begründung:	< Begründung >
Abhängigkeiten:	-
Priorität:	< Prio >
Akteure:	< Akteure >

ID:	QA15
Titel:	< Titel >
Beschreibung:	< Beschreibung >
Begründung:	< Begründung >
Abhängigkeiten:	-
Priorität:	< Prio >
Akteure:	< Akteure >

ID:	QA16
Titel:	< Titel >
Beschreibung:	< Beschreibung >
Begründung:	< Begründung >
Abhängigkeiten:	-
Priorität:	< Prio >
Akteure:	< Akteure >

ID:	QA17
Titel:	< Titel >
Beschreibung:	< Beschreibung >
Begründung:	< Begründung >
Abhängigkeiten:	-
Priorität:	< Prio >
Akteure:	< Akteure >

ID:	QA18
Titel:	<Titel>
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	-
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	QA19
Titel:	<Titel>
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	-
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>

ID:	QA20
Titel:	<Titel>
Beschreibung:	<Beschreibung>
Begründung:	<Begründung>
Abhängigkeiten:	-
Priorität:	<Prio>
Akteure:	<Akteure>