**Pflichtenheft**

Inhaltsverzeichnis

[1. Zielbestimmungen 2](#_Toc525297651)

[1.1 Musskriterien 2](#_Toc525297652)

[1.2 Wunschkriterien 2](#_Toc525297653)

[1.3 Abgrenzungskriterien 2](#_Toc525297654)

[2. Produkteinsatz 3](#_Toc525297655)

[2.1 Anwendungsbereich 3](#_Toc525297656)

[2.2 Zielgruppe 3](#_Toc525297657)

[3. Produktübersicht 3](#_Toc525297658)

[4. Produktleistungen 3](#_Toc525297659)

[5. Benutzeroberfläche 3](#_Toc525297660)

[6. Technische Produktumgebung 3](#_Toc525297661)

[7. Ansprechpartner 4](#_Toc525297662)

# Zielbestimmungen

Das Unternehmen **Team 3 aka Team Drucker aka Team Edward** stellt eine Anwendung dar, die mit der Programmiersprache Java programmiert wurde. Die Anwendung soll zum einen den Lehrern des OSZ IMT Berlin erleichtern einen Unterrichtsraum zu buchen. Zum anderen sollen sich Schüler als auch Lehrer Bücher des OSZ IMT ausleihen können.

# Musskriterien

Die Anwendung wird in zwei Bereiche unterteilt. Die erste Möglichkeit wird sein, dass Lehrer des OSZ IMT einen Unterrichtsraum planen können. Dazu muss der Lehrer zum einen sehen, ob der Raum verfügbar ist und zum anderen muss der Lehrer einsehen können, wo sich der freie Unterrichtsraum im Gebäude befindet. Zu jedem einzelnen Unterrichtsraum soll der Lehrer auch Details über Gegebenheiten in diesem Raum erhalten. Dazu zählen zum einen die vorhandenen Sitzplätze und die Anzahl der möglichen PC-Arbeitsplätze. Wenn es sich um einen Unterrichtsraum mit PC-Arbeitsplätzen handelt, soll der Lehrer Informationen erhalten, was für PC-Typen in dem Unterrichtsraum aufgebaut sind. Zusätzlich sollen auch Informationen aufgelistet werden, ob sich ein Beamer und ein Drucker in diesem Raum befinden.

Der andere Bereich der Anwendung wird sein, dass sich Schüler und auch Lehrer des OSZ IMT Fachbücher ausleihen können. Dazu muss ein Ausleihsystem erstellt werde, wo klar zu erkennen ist, ob das Fachbuch ausgeliehen ist und wann das Fachbuch wieder zurückgegeben wird. Außerdem sollen Schüler und Lehrer auch einsehen können, wer das Fachbuch ausgeliehen hat. Über jedes Fachbuch sollen die Schüler und Lehrer folgende Details einsehen können: Fachrichtung des Buches, Titel des Buches, Autor des Buches und die dazugehörige ISBN-Nummer.

# Wunschkriterien

Von Seiten des Entwicklerteams wurden zwei Vorschläge gemacht, die Nutzung der Anwendung zu erleichtern. Zum einen wäre es gut, die Anwendung an den vorhandenen LDAP (Lightweight Directory Access Protocol) anzubinden. Durch die angebundene LDAP Anmeldung bräuchte sich der Nutzer keine weiteren Anmeldedaten merken.

Der zweite Vorschlag wäre, die Anwendung auch so zu erweitern, dass die Anwendung auch auf mobilen Geräten genutzt werden kann. Dann müssen sich die Nutzer nicht immer an einen Computer setzten.

# Abgrenzungskriterien

Für die Anwendung ist es von sehr großer Wichtigkeit, dass das Rechte-Rollen Konzept gut ausgearbeitet wird. Es sind sechs Rechte-Rollen Bestimmungen grundlegend:

* Lehrer dürfen Räume buchen
* Lehrer dürfen Raumbuchungen ändern
* Schüler dürfen keine Räume buchen
* Schüler dürfen keine Raumbuchungen ändern
* Schüler und Lehrer dürfen Bücher ausleihen
* Schüler und Lehrer dürfen Details über Bücher einsehen

# Produkteinsatz

Die Anwendung wird am OSZ IMT Berlin eingesetzt um zum einen die Raumplanung zu verwalten und zum anderen eine Buchausleihe zu ermöglichen.

# Anwendungsbereich

Die Anwendung wird mit der Programmiersprache Java programmiert. Mittels GUI (Graphical User Interface) und TUI (Text User Interface) wird die grafische Oberflächengestaltung vorgenommen.

# Zielgruppe

Auf die Anwendung werden zwei Benutzergruppen zugreifen können. Diese sind die Gruppen „Schüler“ und „Lehrer“. Die Gruppen Schüler und Lehrer haben unterschiedliche Rechte und Rollen.

# Produktübersicht

Die Anwendung wird in der Programmiersprache Java geschrieben und die dazugehörige Datenbank wird mit MySQL erstellt und verwaltet.

# Produktleistungen

Das Unternehmen -Team 3 aka Team Drucker aka Team Edward- hat am 21.09.2018 ein Lastenheft erhalten und am gleichen Tag ein ausgearbeitetes Lastenheft zurückgegeben. Das Projekt soll bis zum 07.01.2019 beendet sein. Dazu werden 7,5 h zu Verfügung gestellt.

# Benutzeroberfläche

Die Anwendung erhält eine grafische Oberfläche. Dazu erstellt das Unternehmen **-**Team 3 aka Team Drucker aka Team Edward- ein übersichtliches Layout mit der dazugehörigen Menüführung.

# Technische Produktumgebung

Anhand der folgenden Tabelle kann nachvollzogen werden, welche Software, Hardware und Orgware für die Anwendung verwendet wird.

|  |  |
| --- | --- |
| **Technische Produktumgebung** | |
| **Software** | Scene Builder |
| Java Editoren |
| MySQL und phpMyAdmin |
| Microsoft Word |
| Microsoft Excel |
| Dia |
| **Hardware** | Wird von der Berufsschule gestellt |
| **Orgware** | Einweisung des Kunden in den Umgang mit dem Produkt wird am Ende erfolgen |

# Ansprechpartner

In der folgenden Tabelle wird aufgelistet, wer in dem Entwicklerteam mitarbeitet und wer welche Rolle ausführt.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Mitglieder** | **Rolle** | **Aufgabe** |
| Paul Stitzky | Product Owner | Backend |
| Nico Fischer | Scrum Master | Backend |
| Daniel Lorenz | Dev Team | Backend / First Level Support |
| Andreas Strunk | Dev Team | Backend / Marketing |
| Justine Niendorf | Dev Team | Frontend Design / Dokumentation |
| Laslo Bockemühl | Dev Team | DBM / Frontend Programmierung |
| Fabian Plötner | Dev Team | Backend / Marketing |
| Can Görtz | Dev Team | Backend / Dokumentation |

Ab dem 04.12.2018 werden Herr Paul Stitzky und Herr Nico Fischer das Team verlassen. Danach wird die Teamverteilung folgendermaßen aussehen:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Mitglieder** | **Rolle** | **Aufgabe** |
| Daniel Lorenz | Dev Team | Backend / First Level Support |
| Andreas Strunk | Product Owner | Backend / Marketing |
| Justine Niendorf | Dev Team | Frontend Design / Dokumentation |
| Laslo Bockemühl | Dev Team | DBM / Frontend Programmierung |
| Fabian Plötner | Dev Team | Backend / Marketing |
| Can Görtz | Scrum Master | Backend / Dokumentation |