

1. Studienprojekt

Front- und Backend einer Webanwendung für das Requirements-Engineering

Studienjahrgang: 2013
Fachbereich: Duales Studium Wirtschaft - Technik
Studiengang: Informatik
Modul: IT3161 Studienprojekt I
Betreuer Hochschule: Prof. Dr. Dagmar Monett Diaz
Anzahl der Wörter: ?

Gemeinschaftsprojekt von:

Name, Vorname: Kujat, Sven-Erik

Name, Vorname: Hartmann, Marvin

Name, Vorname: Kujat, Sven-Erik
Matrikelnummer: xXxxXx
Ausbildungsbetrieb: etomer GmbH
Betreuer Unternehmen: xXx. xXx. xXx. xXxxXx xXxxXx

Vom Ausbildungsleiter zur Kenntnis genommen:

.....
(Datum/Unterschrift)

.....
(Datum/Unterschrift der/des Studierenden)

Name, Vorname: Hartmann, Marvin
Matrikelnummer: 653861
Ausbildungsbetrieb: MSA - The Safety Company
Betreuer Unternehmen: Dipl. Ing. Frank Scheidemann

Vom Ausbildungsleiter zur Kenntnis genommen:

.....
(Datum/Unterschrift)

.....
(Datum/Unterschrift der/des Studierenden)

Inhaltsverzeichnis

Begriffserklärung	II
1 Einleitung	1
2 Beschreibung der Aufgabenstellung	3
3 Motivation	5
4 Entwicklung	6
4.1 Konzept	7
4.2 Realisierung	12
4.3 Entwicklungsprozess	15
4.4 Review	18
5 Webanwendung <i>Red:wire</i>	19
5.1 Oberfläche	20
5.2 Features	25
6 Ausblick und Fazit	27
Abbildungsverzeichnis	IV
Literaturverzeichnis	A- 1
Anhang	A- 2
6.1 Grafiken	A- 2

Begriffserklärung

- XAMPP

XAMPP ist eine Zusammenstellung von Software und Werkzeugen, die ein maximal einfaches, betriebssystemunabhängiges Aufsetzen eines Servers für Entwicklungszwecke erreichen soll. Dazu gehören unter anderem der Webserver **A**pache mit der Datenbank **M**ySQL und den Skriptsprachen **P**erl und **P**HP.

- MySQL

MySQL ist eines der am weitesten verbreiteten Open-Source-Datenbankmanagementsysteme. Es beinhaltet zahlreiche Funktionen beispielsweise zur Datenverwaltung, Speicheroptimierung, **Anfragengeschwindigkeitsverbesserung** und Syntaxüberprüfung.

- PHP

PHP ist eine Skriptsprache, welche vor allem auf Servern genutzt wird. Sie ermöglicht das Ausführen von **Operationen** bevor ein html-Dokument erzeugt wird. Dadurch ist es möglich Websites dynamischer zu Gestalten.

- CSS

Ein **C**ascading **S**tyle **S**heets beinhaltet eine Gestaltungssprache, die vor allem in Zusammenhang mit HTML und XML genutzt wird. Durch Einbindung von CSS-Dateien kann das Aussehen beispielsweise einer Website maßgeblich beeinflusst werden. Mit aktuellen CSS Versionen kann außerdem die Darstellung abhängig von den Geräteeigenschaften optimiert werden. Dies betrifft vor allem die Darstellung für Mobilgeräte.

- API

Ein **A**pplication **P**rogramming **I**nterface ist eine Programmierschnittstelle, die von einer Software zur Verfügung gestellt wird, um ihre Funktionen Nutzen zu können. Meistens werden diese fertigen Funktionen genutzt, um komplizierte Vorgänge mit wenigen Zeilen Code ersetzen zu können. **Außerdem können sie zusätzliche Features ermöglichen.**

- JQuery

JQuery ist die meist verwendete Javascript-Bibliothek. Es bietet Funktionen, welche die Manipulation von Website-Elementen vereinfacht und erweitert.

- AJAX

Das AJAX Konzept ermöglicht eine asynchrone Kommunikation zwischen Browser und Server, sodass eine Website verändert und Content nachgeladen werden kann, ohne die komplette Seite neu laden zu müssen.

1 Einleitung

Bei der Entwicklung eines neuen Produktes, sollte sich der Auftraggeber zunächst überlegen, „Warum“ dieses für Kunden interessant wäre. Daraufgehend ist zu entscheiden, „Wie“ es entwickelt werden soll. Zuletzt muss exakt beschrieben werden, „Was“ für ein Produkt entstehen soll und welche Funktionalitäten es aufzuweisen hat.

Dies ist eine kurz gefasste Beschreibung, aber ein Unternehmer sollte im Optimalfall mittels dieses Paradigmas ein Produkt entwickeln. Letzteres Schema sei angelehnt an den *Golden Circle* des Requirements Engineering¹ von innen nach außen. Fälschlicherweise wird häufig mit dem „Was“ begonnen und am Ende der Entwicklung ein Zusatznutzen gesucht, um Konsumenten das Produkt attraktiv zu gestalten. Dadurch kann es vorkommen, dass teilweise unrealistische Anforderungen an das Produkt übereilt und unprofessionell vertraglich festgehalten werden. Dies sollte nicht geschehen, da gute Anforderungen ein Teil des Garant für einen erfolgreichen Projektabschluss sind. Wenn sie nicht gewissenhaft und strukturiert er- sowie bearbeitet werden, können daraus viele schwerwiegende Probleme und Folgefehler entstehen, welche bis zur Produktverfehlung und / oder Fehlkonstruktion führen können.

Im schlimmsten Fall entsteht solch eine Produktverfehlung. Das Produkt ist ein anderes, als von den Stakeholdern gefordert. Möglicherweise wird das Projekt abgebrochen. Auch kann es vorkommen, dass das Produkt zum Zeitpunkt der Fertigstellung bereits veraltet ist. Dabei kann schon zu Beginn ein Fehler bei der Anforderungsaufnahme genügen, um das gesamte Projekt nachhaltig zu gefährden, oder scheitern zu lassen. Dieser Fehler kann seinen Ursprung allerdings an verschiedenen Stellen haben. Mögliche Verfehlungen in der Aufnahme sind z.B. unvollständige, falsch interpretierte oder unrealistische Anforderungen, sodass die nächsthöhere Prozessinstanz diese nicht exakt deuten, oder durchführen kann.

¹Vgl. Schenkel, Michael (2015) 3. Abschnitt im Hauptframe (siehe Literaturverzeichnis [3]).

Zur Verbesserung der Anforderungsqualität existieren folgende Grundsätze²:

Anforderungen müssen...

- ...vollständig sein
- ...gültig und aktuell sein
- ...korrekt sein
- ...realisierbar sein
- ...prüfbar sein
- ...notwendig sein
- ...eindeutig sein
- ...verfolgbar sein
- ...verstehbar sein
- ...bewertet sein

Eine weitere Möglichkeit um den Entwicklungsprozess zu verbessern und Fehlern entgegen zu wirken ist die agile Softwareentwicklung. Bei dieser müssen nicht direkt am Anfang alle Anforderungen in einem Pflichtenheft festgehalten werden, sondern sind dynamisch änderbar in einem Backlog festgehalten. Je nach genutztem System kann beispielsweise monatlich ein Review der bisherigen Arbeit geschehen und anschließend eine neue Liste von Anforderungen für die folgende Entwicklungsphase erstellt werden (Beispiel Scrum³). Ein solches System erhöht außerdem die Chance, dass mögliche Fehler frühzeitig erkannt und behoben werden. Diese Methode ist absolut effizient, da die Kosten um einen Fehler zu beheben von der Analyse und Design Phase (ca. 400 €), über die Test- und Abnahme-phase (ca. 4800 €), bis hin zur Veränderung einer bereits in Betrieb befindlichen Software (ca. 9000 €) exponentiell zunehmen. Letzteres kann aus dem Blickwinkel der Stakeholder und Konsumenten eine Abnahme der Produkt- und Firmenakzeptanz („Imageschäden“) bewirken⁴ (s. a. Anhang Abbildung 6.1).

Es ist also zu sehen, dass sich die Wahl eines Entwicklungsprozesses in Zusammenhang mit dem Umgang mit den Anforderungen entscheidend auf das Projekt auswirken kann. Um den Umgang mit Anforderungen effizienter zu gestalten, sowie das Risiko eines Projektabbruchs zu minimieren, soll eine Software entwickelt werden, welche sowohl bei der Aufnahme, als auch der Verwaltung von Anforderungen Unterstützung bietet.

²Vgl. Rupp, Chris & Brenner, Matthias (2011) 2. Abschnitt (siehe Literaturverzeichnis [2]).

³Siehe it-agile GmbH, Scrum & The Scrum Guide (2013) (siehe Literaturverzeichnis [9] & [5]).

⁴Vgl. Schenkel, Michael (2014) 3. Abschnitt im Hauptframe (siehe Literaturverzeichnis [4]).

2 Beschreibung der Aufgabenstellung

Aufgabenstellung

Die Aufgabenstellung des hier beschriebenen Studienprojektes sieht vor, eine Online-Applikation bzw. Webapplikation zur Anforderungsaufnahme zu entwickeln. Anforderungen sollen mithilfe der „Rupp-Schablone“ von Chris Rupp formuliert werden. Die Idee hinter dem Online-Applikationskonzept ist die einfache Möglichkeit des zentralen Managements der Software und der guten Zugänglichkeit für mehrere Anwender auf die gleiche Datenbasis.

Als Hilfestellung zur Bewältigung dieses Projekts liegt eine Kopie des vorangegangenen Studienprojektes vor. Dieses behandelt die Aufnahme von Anforderungen auf Basis der „Rupp-Schablone“ in einer Offline-Applikation und steht zu Analyse des softwareseitigen Aufnahmeprozesses zur Verfügung.

Rupp-Schablone

Die „Rupp-Schablone“ dient der vereinfachten Aufnahme komplexer Anforderungen. Sie nutzt dazu nur eine Teilmenge der natürlichen Sprache. Genutzt wird die Schnittmenge, welche gleichermaßen Effizienz in der Bearbeitung, sowie Verständlichkeit für den Anwender darstellt.

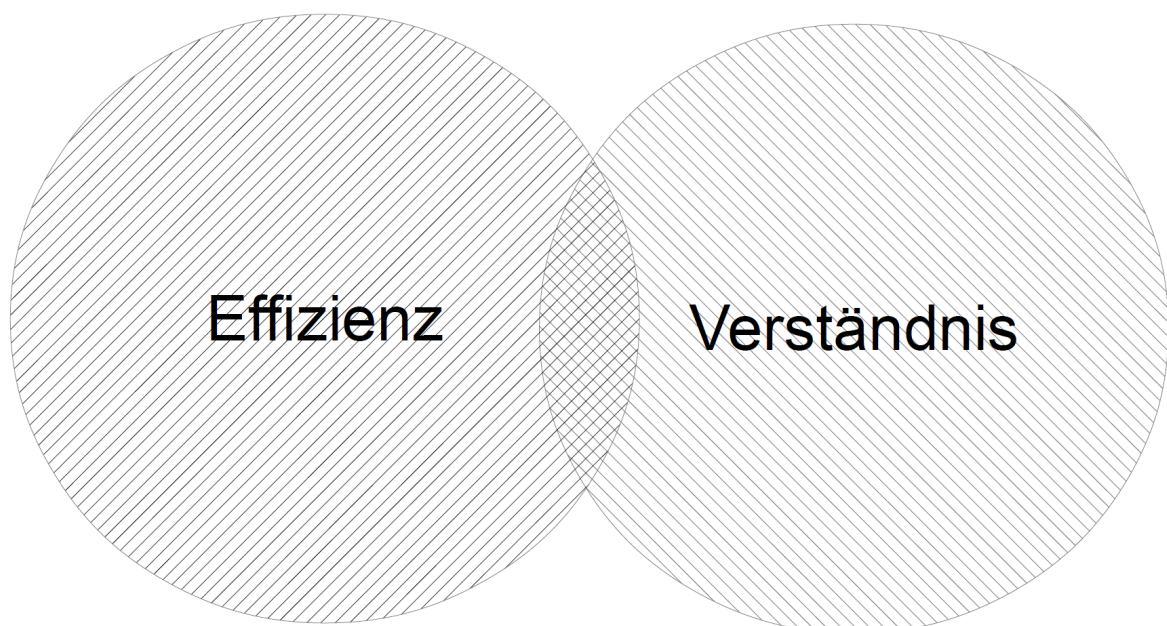


Abbildung 2.1: Schnittmenge

Der Aufbau der Schablone ist an den deutschen Satzbau angepasst. Dies kann mit einer eingeschränkten Form der Subjekt-Prädikat-Objekt Logik betitelt werden. Das erste Element des Aufbaus ist ein Subjekt. Dieses Subjekt stellt den Satzgegenstand dar. Folgend wird die Wichtigkeit der auszuführenden Tätigkeit auf Basis eines helfenden Prädikats festgelegt. Dieses wird von Rupp als rechtlich bindend bezeichnet (auf Vertragsbasis). Das dritte Element ist ein optionales Dativ-Objekt zur Bestimmung des Empfängers bzw. des Nutznießers der Tätigkeit. Mit dem vierten Element wird zwischen einer selbstständigen oder einer nutzerinitiierten Durchführung unterschieden. An fünfter Stelle steht das vom Subjekt zu behandelnde Objekt und abschließend das eigentlich auszuführende Prädikat. Das Prädikat beschreibt den Umgang bzw. die Beeinflussung des Objekts durch das Subjekt.

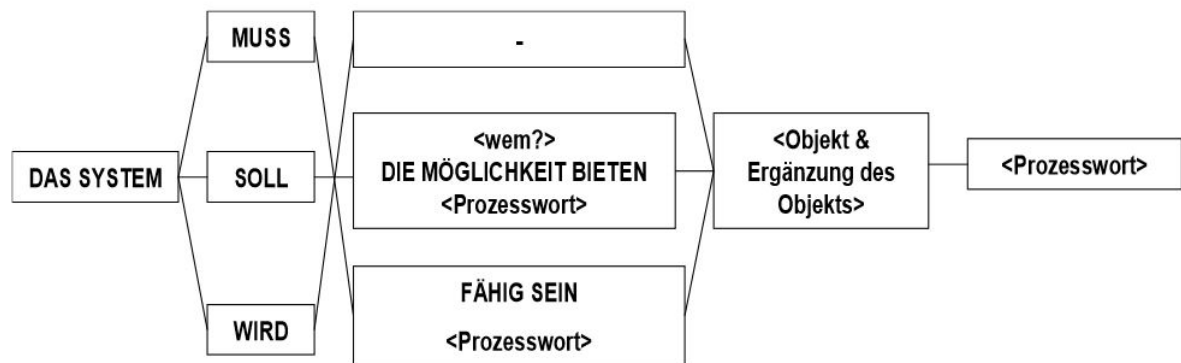


Abbildung 2.2: Schablone

Erweiterungen

Als wünschenswerte Entwicklungen für die Webapplikation seien im Gegensatz zur derzeitigen offline Lösung des vorigen Studienprojekts genannt: ein Organisationssystem zur Zusammenarbeit mehrerer Anwender an einem Anforderungsprojekt, ein Loginsystem zur Authentifizierung der einzelnen Anwender, eine Exportfunktion für die Anforderungen zur Weiterbearbeitung offline und einige Zusatzattribute zu jeder Anforderung (Priorität, Status, Identifikationsnummer, Abhängigkeiten).

3 Motivation

Der Leitgedanke, die Formulierung und Verwaltung von Anforderungen zu vereinfachen und effizienter zu gestalten, bietet die Motivation zur Entwicklung einer Software. Diese Software muss zwangsweise einen gleichwertigen, oder höheren qualitativen Output innerhalb einer Planungsphase generieren (in Relation zu Tabellen-, oder Textsoftware), um als effizient bezeichnet zu werden. Wenn Verantwortliche unachtsam oder ungeübt mit Anforderungen agieren, führt dieser suboptimale Umgang zu Qualitätsverlusten. s erfordert explizit aufgeklärte, oder geschulte Mitarbeiter, um Anforderungen manuell ohne Softwareunterstützung abzulegen. Hierbei wird weder die Formulierung kontrolliert, noch eine konkrete Struktur gewährleistet. Infolgedessen entstehen Redundanzen und Uneindeutigkeit. Dies bedeutet einen zusätzlichen Verwaltungsaufwand, welcher die Kosten und Geschwindigkeit der eigentlichen Produktentwicklung negativ beeinflusst. Um jenen Problemen entgegenzuwirken, wird eine Onlineapplikation konzipiert, welche weniger risikoanfälliges Anforderungsmanagement ermöglicht. Während des Entwicklungsprozesses existiert die Möglichkeit, individuelle Stakeholderwünsche als Zusatzfunktionen zu implementieren, sollten genügend zeitliche Ressourcen verbleiben.

Infolge des Aufbaus als Webanwendung können Anwender jederzeit über einen gängigen Webbrowser auf ihre Anforderungen zugreifen. Aufgrund der steigenden Anzahl von Anwendern, welche über mobile Endgeräte auf Applikationen zugreifen, soll es zudem ermöglicht werden, unterwegs komfortabel über das Endgerät zu arbeiten. Dabei kann die Nutzererfahrung durch ein responsives (dynamisches) Design weiter verbessert werden.

Parallel kann die Software neben dem Einsatz in Projekten als Lernsoftware für die korrekte Anforderungsformulierung fungieren. Als Grundbaustein existiert hierbei eine integrierte Formulierungsschablone nach Chris Rupp. Jene soll dem Anwender die Formulierung durch einen vorgegebenen Satzbau erleichtern.

Außerdem soll es möglich werden, mit mehreren Anwendern zeitgleich an derselben Anforderungsliste zu arbeiten. Durch die resultierende Teamarbeit wird die Effizienz gesteigert und das Arbeitsklima verbessert. Nach Abschluss des Entwicklungsprozesses besteht die Möglichkeit, dieses Projekt unter einer Open Source - Lizenz zu veröffentlichen, um individuelle Weiterarbeit Dritter zu ermöglichen.

4 Entwicklung

Die Entwicklung der Webapplikation wird in mehreren Schritten durchgeführt. Vorangehend ist eine ganzheitliche Planung und Strukturierung für den erfolgreichen Abschluss des Projekts unabdinglich. Vorausschauend muss die vorgegebene Zeitspanne zur Erfüllung der Aufgabe eingeteilt und unterteilt werden. Es muss ein Konzept und ein Leitfaden entstehen, auf welchem die Entwicklung basiert und durchgeführt wird. Weiterhin müssen Überlegungen zu möglichen Technologien und deren Vor- und Nachteile getätigt werden. Sobald diese Grundbausteine ausgearbeitet sind, ist es wichtig, eine funktionierende Infrastruktur zur Softwareentwicklung zu entwerfen. Innerhalb dieser muss auch die Lauffähigkeit der zu entwickelnden Applikation gewährleistet sein. Damit kann schon jetzt später möglicherweise auftretenden Fehlern vorgebeugt, bzw. diese beschränkt werden. Nach der darauffolgenden Erstellung der Aufgaben werden diese aufgeteilt, um paralleles Arbeiten effizient zu ermöglichen.

Im Folgenden wird das zu erarbeitende Konzept erläutert. Dazu wird die Funktionsweise einiger exemplarischer Websites evaluiert. Dies dient des besseren Verständnisses für den Aufbau / das Layout und die aktuell gängigen Bedienkonzepte erfolgreicher, bzw. populärer Website-Systeme.

4.1 Konzept

Zur Ermittlung eines Konzepts, werden zunächst Arbeitsweisen anderer Internetseiten und Webpräsenzen betrachtet. Dabei ist deutlich zu erkennen, dass das Internet und die Internetseiten zunehmend komplexer werden. Vergleicht man ältere Versionen einer Website, mit deren Version von heute, werden viele Unterschiede ersichtlich, sowohl optisch als auch technisch. Als auffällige Änderungen seien hier beispielsweise das Layout, die Schrift und die Menüstruktur zu nennen. Dies wird deutlich im Vergleich der Abbildungen 4.1 und 4.2.

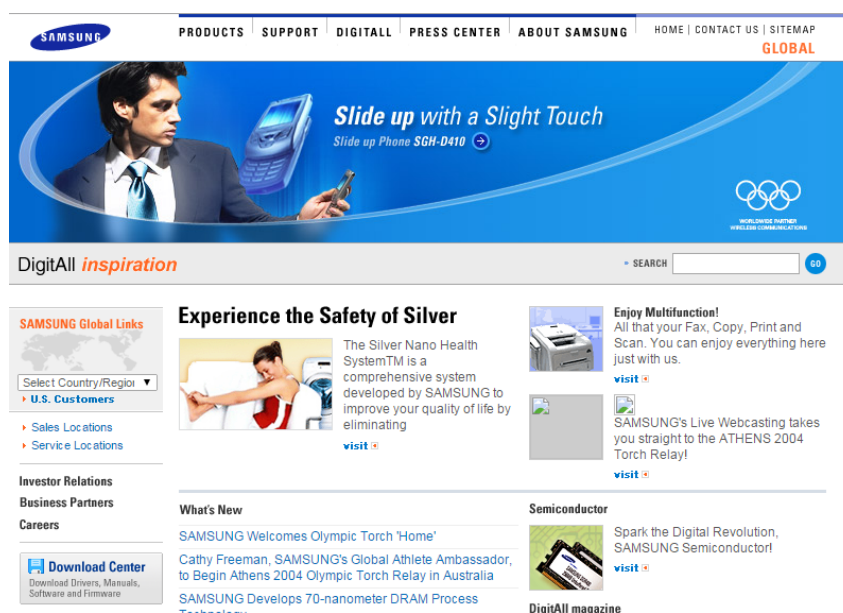


Abbildung 4.1: Internetauftritt Samsung 2004 (Quelle: Screenshot Wayback Machine: „www.samsung.com“)

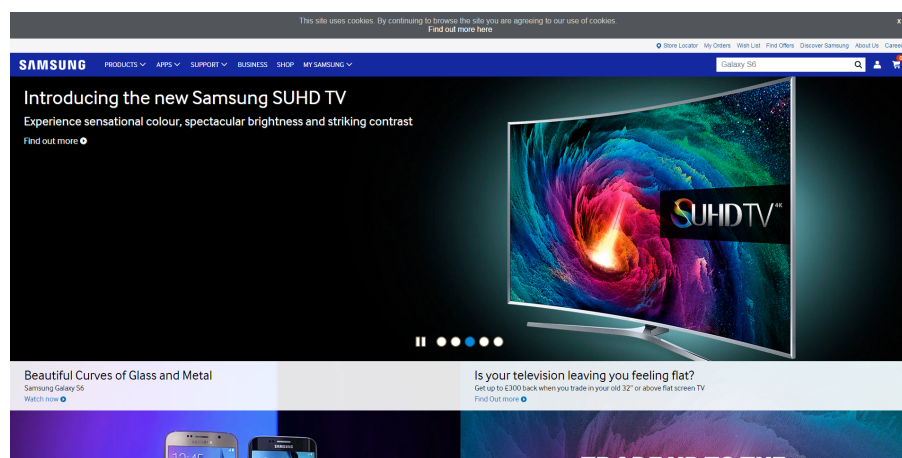


Abbildung 4.2: Internetauftritt Samsung 2015 (Quelle: Screenshot „www.samsung.com“)

Im Bereich der Vernetzung, speziell im Web-Bereich, gibt es stetige Weiterentwicklungen. Folgend an das Moor'sche Gesetz angelehnt existieren immer kürzere Technologie-Lebenszyklen. Dieser Fakt sowie ein verändertes Nutzungsverhalten verringern die Attraktivität statischer Websites. Aktuell spielt die Verbreitung von mobilen Endgeräten und steigende mobile Datennutzung eine größer werdende Rolle.

Für Suchanfragen, die von mobilen Endgeräten über die Internet-Suchmaschine „Google“ durchgeführt werden, wurde bereits im Juni 2013 eine Anpassung des Ranking-Algorithmus bekannt gegeben¹. Am 26.02.2015 kündigte der Konzern an, das „mobile-friendly“ Ranking für Websites mit in die Gesamtbewertung dieser Suchanfragen einfließen zu lassen². Diese Änderung ist planmäßig seit dem 21.04.2015 aktiv³. „Google“ unterstützt mittels dieses Schrittes den technischen Wandel, welcher die Denkweise der Webentwickler nachhaltig beeinflusst.

Letzteres sowie das veränderte Konsumverhalten der Technik-Anwender verdeutlichen, dass derzeit eine hohe technische und konsumangepasste Versiertheit der Entwickler nötig ist. Infolgedessen werden bei der Entwicklung der webbasierten Software in diesem Projekt verschiedene Technologien miteinander verbunden. Das spiegelt die tiefergehende Evaluation der Anwenderbedürfnisse wider und fördert sowie verstärkt ein positives Nutzungserlebnis. Eine Auflistung der genutzten Tools, Sprachen sowie Frameworks finden sich unter Punkt 4.2 („Realisierung“). Nach der Überprüfung unterschiedlicher Konzeptionen wird nachfolgendes Konzept festgehalten:

¹Vgl. Google Webmaster Central (11. Juni 2013) (siehe Literaturverzeichnis [8]).

²Vgl. Google Webmaster Central (26. Februar 2015) (siehe Literaturverzeichnis [6]).

³Vgl. Google Webmaster Central (21. April 2015) (siehe Literaturverzeichnis [7]).

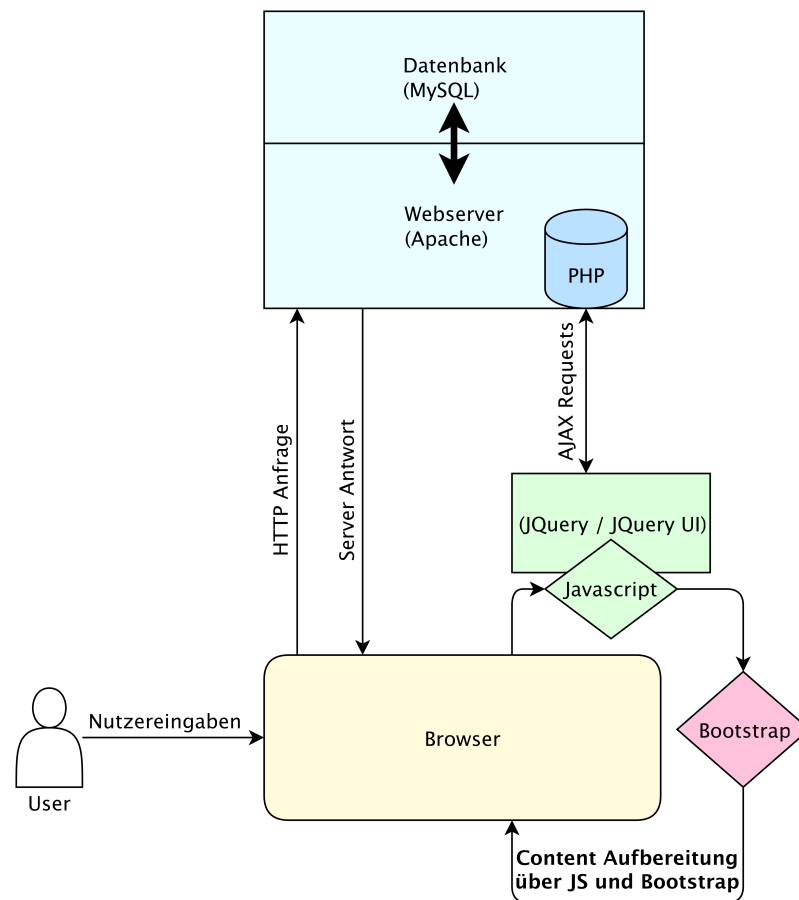


Abbildung 4.3: Webanwendung Konzept

Die Anwendereingaben werden vom Browser erfasst. Zunächst schickt dieser einen standard HTTP-Request an den Server. In der Antwort sind anschließend HTML-, CSS- und Scriptdaten enthalten. Diese benutzt der Browser um den Inhalt aufzubereiten und die Darstellung anzupassen. Somit werden wichtige Funktionen und auch die Darstellung auf Mobilgeräten ermöglicht. Außerdem kann der Funktionsumfang der Website mittels JQuery und Bootstrap nach Belieben erweitert werden.

Dem Anwender werden mehrere Funktionen geboten, ein Überblick gibt die Abbildung 4.4. Neben dem Registrieren und Einloggen, sollte der Anwender sich am Ende seiner Arbeit ausloggen können. Nach der Anmeldung, sollte er sich auf einer Übersichtsseite (dem Dashboard) befinden, von welcher aus er weitere Aktionsmöglichkeiten besitzt. Es soll ihm möglich sein Anforderungen zu verfassen und anzuzeigen, sowie diese Anzeige zur optimalen Übersicht zu manipulieren. Entsprechende Aktionen bezüglich Anforderungen sind in der Abbildung 4.4 mit leichtem Grün hinterlegt. Jene Anforderungen sollen Teamgebunden und vom gesamten Entwicklerteam einsehbar sein, das heißt für jeden der Mitglied im entsprechenden Team ist.

Mitglieder eines Teams sollten außerdem erweiterte Möglichkeiten haben das Team zu bearbeiten. Entsprechende geplante Aktionen bezüglich der Teams sind in der Abbildung 4.4 mit leichtem Blau hinterlegt. Neben den funktionellen Aktionen, sollte ein Anwender aber auch selbständig seine Accountinformationen wie Passwort und Email ändern können. Etwaige nutzerbezogene Aktionen sind in der Abbildung 4.4 mit leichtem Gelb hinterlegt. Um das System zu Warten, sollte ein Administrator zumindest die Möglichkeit haben Nutzer zu löschen.

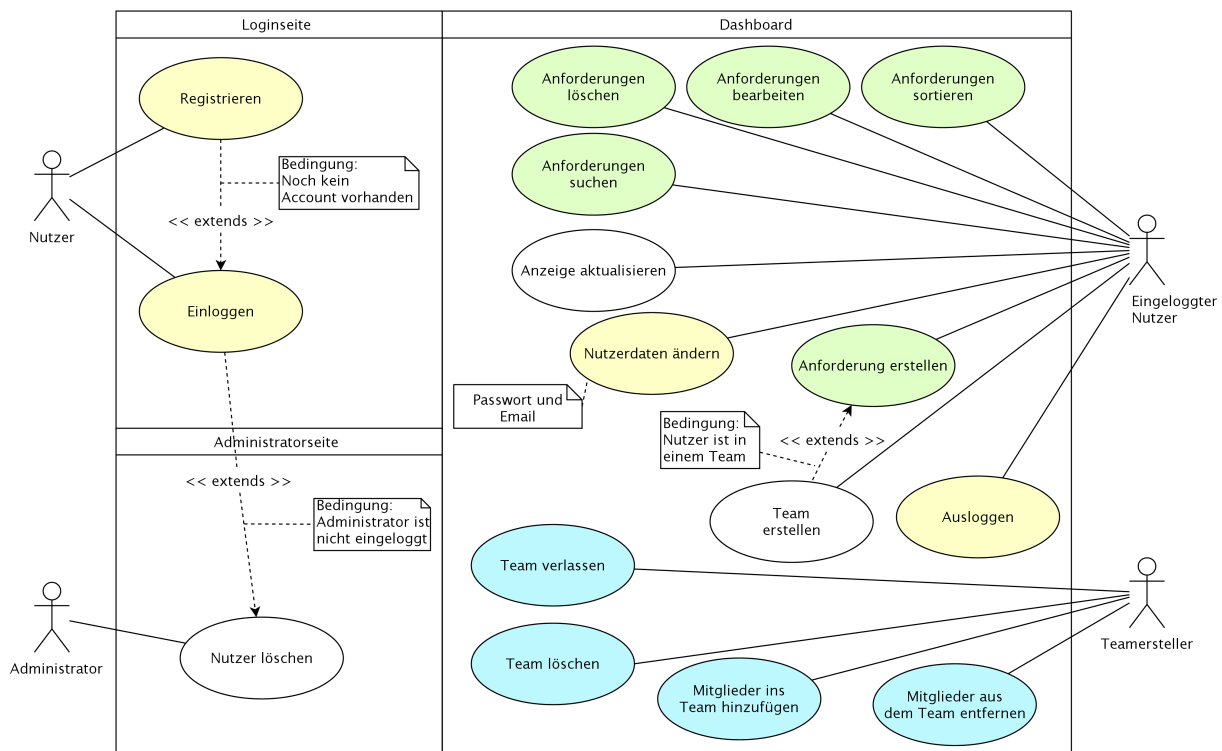


Abbildung 4.4: Use-Case Diagramm Nutzeraktionen

Folgende Meilensteine, sowie Zeitrahmen sind der Entwicklung angedacht: Zunächst ist das Ziel ein funktionierendes Anmeldesystem inklusive Datenbank zu entwickeln. Das ist notwendig, da die Software direkt auf Basis dieses Multi-User-Systems weiter entwickelt werden soll. Um dieses Grundgerüst zu schaffen und möglichst viele Fehlerquellen schon bei der Entwicklung zu finden und zu beheben, wurde zunächst ein Zeitrahmen von etwa 6 Wochen gesetzt. Diese Zeitspanne resultiert aus der Tatsache, dass die Entwicklung parallel zur Theoriezeit des Dualen Studiums an der Hochschule gestartet wurde. Ebenso ist dieser Schritt ein erster Meilenstein.

Nachdem das Benutzersystem auf seine ordnungsgemäße Funktion getestet wurde, richtet sich die Entwicklung auf die Anforderungen. Es muss gewährleistet werden, dass Anforderungen in die Datenbank geschrieben und ausgelesen werden können. Dazu ist vor allem

ein Separator notwendig, damit die Satzglieder der Anforderungen später rekonstruiert werden können. Auch muss es ermöglicht werden, dass Nebeninformationen wie etwas die Ersteller ID oder ein Zeitstempel mit gespeichert werden können. Ist dieses Ziel erreicht muss ein geeignetes Ausgabeformat gewählt, und die korrekte Darstellung der Anforderungen überprüft werden. Zusätzlich muss die Übersichtlichkeit der Anforderungen betrachtet werden, um diese nicht zu vernachlässigen sind Sortierfunktionen erforderlich. Nach Verifizierung der ordnungsgemäßen Funktion sollte der zweite Meilenstein nach weiteren 7-8 Wochen erreicht sein.

Der dritte Meilenstein besteht hauptsächlich aus dem Teamsystem. Jenes soll gleichzeitiges Arbeiten an der selben Anforderungsliste ermöglichen. Um dies zu erreichen, muss es zunächst möglich sein Teams zu erstellen. Auch Verwalten von Teams, das heißt das Hinzufügen und Löschen von anderen Nutzern ist ein essentieller Bestandteil des Systems. Besonders bei diesem Teil des Systems muss kontrolliert werden, dass der Anwender keine Fehler erzeugen kann. Vor allem betrifft dies das hinzufügen von Nutzern und die Namen von Teams. Um Komplikationen bei den Datenbankabfragen zu vermeiden sollte jeder Nutzer nur in einem Team, und die Teamnamen einzigartig sein.

Neben dem Teamsystem liegen auf dem Weg zum dritten Meilenstein auch optische Anpassungen. Dazu gehören beispielsweise Tooltips, um eine angenehme Mensch-Maschine Interaktion zu schaffen. Zu diesem Zweck sollten auch Dialoge und Komplexität der Menüführung kontrolliert werden. Zur Überprüfung der Intuitivität empfiehlt es sich, die Software von Dritten, wie etwa Freunden oder Kollegen, testen zu lassen. Aufgrund des steigenden Testumfanges, wird der Zeitaufwand hier mehr betragen als bei den vorherigen Meilensteinen. Ist alles zufriedenstellend, kann der nächste Meilenstein als erreicht betrachtet werden. Allerdings werden hier weiterhin Anpassungen und eventuell Bugfixes von Nöten sein. Die verbleibende Zeit wird genutzt, um Fehler zu beheben und das Programm zu verbessern. Außerdem können weitere Ideen und Features evaluiert und implementiert werden.

4.2 Realisierung

Einleitung

Am Anfang der Realisierung steht die Planung sowie die Auswahl der Technologien, Programmiersprachen, Tools bzw. Tool-Chain. Diese sollten sorgsam gewählt werden, da sie die gesamte Entwicklungsdauer über genutzt werden. Durch die Analyse der benötigten Architektur und Infrastruktur lassen sich die verfügbaren Tools und Programmiersprachen eingrenzen, welche mit der Umgebung kompatibel sind.

Vision

Damit das Projekt erfolgreich abgeschlossen werden kann, ist es notwendig, sich zuerst eine Idee bzw. Vision des künftigen Produkts zu erschließen. Darunter fallen insbesondere die Funktionalitäten, das Design und die Bedienung. Zu diesen drei Kategorien werden alle Ideen dokumentiert. Durch Revision der einzelnen Vorschläge resultieren nun folgende Ergebnisse:

- Das Tool muss Anforderungen aus Eingabefeldern auslesen können
- Das Tool muss ein Authentifikationssystem bieten
- Das Tool muss ein Teamsystem bieten
- Das Tool muss ein Securitysystem bieten
- Das Tool muss Anforderungen exportieren können
- Das Tool muss das Bearbeiten vorhandener Anforderungen ermöglichen
- Das Design soll Aktualität widerspiegeln
- Das Design soll Simplizität darstellen
- Das Design soll Offenheit implizieren
- Die Bedienung soll intuitiv sein
- Die Bedienung soll einfach gehalten sein

Durch die exakte Umsetzung dieser Punkte sollte das Projekt erfolgreich abschließen. Durch Recherchen und Evaluationen bestimmter Techniken zum Erreichen positiver Nutzererfahrungen soll ein ansprechendes Design erstellt werden, welches den Anwender durch visuelles Feedback bei der Arbeit unterstützt.

Architektur

Eine Webapplikation zeichnet sich dadurch aus, dass sie im Netzwerk arbeitet. Das bedeutet, dass sie für alle authentifizierten Anwender in diesem Netzwerk zugänglich sein muss. Aus Sicht des Systems ist der Anwender ein Client, welcher Datenpakete an den Server sendet und abfragt. Basierend auf dieser Tatsache wird abgeleitet, dass es hier um eine Client-Server Architektur handelt. Der Server ist deshalb ein Webserver, der die Dokumente für den Client bereitstellt und für Interaktionen mit dem Anwender bereit steht. Da Daten persistent gespeichert werden müssen, so dass über einen längeren Zeitraum mit ihnen gearbeitet werden kann, wird eine Datenbank benötigt. Diese beiden Komponenten (Webserver, Datenbank) sind für die Datenverarbeitung zuständig, während der Client (Browser) die verarbeiteten Daten empfängt und neue Daten / Anfragen an den Server sendet.

Sprachen

Die oben beschriebene vorausgesetzte Umgebung lässt sich am einfachsten mittels XAMPP (Windows, OSX), oder LAMP (Linux) realisieren. XAMPP steht für Apache, MySQL, PHP, Perl und LAMP für Linux, Apache, MySQL, PHP. In beiden dieser Pakete sind jeweils schon ein Webserver (Apache) und eine Datenbank (MySQL, relational) enthalten. Damit die Datenbankanbindung gewährleistet ist, bieten diese Pakete PHP-Unterstützung mit an. Nur so lässt sich die Datenbank ansprechen und es können Daten ausgelesen und abgespeichert werden. Das Frontend wird dementsprechend mittels der Struktursprache HTML geschrieben. HTML erlaubt das Einbetten von (u.A.) PHP Code, falls die PHP-Unterstützung des Webserver aktiviert ist. Die Formatierung der HTML-Struktur wird durch CSS realisiert. Zur intuitiveren Bedienung der Webapplikation wird zusätzlich das Javascript genutzt. Es erlaubt DOM-Manipulationen (Document Object Model) einfach durchzuführen.

Frameworks

Frameworks stellen schon vorgefertigte Funktionen einer bestimmten Sprache zur Verfügung. In einem größeren Softwareprojekt lässt sich so ohne Mehraufwand, im Vergleich zur puren Programmiersprache, ein funktionales Code-Grundgerüst bauen. Das Design der Website wird mittels CSS erstellt und setzt auf ein schon strukturiertes HTML-Dokument auf. Derzeit werden allerdings immer mehr Websites über mobile Endgeräte aufgerufen, welche kleinere Displays und/oder Auflösungen als aktuelle Home Computer besitzen. Um das Design trotzdem für alle Geräte zu optimieren, eignet sich CSS nativ nur bedingt. Deshalb wird das CSS-Framework „SASS“ genutzt, welches eine ähnliche Syntax

besitzt, jedoch mit weniger Code auskommt. Außerdem wird eine Klassenbibliothek für CSS-Klassen genutzt. Diese heißt „Bootstrap“ und ist in der Webentwicklung weit verbreitet. Bootstrap bietet viele responsive Klasse und Layouts, die z.B. alte nicht-responsive Tabellen-Layouts sehr einfach ersetzen können. Viele Klassen besitzen zusätzliche Effekte bei Hover (Mauszeiger über Element), oder Klickanimationen. Für einige bestimmte Effekte wird weiterhin das von jQuery stammende „jQuery UI“ genutzt, insbesondere für Klickanimationen. Javascript erlaubt DOM-Manipulationen. Das ermöglicht eine intuitivere Bedienung der grafischen Weboberfläche. Um diese Manipulationen, wie z.B. Fades und Slides einfacher implementieren zu können, bietet das Framework jQuery eine vorgefertigte Funktionsliste, welche nur aufgerufen werden muss.

Tools

Um eine grundlegende Planung durchzuführen, wird das Projektmanagementtool „Trello“ genutzt. Dieses ermöglicht die Erstellung von Story Cards, teambasiertes Arbeiten an sogenannten „Boards“, Zuweisungen von Aufgaben an Teammitglieder und Sortieren aller Aufgaben. Das Tool ist webbasiert, kostenlos und kann unter www.trello.com erreicht werden.

Zur Installation der Softwareumgebung wird das XAMPP-Paket unter Windows installiert. Dieses bietet einen Webserver, eine relationale Datenbank und PHP-Anbindung für den Webserver.

Das eigentliche Programmieren erfolgt in „Notepad++“. Ein Texteditor mit Syntax-Highlighting für viele verschiedene Sprachen. Genau diese Funktionalität macht es zu einem einfach nutzbaren und konfigurierbaren Entwicklungstool. Alle in dem Projekt genutzten Sprachen werden vom Highlighting unterstützt. Zum automatisierten Kompilieren von SASS „.scss“ Dateien in „.css“ Dateien wird das Command-Line Tool „Compass“ genutzt. Dieses besitzt eine eigene Ruby Command-Line, mit welcher die Kompilierung getriggert wird. Es kann außerdem einen Verzeichnispfad beobachten und kompiliert alle dort befindlichen Dateien, sobald eine Änderung der Checksumme eben dieser wahrgenommen wird.

Für Debug-Zwecke dient die Konsole im Firefox-Browser. Über diese können beispielsweise Variablenwerte ausgelesen, Funktionsaufrufe durchgeführt und Elemente untersucht werden.

4.3 Entwicklungsprozess

Datenbank

Um die Daten der Applikation zu speichern, wird eine Datenbank aufgesetzt. Diese enthält drei Tabellen. Eine Tabelle für die Nutzerinformationen, eine für die Anforderungsinformationen und eine für die Teaminformationen. Der Zusammenhang dieser besteht mittels Fremdschlüsselvergabe an jeweilige Attribute. Zur eindeutigen Identifikation eines Datensatzes werden Identifikationsnummern vergeben.

Grundstruktur

Nach allen Vorbereitungen werden die manifestierten Ideen umgesetzt. Als Hauptelement dient ein HTML - Template. Das Template ist eigens für diese Applikation erstellt worden und umfasst die Seitenaufteilung in mehrere Bereiche (Layout). Alle Bereiche sind gekapselte Objekte und nicht voneinander abhängig, um eine optimale Modularität zu gewährleisten. Das Template besteht aus Kopf- sowie Fußbereich, aus Inhaltsbereich und aus links positionierter Menüleiste, ist zunächst rein statisch und dient zur Demonstration der Optik.

Für das Authentifizierungssystem wird ein weiteres HTML - Template erstellt, welches als Login-Seite genutzt wird. Auch dieses ist statisch und wird nach und nach im Funktionsumfang erweitert.

Für die Administrationsseite wird eine abgewandelte Form des Applikations-Haupttemplates verwendet, welches nur die notwendigen Funktionen zur Administration enthält, jedoch das gleiche Layout besitzt.

Mittels CSS werden die Seiten formatiert. Die Admin- und Hauptseite greifen auf die selbe CSS-Datei zu, um Einheitlichkeit zu behalten. Für die Loginseite wird eine eigene CSS-Datei erstellt.

Einbau von Funktionalitäten

Loginseite

In die nun fertigen HTML-Seiten werden die Funktionalitäten einzeln eingebaut. Zuerst werden die Authentifizierungsfunktionen implementiert. Dazu zählen:

- Einlesen der Nutzerdaten (Name, Passwort)
- Abgleichen der Nutzerdaten mit den in der Datenbank hinterlegten
- Weiterleitung an die Hauptseite
- Fehlermeldung bei Falscheingabe

Zum Testen des korrekten Logins wird ein Datensatz manuell in die Datenbank eingetragen. Mit diesen eingetragenen Daten wird sich eingeloggt. Um jedem die Möglichkeit zu bieten, das Tool zu nutzen, wird außerdem eine Registrierungsmöglichkeit geboten. Diese erweitert den Funktionsumfang der Seite um:

- Einlesen neuer Daten
- Speicherung der Daten in der Datenbank

Diese Funktionen werden mit dem Registrieren eines neuen Nutzers und dem anschließenden Login mit dessen Daten getestet.

Hauptseite

Die Applikations-Hauptseite muss einen sehr großen Umfang an Funktionalitäten bieten. Grundlegende Funktionen sind hier:

- Aufnahme von Anforderungen
- Darstellung von Anforderungen
- Bearbeiten / Löschen von Anforderungen
- Erstellen von Teams
- Beitreten in Teams / Austreten aus Teams
- Ändern der Profildaten
- Logout aus der Applikation

Zum Testen dieser Funktionen werden Anforderungen erstellt und ausgelesen. Sobald dieser Test erfolgreich ist, wird das Bearbeiten sowie Löschen der Funktionen getestet. Es wird ein Team erstellt, Nutzer diesem Team zugewiesen und das Team gelöscht. Weiterhin werden die Profildaten neu eingegeben und es wird sich aus der Applikation ausgeloggt.

Adminseite

Die Adminseite ist nur dem Administrator zugänglich und bietet einen eingeschränkten Funktionsumfang. Es lassen sich lediglich Nutzer und/oder Teams löschen. Die Nutzerdaten des Admins können außerdem geändert werden.

Zu Testen ist dies, indem ein bestehender Nutzer gelöscht, sowie dessen Team an einen anderen Nutzer übertragen wird.

Tests

Die im letzten Abschnitt definierten Testfälle werden nun durchgeführt. Währenddessen fällt auf, dass die ersten Testdurchführungen oft misslingen, da kleine Fehler übersehen wurden. Diese können jedoch einfach mittels der browserinternen Debugkonsole ausfindig gemacht und korrigiert werden. Schwerwiegendere Fehler, welche während der Testphasen aufgefallen sind:

- Die Möglichkeit von HTML Injections: in die Felder für die Anforderungsaufnahme können kurze JavaScript Codesequenzen eingefügt werden. Werden die Anforderungen aus der Datenbank geladen, wird der Code in die HTML-Struktur eingebettet und nach dem Laden der Seite ausgeführt.
- Beim Bearbeiten von Anforderungen werden die Anforderungen gelöscht. Das Bearbeiten besteht aus dem Löschen und darauffolgend dem neuen Einfügen einer Anforderung. Fehlerhaft war hier das erneute Einfügen einer Anforderung.
- Jedem Teammitglied ist es möglich, ein Team zu löschen, unabhängig davon, ob er der Ersteller ist, oder nicht.
- Der Administrator kann keine Nutzer löschen, da in der darunterliegenden Funktion keine Abhängigkeiten der Datenbank berücksichtigt werden.

Diese Fehler sollen einen kurzen Eindruck schaffen, wie solche Tests ablaufen und was bei einem Projekt fehlerhaft sein kann. Sie sind alle beseitigt worden, sodass das Tool mit vollem Funktionsumfang arbeiten kann.

4.4 Review

Rückblickend erwies sich die Entwicklung der Webapplikation nach einer umfangreichen Planungsphase über schätzungsweise 6 Wochen relativ unkompliziert. Da die Deadline für die Projektabgabe im August 2015 ist, konnte die Zeit gut aufgeteilt werden. So gab es über den gesamten Prozess keinen erhöhten Zeitdruck und alles geplante ließ sich problemlos implementieren.

Zum Ende der Entwicklungsphase gab es noch genügend Ressourcen, um zusätzliche Features zu implementieren (s. Abschnitt 5.2 „Features“). Diese Erweiterungen setzen auf die schon existierenden Funktionalitäten auf und erleichtern die Arbeit mit ihnen.

5 Webanwendung *Red:wire*

Die Webapplikation Red:Wire hat ihren Namen aus der Wichtigkeit der Planungsphase für ein erfolgreiches Projekt. Als zu deutsch „Roter Faden“ ziehen sich die Auswirkungen der Planung durch den ganzen Projektzeitraum. Des Weiteren besteht in diesem Wortspiel auch eine Ähnlich zu dem englischen Verb „Require“ (dt. „Anfordern / Voraussetzen“), welches das Thema dieser Anwendung ist: Anforderungen aufnehmen. Aus diesem Grund bekommt das Tool eben diesen Namen.

Die Voraussetzungen an den Server sind, wie Oben erklärt, zusammengefasst ein Webserver mit einer MySQL-Datenbank und PHP-Anbindung. Eine genaue Anleitung zur Installation der Webapplikation finden Sie im Anhang.

Die Voraussetzungen für den Client (Browser) sind aktiviertes Javascript, da das Tool ohne die Möglichkeit der Javascript-Ausführung nicht genutzt werden kann. Es kann sonst jeder aktuellere Browser (IE 11+, Firefox, Chrome) zum Aufrufen der Applikation genutzt werden.

Die Gestaltung sowie die Funktionalitäten werden im nächsten Abschnitt genauer erklärt. Die exakte Funktionsweise aller Komponenten finden Sie in der Bedienungsanleitung zu der Webapplikation im Anhang.

5.1 Oberfläche

Die Loginseite der Webanwendung besteht nur aus den unbedingt zum Login benötigten Komponenten (Abbildung 5.1). Unter dem Namen „Red:wire“ befinden sich zwei Inputfelder für den Benutzernamen und das Passwort. Darunter zwei Buttons, einer zum Einloggen und der andere zur Registrierung, sollte man einen neuen Account anlegen wollen. Durch diese Aufteilung funktioniert der Login schnell und intuitiv. Nach der Anmeldung gelangt man direkt auf die Hauptseite.

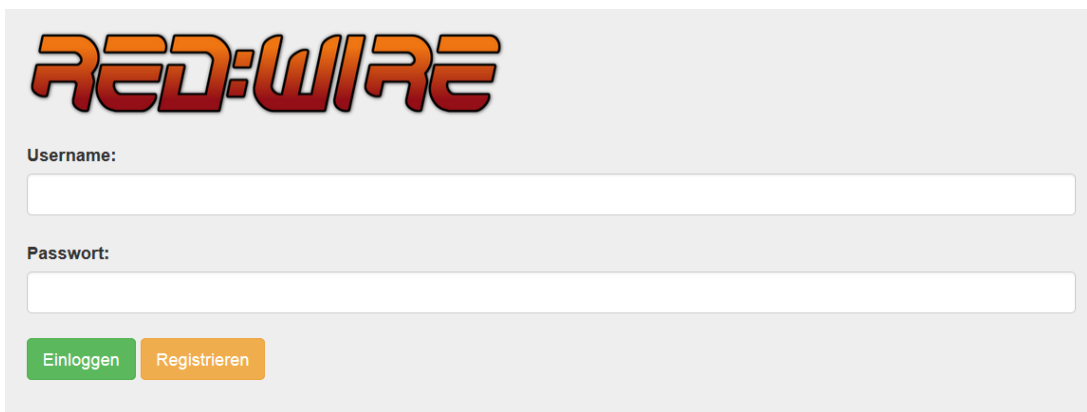
The screenshot shows a login interface for 'Red:wire'. At the top is the 'RED:WIRE' logo in a stylized, orange-to-red gradient font. Below the logo, the text 'Username:' is followed by a white input field. Below that, the text 'Passwort:' is followed by another white input field. At the bottom, there are two buttons: a green button labeled 'Einloggen' and an orange button labeled 'Registrieren'.

Abbildung 5.1: Screenshot der Loginseite

Die Struktur der Hauptseite setzt sich aus 4 Bereichen zusammen (Abbildung 5.2). Dieses Layout bietet ausreichend Platz und ist gleichzeitig noch sehr Übersichtlich. Oben im Header befindet sich der Name „Red:wire“, sowie unten im Footer Hyperlinks zu Kontakt und Versionsverlauf. Sollten noch weitere Nebenpunkte benötigt werden, können diese ohne Probleme im Footer hinzugefügt werden. Zwischen Header und Footer liegt vertikal geteilt der restliche Inhalt. Dabei beinhaltet der größere Content-Bereich auf der rechten Seite die eigentlichen, aktuell abgerufenen Informationen, während sich in dem verbliebenen Platz am linken Bildschirmrand sowohl das Menü, als auch ein News-Feed befinden. Somit wird es möglich das Menü als Orientierung dauerhaft sichtbar zu lassen. Außerdem kann der News-Feed ohne Kollisionen mit anderen Elementen nach unten wachsen.

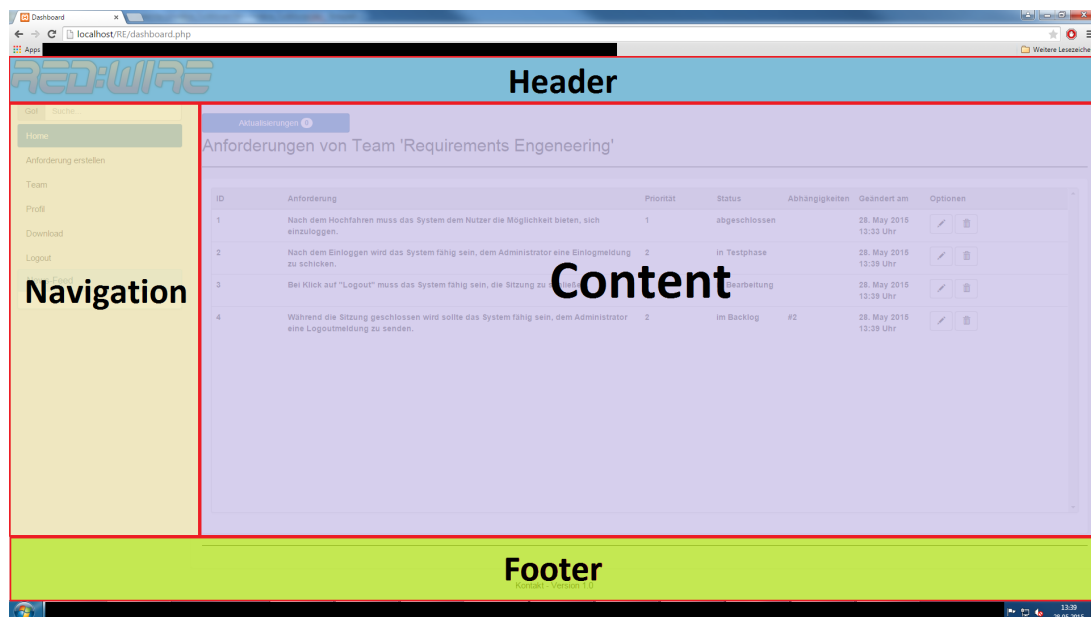


Abbildung 5.2: Layout der Website Aufteilung

Da die Webanwendung die Arbeit erleichtern und nicht mehr Aufwand bedeuten soll, steht bei dem Design der Benutzeroberfläche besonders die Übersichtlichkeit im Vordergrund. Diese wird von der Menüstruktur, den einzelnen funktionalen Bereichen sowie der Positionierung von allein stehenden Elementen beeinflusst. Dafür ist es besonders wichtig, dass Zusammenhänge der Menüpunkte und die aktuelle Position in den Ebenen der Website immer zu erkennen ist. Außerdem sollten die Bezeichnungen der Menüpunkte selbsterklärend oder zumindest eindeutig zuordenbar sein. Zu diesem Zweck sind die Bezeichnungen der Menüpunkte möglichst kurz gehalten (Abbildung 5.3).

Die Hauptseite und gleichzeitig Startseite ist „Home“, gefolgt von der wahrscheinlich häufig benötigten Funktion „Anforderung erstellen“. Dem folgend befindet sich die zwei Verwaltungsmenüs „Team“ und „Profil“. Jene ermöglichen eine Verwaltung der Teams sowie die Bearbeitung der eigenen Accountinformationen. Anschließend gibt es einen Button zum Download, also Export der Anforderungen, gefolgt von dem letzten Menüpunkt „Logout“. Mit diesem wird die aktuelle Sitzung beendet und zur Loginseite zurückgekehrt. Der aktuelle Bereich ist zu jeder Zeit der im Menü blau hinterlegte Punkt. Dadurch ist stets zu erkennen, auf welcher Ebene der Website man sich gerade befindet.

Direkt über dem Menü befindet sich ein Suchfeld. Dort kann der Anwender zu jeder Zeit Anforderungen suchen und auf die Hauptseite springen. Unter dem Menü befindet sich ein passiver News-Feed. Mit diesem kann nicht interagiert werden, da der Inhalt automatisch aktualisiert wird und von den Aktionen anderer Teammitglieder abhängt.

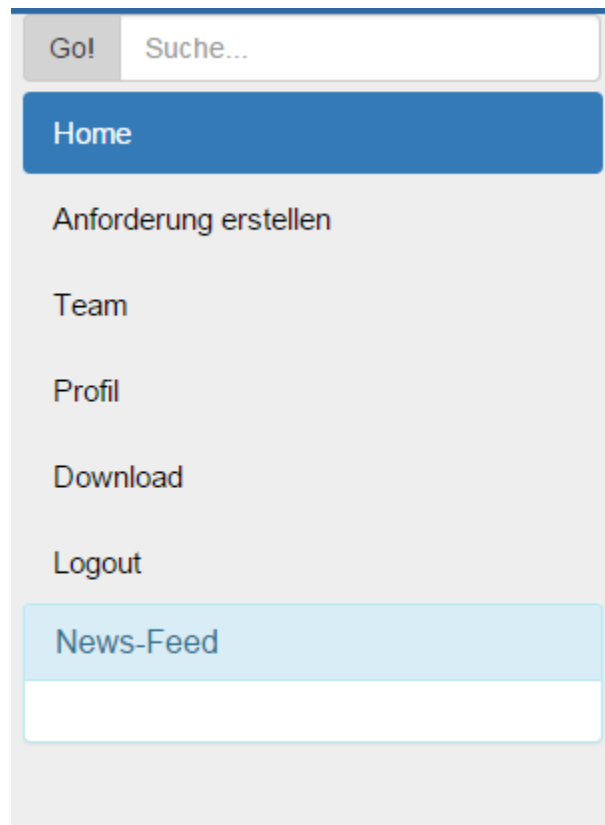


Abbildung 5.3: Screenshot der Navigationsliste

Der Contentbereich verändert sich je nach Nutzeraktionen und wird dynamisch nachgeladen. Dynamisches Laden verhindert, dass jedes Mal die gesamte Seite neu übertragen werden muss und schont die Bandbreite. An oberster Stelle des Bereichs befindet sich ein blauer Button. In diesem wird die Anzahl gefundener Änderungen durch andere Teammitglieder als kleine, bei mehr als 0 Änderungen auffällig rote, Zahl angezeigt. Ein Klick auf jenen aktualisiert den Content und setzt die Zahl auf 0 zurück, wodurch diese weiß wird.

Darunter ist in einer Überschrift stets der Teamname des aktuellen Teams zu sehen. Anschließend sind im größten Teil des Content-Bereichs alle Anforderungen, zur besseren Übersicht tabellarisch, dargestellt. Die Spaltennamen hierbei lauten wie folgt: ID, Anforderung, Priorität, Status, Abhängigkeiten, Geändert am, Optionen. In jeder Spalte werden die entsprechenden Daten zu jeder Anforderung dargestellt. Ausnahme ist die Spalte „Optionen“. In dieser sind direkt erreichbar zwei Buttons zum Bearbeiten oder Löschen der entsprechenden Anforderung. Sobald diese Tabelle die Grenzen der Content-Bereichs erreicht wird der Inhalt scrollbar, um den Footer nicht unnötig nach unten zu verschieben.

Befindet man sich unter dem Punkt „Anforderung erstellen“, so wird im Content-Bereich die Anforderungsschablone gezeigt. Entsprechend der Anforderungsschablone nach Rupp helfen die Art und Beschreibung der Eingabefelder dabei, das Muster einzuhalten. Zusätzlich bietet sich die Möglichkeit eine eigene ID festzulegen (numerisch), sowie optional Abhängigkeiten anzugeben. Sollte bei der Priorität oder dem Status nichts ausgewählt werden, so haben diese jeweils einen Standardwert (Priorität „0“ und Status „im Backlog“) festgelegt. Dies dient dazu eine gewisse Hochwertigkeit der Anforderungen sicherzustellen.

Die Verwaltungsoptionen „Team“ und „Profil“ des Menüs werden separat in einem modalen Dialogfenster geöffnet. Dadurch wird eine Manipulation der Anforderungen, während man Teams wechselt oder seine Nutzerdaten ändert, verhindert. Die Option „Download“ öffnet nur ein kleineres Fenster, da lediglich zwei Buttons benötigt werden. Jene werden genutzt, um zwischen einer .csv-Datei oder einer Excel-Datei zu wählen. Mittels einem Klick auf den entsprechenden Button wird der Downloadprozess gestartet.

Die Webanwendung ist großteils selbsterklärend, das bedeutet zu den meisten Funktionen können durch Tooltips beim Mouseover mehr Informationen erhalten werden. Außerdem sind bekannte Icons, wie etwa ein Mülleimer zum Löschen, verwendet worden. Versucht der Anwender eine ungültige Aktion, so wird er durch eine Fehlermeldung darauf hingewiesen und sieht, welche Schritte zunächst erfolgen müssen. Dies ist beispielsweise der Fall, bei dem Erstellen einer Anforderung ohne sich in einem Team zu befinden (Abbildung 5.4).

Anforderungen

Fehler: Sie müssen erst Mitglied eines Teams sein, um Anforderungen eintragen zu können!

Hallo testUser1, tragen Sie eine neue Anforderung ein:

Nach dem Systemstart muss das Syst...

sich einzuloggen 2

Priorität: 1 Status: in Bearbeitung

Bestätigen

Abbildung 5.4: Screenshot einer Fehlermeldung

Zur Teamverwaltung gibt es den Menüpunkt mit der eindeutigen Bezeichnung: „Team“. Wie auch beim Punkt „Profil“ öffnet sich ein Dialogfenster. In diesem sind drei Unterpunkte zur Teamverwaltung in einem Accordiondesign so angeordnet, dass stets nur ein oder kein Punkt ausgeklappt ist (Abbildung 5.5). Dadurch wird ein dynamisches Nachladen des Inhalts der einzelnen Accordionpunkte bei einem Klick auf ebensolche ermöglicht. Die Eingabe- und Select-Felder, sowie die Buttons sind im selben Design wie beim Punkt „Anforderung erstellen“ gehalten, um ein einheitliches Websitedesign zu behalten. Gleiches gilt für das Dialogfenster des Punktes „Profil“, wobei hier Aufgrund des zur Verfügung stehenden Platzes auf ein Accordiondesign verzichtet wurde.

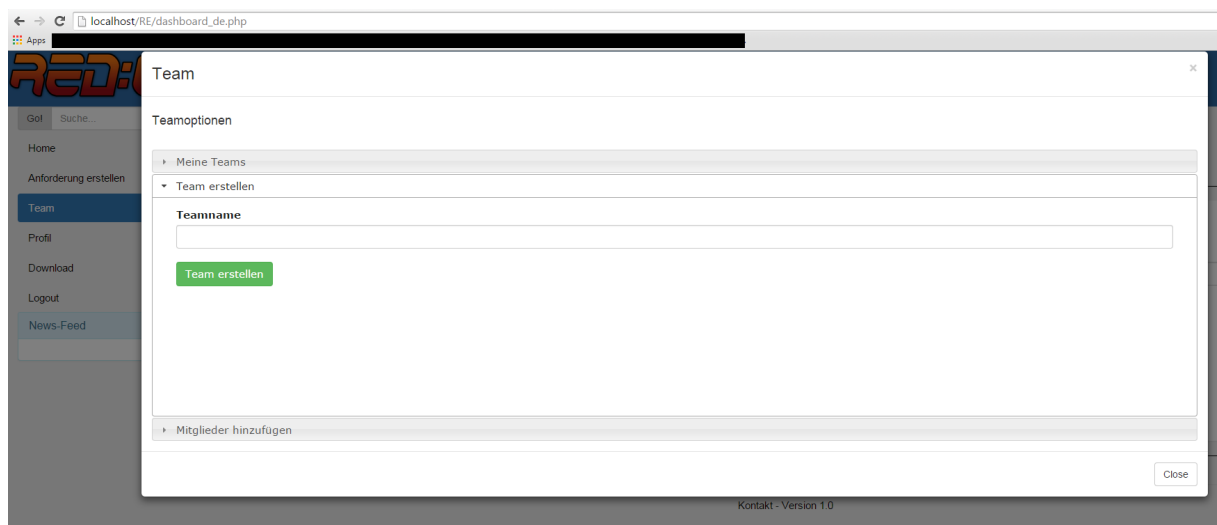


Abbildung 5.5: Screenshot des Team-Dialogfensters

Im Footer der Website befindet sich als eine Art Impressum ein Link zu Kontakt, sowie ein Link zum Versionsverlauf der Webanwendung. Das Anklicken jener öffnet jeweils ein modales Dialogfenster. Hier ist es möglich Kontaktdaten der Entwickler oder auch Betreiber zu betrachten oder sich Neuerungen der Webanwendung anzuschauen. Da diese Informationen nicht ständig benötigt werden, befinden sie sich in einem kleinen Teil der Website im Footer.

5.2 Features

Die Hauptfunktion der Software ist es, Anforderungen in Form der Rupp-Schablone aufzunehmen und persistent zu speichern. Doch Red:Wire bietet umfangreiche zusätzliche Features, um das Arbeiten sehr viel leichter zu gestalten.

Red:Wire baut auf ein Team-System auf. Das bedeutet, dass alle durchgeführten Aktionen in einem Teamkontext geschehen. Erstellt ein Anwender eine Anforderung, werden alle anderen Mitglieder seines Teams benachrichtigt, sollten sie zeitgleich auch mit dem Tool arbeiten.

Jeder Nutzer kann beliebig viele Teams erstellen und mit zwei Mausklicks zwischen ihnen wechseln. Jedes Team kann beliebig viele Mitglieder haben. Jeder Nutzer kann sich jedoch zeitgleich nur in einem Team befinden. Jedes Teammitglied hat vollen Zugriff auf die erstellten Anforderungen aller anderen Mitglieder.

Zur Sicherheit der in der Anwendung behandelten Informationen und zur Identifikation der Anwender zur Teambildung/-arbeit wird ein Authentifikationssystem basierend auf Nutzernamen und Passwort genutzt. Jeder registrierte Anwender kann sich so einfach in die Anwendung einloggen. Nicht registrierte potenzielle Anwender können sich einen Account über die Registrierungsfunktion anlegen und sofort anmelden.

Dem einzelnen Anwender besteht die Möglichkeit, seine Profildaten (Passwort, E-Mail) zu ändern. Außerdem kann die Sprache mit einem Klick gewechselt werden. Derzeit stehen dafür die Sprachen Deutsch und Englisch zur Verfügung.

Um die Arbeit auch ohne Red:Wire weiterführen zu können, gibt es die Möglichkeit des Anforderungsdownloads. Der Download wird als .csv Datei mit Tabulatorstopp sowie als .xls Microsoft Excel Datei angeboten.

Damit die Darstellung der Anforderungen auf dem Dashboard immer den Anwenderwünschen gerecht wird, gibt es Sortierfunktionen für bestimmte Attribute. Diese können mit einem Klick ausgewählt werden. Die folgende Darstellung der Anforderungen wird auf den Dateidownload übertragen.

Falls nur bestimmte Anforderungen gelistet werden sollen, bietet Red:Wire ein Suchfeld in der Menüleiste. In dieses können beliebige Ausdrücke eingegeben werden und Red:Wire durchsucht die Datenbank nach Anforderungen mit diesen Ausdrücken. Die folgende Darstellung der Anforderungen wird auf den Dateidownload übertragen.

Um immer auf dem neuesten Stand zu bleiben, existiert im unteren Bereich der Menüleiste ein News-Feed Panel. Dieser wird alle zwei Sekunden aktualisiert und bietet Informationen rund um alle Veränderungen Ihrer Anforderungen. Daran inbegriffen sind Status zu gelöschten, hinzugefügten und geänderten Anforderungen.

Ein Administrator ist zudem in der Lage, Anwenderkontos zu löschen, bzw. deren Teams anderen Nutzern zu überschreiben. Er sieht weiterhin alle angegebenen Profilinformationen der Nutzer, ausgeschlossen des Passwortes. Sollte ein Anwender sein Passwort vergessen, muss der Administrator sein Konto löschen. Der Anwender legt sich ein neues Konto an und loggt sich erneut ein. Durch das Überschreiben des Nutzerteams an einen anderen Nutzer bleiben auch die dort gespeicherten Anforderungen erhalten.

6 Ausblick und Fazit

Es ist zu sagen, dass alle geplanten Features implementiert worden sind. Zusätzlich flossen weitere neu entstandene Ideen direkt in die Entwicklung mit ein. Die Übertragung der Offlinesoftware in eine Webanwendung ist erfolgreich verlaufen. Zu merken ist dies, an der Anzahl neuer Funktionen. Durch umfangreiches Testen konnte eine Vielzahl an Fehlern bereits behoben, und die Lauffähigkeit der Software kontrolliert werden. Getestete Funktionen und Features sind:

- Die Anbindung des Servers an die Datenbank.
- Sowohl Kommunikation als auch Datenaustausch mit der Datenbank.
- Das Teamsystem mit mehreren unterschiedlichen Nutzern.
- Die Funktionalität des News-Feeds bei gleichzeitiger Arbeit im selben Browser, sowie Cross-Browser (Firefox, Chrome).
- Die Performance der Website bei > 1000 Anforderungen.
- Ändern der Profildaten
- Logout aus der Applikation

Ein Problem bei der Entwicklung war die Umsetzung des Testens. Selbstverständlich wurden nach besten Möglichkeiten alle Tests durchgeführt. Allerdings fehlten Ressourcen zu Tests in großem Umfang. Zur Simulation wurden mehrere Account auf einem Rechner angelegt und simultan betrieben. Ebenso wurde die mobile Variante der Website im Device-mode des Browsers emuliert.

Für die Entwicklung werden aktuelle Funktionen, Designs und Frameworks genutzt. Aufgrund dessen sollte ein moderner Browser genutzt werden. Da sowohl die Entwicklung, als auch Tests unter Chrome und Firefox stattgefunden haben, kann die Funktionsfähigkeit unter folgenden Browsern garantiert werden:

- Google Chrome, Version 43.0.2357.124 (Stand 22.06.2015)
- Mozilla Firefox, Version 38.0.5 (Stand 22.06.2015)

Dadurch, dass Struktur-, Style- sowie Scriptdateien separat abgelegt sind, ist es möglich diese einzeln zu bearbeiten. Somit wird die Möglichkeit Erweiterungen zu implementieren vereinfacht. Für die Zukunft bieten sich zwei interessante Erweiterungsideen.

Die erste Möglichkeit besteht darin, eine Kategorisierung zu entwickeln. Das bedeutet, eine Zuordnung und Darstellung der Tabelle mit selbst erstellten Unterkategorien, beispielsweise „Hardware“ und „Software“. Dadurch wird bei einer großen Anzahl von Anforderungen die Übersichtlichkeit erhöht. Dies ist besonders dann der Fall, wenn die vorhandenen Sortierungs- und Suchmöglichkeiten dem Anwender nicht mehr genügen.

Die zweite Möglichkeit wäre, selbsterstellte Satzbau-Templates zu nutzen. Das heißt dem Anwender oder Teamleiter die Möglichkeit geben, die Anforderungsschablone speziell an die Arbeitsweise innerhalb des Unternehmens anzupassen. Ebenso würde dies, aufgrund der änderbaren Grammatik, eine internationale Nutzung ermöglichen.

Zum jetzigen Zeitpunkt bietet die Website bereits eine Umstellung auf Englisch. Die Anforderungsformulierung ist für den deutschsprachigen Gebrauch optimiert. Somit ist die Software voll funktionsfähig und kann sowohl privat, in der Hochschule als auch kommerziell genutzt werden.

Abbildungsverzeichnis

2.1	Schnittmenge	3
2.2	Schablone	4
4.1	Internetauftritt Samsung 2004	7
4.2	Internetauftritt Samsung 2015	7
4.3	Webanwendung Konzept	9
4.4	Use-Case Diagramm Nutzeraktionen	10
5.1	Screenshot der Loginseite	20
5.2	Layout der Website Aufteilung	21
5.3	Screenshot der Navigationsliste	22
5.4	Screenshot einer Fehlermeldung	23
5.5	Screenshot des Team-Dialogfensters	24
6.1	Kostenfaktoren für Fehlerbehebungen	A- 2

Literaturverzeichnis

- [1] Authornamen: *Titel(, Seite)*. URL: <http://www.google.com>.
- [2] Chris Rupp, Matthias Brenner: *Nur qualitativ hochwertige Anforderungen erzeugen hochwertige Produkte*. URL: http://www.sophist.de/index.php?id=180&tx_ttnews%5Byear%5D=2011&tx_ttnews%5Bmonth%5D=11&tx_ttnews%5Bday%5D=09&tx_ttnews%5Btt_news%5D=514 [siehe S. 2].
- [3] Michael Schenkel: *Der Golden Circle im Requirements Engineering*. URL: <http://www.microtool.de/requirements/golden-circle-im-requirements-engineering/> [siehe S. 1].
- [4] Michael Schenkel: *Warum der Umgang mit Anforderungen so wichtig ist*. URL: <http://www.microtool.de/requirements/warum-der-umgang-mit-anforderungen-wichtig-ist/> [siehe S. 2, A- 2].
- [5] ScrumGuides: *The Scrum Guide*. URL: <http://www.scrumguides.org/scrum-guide.html> [siehe S. 2].
- [6] Takaki Makino, Chaesang Jung, Doantam Phan: *Finding more mobile-friendly search results*. URL: <http://googlewebmastercentral.blogspot.de/2015/02/finding-more-mobile-friendly-search.html> [siehe S. 8].
- [7] Takaki Makino, Doantam Phan: *Rolling out the mobile-friendly update*. URL: <http://googlewebmastercentral.blogspot.de/2015/04/rolling-out-mobile-friendly-update.html> [siehe S. 8].
- [8] Yoshiaki Kato, Pierre Far: *Changes in rankings of smartphone search results*. URL: http://googlewebmastercentral.blogspot.de/2013/06/changes-in-rankings-of-smartphone_11.html [siehe S. 8].
- [9] it-agile GmbH: *Scrum*. URL: <http://www.it-agile.de/wissen/methoden/scrum/> [siehe S. 2].

Anhang

Installationsanleitung

Siehe CD: Unterordner „Installationsanleitung“

Nutzerhandbuch

Siehe CD: Unterordner „Nutzerhandbuch“

Google Drive: <https://goo.gl/pBD6Wi>

6.1 Grafiken

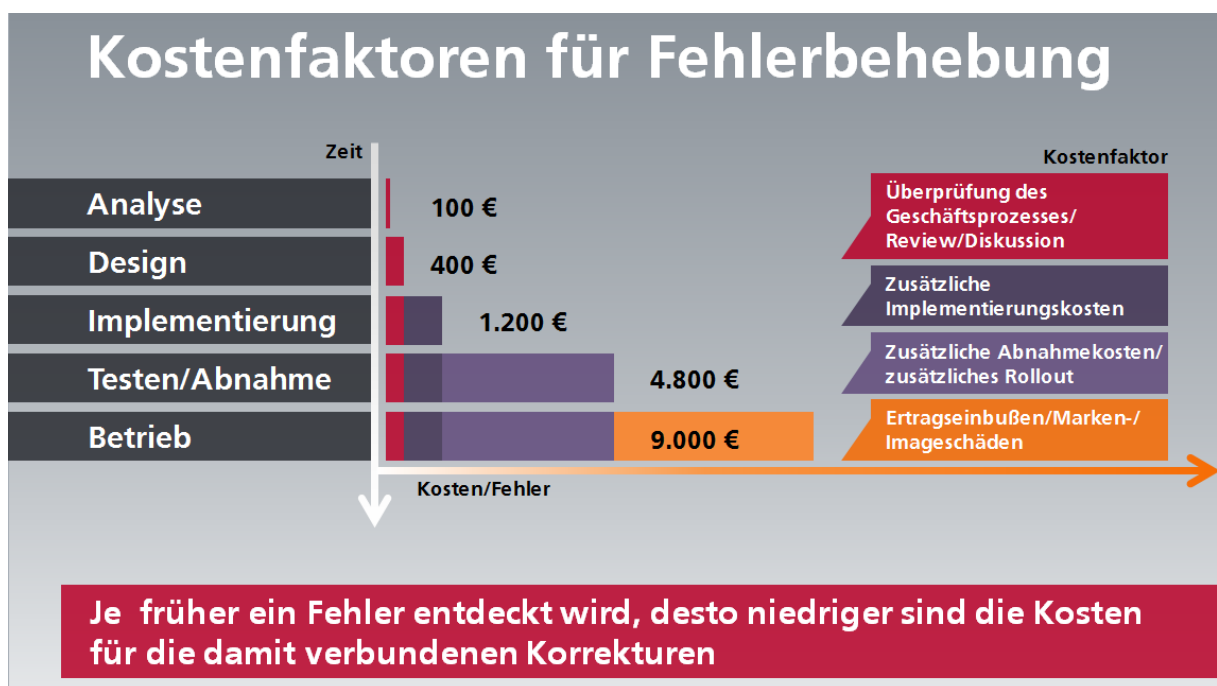


Abbildung 6.1: Grafik Kostenfaktoren für Fehlerbehebungen:

(Quelle: Schenkel, Michael; „Warum der Umgang mit Anforderungen so wichtig ist“ (Literaturverzeichnis [4]))