

Pflichtenheft

StarDuell

Fachhochschule Bielefeld
Campus Minden
Studiengang Informatik

Beteiligte Personen:

Name	Matrikelnummer
Nikolai Kloß	1047491
Dennis Lüdeke	1082427
Jan Hendrik Plümer	1078666
Eduard Ljaschenko	1027565

8. November 2017

Inhaltsverzeichnis

1	Zielbestimmung	4
1.1	Musskriterien	4
1.2	Abgrenzungskriterien	4
2	Produkteinsatz	4
2.1	Anwendungsbereiche	4
2.2	Zielgruppen	4
2.3	Betriebsbedingungen	4
3	Produktübersicht	4
3.1	Usecase Diagramm	4
4	Produktfunktionen	5
4.1	Usecase-Beschreibungen	5
4.2	Aktivitätsdiagramm	7
4.3	Sequenzdiagramm	7
5	Produktdaten	8
5.1	Analyseklassendiagramm	8
5.2	Paketdiagramm	8
5.3	Domänenklassendiagramm	8
6	Produktleistungen	8
7	Qualitätsanforderungen	8
8	Benutzeroberfläche	8
8.1	Zustandsdiagramme	8
9	Nichtfunktionale Anforderungen	8
10	Technische Produktumgebung	8
10.1	Software	9
10.2	Hardware	9
10.3	Orgware	9
10.4	Produkt-Schnittstellen	9
11	Spezielle Anforderungen an die Entwicklungs-Umgebung	9
11.1	Software	9
11.2	Hardware	9
11.3	Orgware	9
11.4	Entwicklungsschnittstellen	9

12	Gliederung in Teilprodukte	9
13	Ergänzungen	9
14	Glossar	10

1 Zielbestimmung

1.1 Musskriterien

1.2 Abgrenzungskriterien

2 Produkteinsatz

2.1 Anwendungsbereiche

2.2 Zielgruppen

2.3 Betriebsbedingungen

3 Produktübersicht

Gibt eine Übersicht über das Produkt, z.B. über alle wichtigen Geschäftsprozesse in Form eines Übersichtsdiagramms.

3.1 Usecase Diagramm

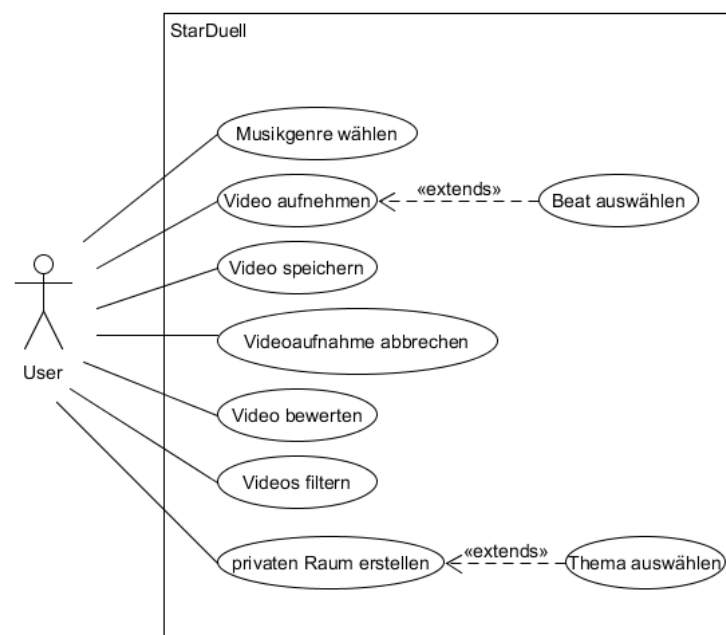


Abbildung 1: UseCase Diagramm

4 Produktfunktionen

4.1 Usecase-Beschreibungen

UC-01	
ID :	UC-01
Title :	Video aufnehmen
Description :	Der User startet eine Videoaufnahme
Trigger :	User tippt auf den "play Button
Primary Actor :	User
Preconditions :	
Postconditions :	
Other Use Cases :	-
Main Success Scenario :	
Extensions :	
Priority :	High

UC-02	
ID :	UC-02
Title :	Video speichern
Description :	User speichert das Video in der Datenbank
Trigger :	User tippt auf den Button "Speichern"
Primary Actor :	User
Preconditions :	
Postconditions :	
Other Use Cases :	-
Main Success Scenario :	
Extensions :	
Priority :	High

UC-03	
ID :	UC-03
Title :	Videoaufnahme abbrechen
Description :	Der User bricht die Videoaufnahme ab und die bisherige Aufzeichnung wird verworfen
Trigger :	User tippt auf Button
Primary Actor :	User
Preconditions :	
Postconditions :	
Other Use Cases :	-
Main Success Scenario :	
Extensions :	
Priority :	High

UC-04	
ID :	UC-04
Title :	Video bewerten
Description :	Ein User kann ein Video bewerten
Trigger :	User tippt auf SStern Button
Primary Actor :	User
Preconditions :	
Postconditions :	
Other Use Cases :	-
Main Success Scenario :	
Extensions :	
Priority :	High

UC-05	
ID :	UC-05
Title :	Video filtern
Description :	Dem User werden die Videos nach einem bestimmten Filter aufgelistet
Trigger :	User bestimmt Filter und tippt auf Button
Primary Actor :	User
Preconditions :	
Postconditions :	
Other Use Cases :	-
Main Success Scenario :	
Extensions :	
Priority :	High

UC-06	
ID :	UC-06
Title :	Musikgenre wählen
Description :	Der User bestimmt das Musikgenre seines Videos
Trigger :	User wählt aus einer Liste das Genre und bestätigt es mit einem Button
Primary Actor :	User
Preconditions :	
Postconditions :	
Other Use Cases :	-
Main Success Scenario :	
Extensions :	-
Priority :	High

UC-07	
ID :	UC-07
Title :	privaten Raum erstellen
Description :	
Trigger :	User klickt auf den Button "Speichern Unter"
Primary Actor :	User
Preconditions :	
Postconditions :	
Other Use Cases :	-
Main Success Scenario :	
Extensions :	
Priority :	High

4.2 Aktivitätsdiagramm

4.3 Sequenzdiagramm

5 Produktdaten

5.1 Analyseklassendiagramm

5.2 Paketdiagramm

5.3 Domänenklassendiagramm

6 Produktleistungen

7 Qualitätsanforderungen

8 Benutzeroberfläche

8.1 Zustandsdiagramme

9 Nichtfunktionale Anforderungen

10 Technische Produktumgebung

In diesem Kapitel wird die technische Umgebung des Produkts beschrieben.
Bei Client / Server-Anwendungen ist die Umgebung jeweils für Clients und Server
getrennt anzugeben.

10.1 Software

10.2 Hardware

10.3 Orgware

10.4 Produkt-Schnittstellen

11 Spezielle Anforderungen an die Entwicklungs-Umgebung

11.1 Software

11.2 Hardware

11.3 Orgware

11.4 Entwicklungsschnittstellen

12 Gliederung in Teilprodukte

13 Ergänzungen

.

14 Glossar

In diesem Kapitel wird die spezifische Sprache des Auftraggebers wie **Kürzel** und **Fachbegriffe** beschrieben, z.B. :