

Pflichtenheft

Scoring Helper



23. Mai 2018

von

Angelika Szewczyk

und

Sean Payne

Inhalt

[1 Einführung 2](#_Toc514827762)

[1.1 Beschreibung 2](#_Toc514827763)

[1.2 Ziele 2](#_Toc514827764)

[2 Anforderungen 2](#_Toc514827765)

[2.1 Funktionale Anforderungen 2](#_Toc514827766)

[2.2 Nicht-funktionale Anforderungen 2](#_Toc514827767)

[2.2.1 Rahmenbedingungen 2](#_Toc514827768)

[2.2.2 Betriebsbedingungen 2](#_Toc514827769)

[2.2.3 Qualitätsmerkmale 3](#_Toc514827770)

[2.3 Graphische Benutzerschnittstelle 3](#_Toc514827771)

[2.4 Anforderungen im Detail 3](#_Toc514827772)

[2.4.1 User Stories 3](#_Toc514827773)

[2.4.2 MoSCoW – Priorisierung 3](#_Toc514827774)

[3 Technische Beschreibung 4](#_Toc514827775)

[3.1 Systemübersicht 4](#_Toc514827776)

[3.2 Softwarearchitektur 4](#_Toc514827777)

[3.3 Datenmodell 4](#_Toc514827778)

[3.4 Abläufe 4](#_Toc514827779)

[3.5 Entwurf 4](#_Toc514827780)

[4 Projektorganisation 4](#_Toc514827781)

[4.1 Annahmen 4](#_Toc514827782)

[4.2 Verantwortlichkeiten 4](#_Toc514827783)

[4.3 Grober Projektplan 4](#_Toc514827784)

[5 Anhänge 5](#_Toc514827785)

[5.1 Glossar 5](#_Toc514827786)

[5.2 Referenzen 5](#_Toc514827787)

[5.3 Index 5](#_Toc514827788)

# 1 Einführung

## 1.1 Beschreibung

Im Rahmen der Veranstaltung „Rich Client Development“, im sechsten Semester der FH-Bielefeld, soll eine Rich Client Applikation entwickelt werden. In diesem Fall wurde sich für den „Scoring-Helper“ entschieden. Der Scoring-Helper soll eine Webanwendung werden, welche das Scoren1, digitalisiert. Zudem soll sie den Ablauf und die Handhabung vereinfachen. Ziel ist es, dass die Statistikführer ganz einfach den Ablauf und das Spielgeschehen, digital notieren können, sodass am Ende Kosten gespart und die Umwelt geschont werden kann.

## 1.2 Ziele

Ein Teilnehmer des Entwickler-Teams, spielt in seiner Freizeit Baseball und dieser Person ist aufgefallen, dass die Statistiken immer noch auf dem Papier niedergeschrieben werden. Der Anwendungsbereich beschränkt sich erst auf die Baseballvereine in Deutschland. Da es sich beim Scoren aber um eine „eigene Fachsprache“ handelt, sollte es am Ende weniger ein Problem sein, dieses Tool, für den internationalen Markt zu erweitern. Der Umfang der Software wird sich zu Beginn erst mal ausschließlich aus dem Ausfüllen und exportieren der ausgefüllten Scoresheets2 beruhen. Falls es die Zeit zulässt, könnte man den Scoring-Helper um ein User-Management und einem intelligenten System erweitern. Eine Marktanforderung wird sein, dass wir uns an die Sprachnorm des Scorens halten, damit die Scorer3, diese Applikation als Unterstützung zu ihren bereits angesammelten Fachjargon nutzen können. Da es heutzutage immer noch brauch ist, das Scoring, schriftlich mit Zettel und Stift zu machen, ist diese Applikation an sich schon ein Alleinstellungsmerkmal.

# 2 Anforderungen

## 2.1 Funktionale Anforderungen

### 2.1.1 Use-Case Diagramm

Siehe „*Use-Case Diagramm 2.1. Use-Case Diagramm V1.0.uxf*“.

### 2.1.2 Funktionale Anforderungen

* Die Software muss den Spielablauf richtig abgehen.
* Die Software muss automatisch das Inning4 nach drei Outs5 beenden.
* Die Software muss dem Anwender bei dem Ausfüllen alle möglichen Aktionen auswählen lassen können.
* Die Software muss den User ermöglichen, den Score Sheet als PDF zu exportieren.

## 

## 2.2 Nicht-funktionale Anforderungen

### 2.2.1 Rahmenbedingungen

Es ist wichtig, dass die Grundsprache der Webanwendung Deutsch ist. Genauso wichtig ist es, dass die Score Sheets nach Norm ausgefüllt werden. Es muss möglich sein, das Resultat des Score Sheets als PDF zu exportieren.

### 2.2.2 Betriebsbedingungen

Einen direkten Kunden gibt es nicht, da es sich um die Umsetzung für eine Veranstaltung in der Fachhochschule handelt. Aufgrund dessen werden die Betriebsbedingungen selber definiert. Eine Bedingung an die Webapplikation wird sein, dass sie sowohl Online- als auch offline lauffähig ist. Des Weiteren ist es wichtig, dass das fertig ausgefüllte Score Sheet exportiert werden kann. Diese Webanwendung fürs erste, ausschließlich für die aktuellste Version (Version 63.0.3239.132) des Webbrowsers ‚Google Chrome‘ implementiert. Falls es bei den anderen Webbrowsern fehlerfrei funktioniert, ist dies ein Bonus. Die Webapplikation wird in der Sprache „Javascript“ und „HTML“ implementiert. Dazu werden die Technologien „ReactJS“ und „ReduxJS“ genutzt.

### 2.2.3 Qualitätsmerkmale

Da das Spielgeschehen, beim Sport Baseball, sehr schnell verläuft, sollten die Informationen des Scorers, fast in Echtzeit niedergeschrieben werden. Die Webanwendung soll am Ende für den Scorer arbeiten und nicht anders herum. Deshalb sollten alle Befehle möglichst einfach und klar definiert sein. Um den Scorer am Ende dann die Arbeit abzunehmen, sollte bei Benutzung der Anwendung Situationsbedingt gehandelt werden können.

## 2.3 Graphische Benutzerschnittstelle

Die Mockups können dem Mockup Ordner entnommen werden.

## 2.4 Anforderungen im Detail

### MoSCoW – Priorisierung

### Must Have

* Die Applikation muss in der Lage sein, die vorgegebenen Spielinformationen eintragen zu lassen.
* Die Applikation muss in der Lage sein, die vorgegebenen Spielinformationen anzuzeigen.
* Die Applikation muss in der Lage sein, dem User die Möglichkeit zu geben, die Mannschaften anlegen zu lassen.
* Die Applikation muss in der Lage sein, verschiedene Baseball typische Aktionen darstellen zu lassen.
* Die Applikation muss in der Lage sein, die Spieler automatisch, in der eingegebenen Reihenfolge, am Zug sein zu lassen.
* Die Applikation muss dazu in der Lage sein, die richtigen Spieler-Status, bei betroffener Aktion, zu ändern.
* Die Applikation muss in der Lage sein, den Score Sheet, regelkonform als PDF exportieren zu lassen.

### Should have

* Die Applikation sollte in der Lage sein, sowohl online, als auch offline zu funktionieren.
* Die Applikation sollte in der Lage sein, die Aktionen mithilfe eines Dialogs abzufragen.

### Could have

* Die Applikation könnte in der Lage sein, mithilfe einer zentralen Datenbank zu agieren.
* Die Applikation könnte in der Lage sein, eine Benutzerverwaltung zu besitzen.
* Die Applikation könnte in der Lage sein, die Teams zu speichern.
* Die Applikation könnte in der Lage sein, die Spieler zu speichern.
* Die Applikation könnte in der Lage sein, die Spieler den Teams zuzuweisen.
* Die Applikation könnte in der Lage sein, die Statistiken der einzelnen Spieler abzuspeichern und darzustellen.

### Won’t have

* Die Applikation wird keine Benachrichtigung über die verschiedenen Spielergebnisse liefern.

# 3 Technische Beschreibung

## 3.1 Systemübersicht

## 3.2 Softwarearchitektur

## 3.3 Datenmodell

## 3.4 Abläufe

## 3.5 Entwurf

# 4 Projektorganisation

## 4.1 Annahmen

## 4.2 Verantwortlichkeiten

## 4.3 Grober Projektplan

# 5 Anhänge

## 5.1 Glossar

## 5.2 Referenzen

## 5.3 Index