**5 Produktfunktionen**

**5.1 Benutzerverwaltung**

***5.1.1 Benutzer registrieren (/LF0010/)***

Jeder Benutzer kann sich selbständig in dem Spiel registrieren. Das Programm benötigt dafür die Angaben eines Benutzernamens und seines Passwortes. Danach hat er sofort Zugriff auf alle Funktionen des Spiels.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Funktion | |  |  |  |  |  | Nutzen |  |  | Aufwand |  |  | Must Have |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Should Have |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Nice to Have |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **UseCase** |  |  |  |  |  | hoch |  |  | mittel |  |  | MH | |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Name** |  | Benutzer registrieren (/LF0010/) |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Art** |  | Anwendungsfall | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Kurzbeschreibung** |  | Jeder Benutzer kann sich |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | selbständig am System |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | registrieren. Das Programm |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | benötigt dafür die Angaben eines |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | Benutzernamens und seines |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | Passwortes. Danach hat er sofort |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | Zugriff auf alle Funktionen des |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | Systems. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Auslöser** |  | Benutzer möchte sich bei | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | Software registrieren | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Ergebnis** |  | Benutzer hat ein eigenes Konto |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Akteure** |  | neuer Benutzer | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Eingehende** |  | Username, Passwort |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Informationen** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Vorbedingungen** |  | Benutzer darf noch nicht am | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | System registriert sein | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Nachbedingung** |  | Benutzer kann sich bei der |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | Software anmelden |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

***5.1.2 Benutzer anmelden (/LF0020/)***

Bevor sich ein Benutzer anmelden kann, muss er sich am System registriert haben. Bei der Anmeldung verlangt das Programm die Angabe des Benutzernamens und des dazugehörigen Passworts.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | Funktion | |  |  |  |  |  |  | Nutzen |  |  | Aufwand |  |  | Must Have |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Should Have |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Nice to Have |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **UseCase** |  |  |  |  |  |  | hoch |  |  | gering |  |  | MH | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Name** |  | Benutzer anmelden (/LF0020/) | |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Art** |  | Anwendungsfall |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | | |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Kurzbeschreibung** |  | Jeder registrierte Benutzer kann | |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | sich jederzeit am System | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | anmelden. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Auslöser** |  | Benutzer möchte auf Funktionen | | | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | des Programms zugreifen. | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Ergebnis** |  | Benutzer kann auf Funktionen | |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | des Systems zugreifen. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Akteure** |  | Benutzer |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Eingehende** |  | Username, Passwort |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Informationen** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Vorbedingungen** |  | Benutzer ist am System registriert | | | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | | |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Nachbedingung** |  | Benutzer kann die Funktionen des | |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | Systems nutzen |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

***5.1.3 Benutzer abmelden (/LF0030/)***

Das manuelle Abmelden vom System ist jederzeit möglich.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Funktion | |  |  |  |  |  | Nutzen |  |  | Aufwand |  |  | Must Have |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Should Have |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Nice to Have |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **UseCase** |  |  |  |  |  | hoch |  |  | gering |  |  | SH | |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Name** |  | Benutzer abmelden (/LF0030/) |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Art** |  | Anwendungsfall | | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Kurzbeschreibung** |  | Jeder Benutzer kann sich |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | jederzeit vom System abmelden. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Auslöser** |  | Benutzer braucht die Funktionen | | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | der Software nicht mehr | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Ergebnis** |  | Benutzer kann nicht mehr auf die |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | Funktionen des Systems |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | zugreifen. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Akteure** |  | Benutzer | | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Eingehende** |  | keine |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Informationen** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Vorbedingungen** |  | Benutzer muss am System | | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | angemeldet sein. | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Nachbedingung** |  | Benutzer kann sich jederzeit |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | wieder am System anmelden. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**5.2 Freundesliste verwalten**

***5.2.1 Freund hinzufügen (/LF0110/)***

Der angemeldete Benutzer kann Freunde in seiner Freundesliste hinzufügen. Dafür muss der Benutzerame des Freundes eingegeben werden.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Funktion | |  |  |  |  |  | Nutzen |  |  | Aufwand |  |  | Must Have |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Should Have |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Nice to Have |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **UseCase** |  |  |  |  |  | hoch |  |  | mittel |  |  | SH | |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Name** |  | Freund hinzufügen (/LF0110/) |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Art** |  | Anwendungsfall | | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Kurzbeschreibung** |  | Es kann jederzeit ein Freund |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | hinzugefügt werden. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Auslöser** |  | Benutzer möchte jemandem eine | | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | Abstimmung schicken. | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Ergebnis** |  | Freund befindet sich in der |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | Freundesliste des Benutzers. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Akteure** |  | Benutzer, Freund | | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Eingehende** |  | Username des Freundes |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Informationen** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Vorbedingungen** |  | Benutzer möchte mit jemandem | | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | Abstimmen. | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Nachbedingung** |  | Freund kann eine Abstimmung |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | gesendet werden |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

***5.2.2 Freund entfernen (/LF0120/)***

Der angemeldete Benutzer kann Freunde aus der Freundesliste entfernen.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Funktion | |  |  |  |  |  | Nutzen |  |  | Aufwand |  |  | Must Have |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Should Have |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Nice to Have |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **UseCase** |  |  |  |  |  | hoch |  |  | gering |  |  | SH | |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Name** |  | Freund entfernen (/LF0120/) |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Art** |  | Anwendungsfall | | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Kurzbeschreibung** |  | Es kann ein Freund, der sich in |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | der Freundesliste befindet, |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | entfernt werden. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Auslöser** |  | Benutzer möchte einen Freund | | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | aus seiner Freundesliste | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | entfernen | | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Ergebnis** |  | Freund befindet sich nicht mehr in |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | der Freundesliste des Benutzers |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Akteure** |  | Benutzer, Freund | | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Eingehende** |  | Username des Freundes |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Informationen** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Vorbedingungen** |  | Freund befindet sich in der | | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | Freundesliste des Benutzers | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Nachbedingung** |  | Keine |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**5.5 Einstellungen ändern**

***5.5.1 Hilfe anzeigen (/LF0410/)***

Der angemeldete Benutzer kann ein Hilfefenster öffnen, in dem die wichtigsten Funktionen kurz beschrieben werden. Weiteres sind auch die Richtlinien des Umgangs mit den Abstimmungen einzulesen.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Funktion | |  |  |  |  |  | Nutzen |  |  | Aufwand |  |  | Must Have |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Should Have |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Nice to Have |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **UseCase** |  |  |  |  |  | hoch |  |  | mittel |  |  | SH | |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Name** |  | Hilfe anzeigen (/LF0410/) |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Art** |  | Anwendungsfall | | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Kurzbeschreibung** |  | Die Hilfe (wie die Software |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | bedient wird) und die Richtlinien |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | (an die sich die Benutzer halten |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | müssen) der Software werden |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | aufgerufen. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Auslöser** |  | Der Benutzer verwendet die | | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | Software das erste Mal oder | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | möchte die Richtlinien überprüfen. | | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Ergebnis** |  | Ein Hilfefenster befindet sich im |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | Vordergrund der Applikation. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Akteure** |  | Benutzer | | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Eingehende** |  | keine |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Informationen** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Vorbedingungen** |  | Benutzer hat sich angemeldet | | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Nachbedingung** |  | Benutzer sieht das Hilfefenster |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

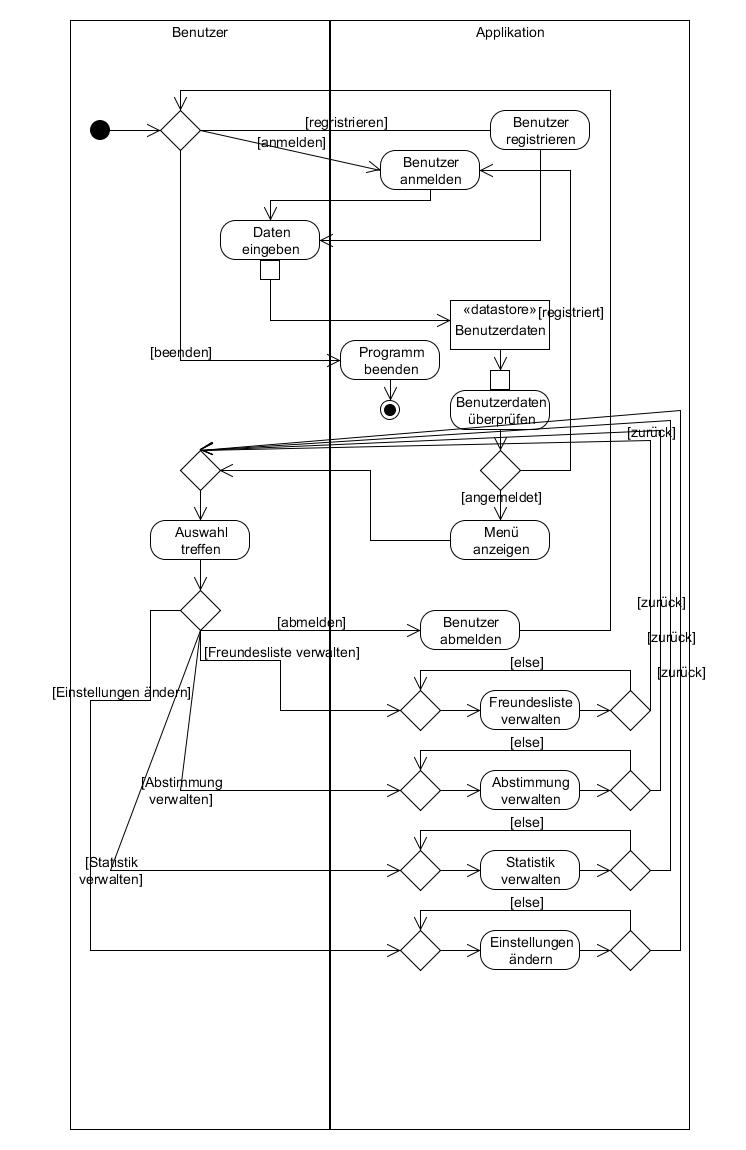
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Abstimmungstool für Android | V. 1.1 |  |  |  | 10.11.2011 |

***5.5.3 Passwort ändern (/LF0430/)***

Der angemeldete Benutzer hat die Möglichkeit, sein Passwort unter Angabe seines alten Passwortes, seines neuen Passwortes und einer Bestätigung seines neuen Passwortes (erneute Eingabe) zu ändern.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Funktion | |  |  |  |  |  | Nutzen |  |  | Aufwand |  |  | Must Have |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Should Have |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Nice to Have |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **UseCase** |  |  |  |  |  | hoch |  |  | hoch |  |  | SH | |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Name** |  | Passwort ändern (/LF0430/) |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Art** |  | Anwendungsfall | | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Kurzbeschreibung** |  | Das Passwort des Benutzers wird |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | durch ein neues ersetzt. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Auslöser** |  | Das Passwort des Benutzers soll | | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | durch ein neues ersetzt werden. | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Ergebnis** |  | Der Benutzer kann sich mit einem |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | neuen Passwort einloggen. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Akteure** |  | Benutzer | | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Eingehende** |  | altes Passwort, neues Passwort, |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | Bestätigung des neuen |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Informationen** |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | Passwortes |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Vorbedingungen** |  | Benutzer hat sich angemeldet | | |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Nachbedingung** |  | Benutzer hat sich mit neuem |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | Passwort eingeloggt. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**5.6 Aktivitätsdiagramm**

****

**6 Technische Machbarkeit**

**6.1 Technologien**

Es gibt manche Risiken, die folgendermaßen gelöst werden können. Die Benutzerdaten werden an einem Server gespeichert und direkt an die betroffenen Endgeräte(Handy,Tablet etc.) gesendet, sobald sich diese mit dem Server verbinden. Eine Verbindung wird mittels asymmetrischer Verschlüsselungsmethoden hergestellt, um eine etwas sichere Sicherheit zu haben/bekommen. Wenn keine Verbindung vom Endgerät zum Server vorhanden ist (Endgerät oder Server offline) werden die Daten automatisch am Endgerät gespeichert.

**6.2 Umsetzung**

Weil es in der Marktwirtschaft nur ein paar entsprechende Lösungsarten gibt, ist dieses Produkt mit jeden seiner Funktionen fast einzigartig.

Das Ganze wird in der Programmiersprache Java entwickelt werden. Der eine Vorteil liegt da, dass das Team die meiste Kenntnisse in dieser Sprache erkennen lässt und somit wenig Arbeitszeit benötigt wird. Der eventuell zweite Vorteil ist die Möglichkeit auf Inhalte andersartige Dateien zugreifen zu können. Möglich ist auch, dass bei dem Ergebnis unübersichtliche Vorgänge eingesetzt werden müssen, was eine Abschwächung vom Ganzen bewirken würde. Das große Bedürfnis wird sein, dass die Leistung des Smartphones ausreichen wird.