

Pflichtenheft

<i>Version</i>	<i>Autor</i>	<i>Da- tum</i>	<i>Status</i>	<i>Kommentar</i>
0.1	Simon Appel	8. März 2017	Draft	Qualitätsbestimmung, Globaletestfälle, Produkt- Entwicklungsumgebung
0.2	Tieber Matthias	8. März 2017	Draft	Zielbestimmung, Produkteinsatz, Benutzerschnittstellen, Vertragsgegenstand
0.3	Freudenthaler Armin	8. März 2017	Draft	Grafische Darstellung, Projektplanung, Einführung, Produktleistungen
0.4	Jan Langela	8. März 2017	Draft	Grafische Darstellung, Projektplanung, Einführung, Produktleistungen
1.0	Tieber Matthias	8. März 2017	Fertig	Fertigstellung

Pflichtenheft Döner Spotted



8.03.2017

Inhalt

Pflichtenheft Döner Spotted	1
1 Einführung	4
2 Zielbestimmung	4
2.1 Musskriterien	4
2.1.1 Datenbank	4
2.2 Wunschkriterien	4
2.3 Abgrenzungskriterien	5
2.3.1 Dönerstände hinzufügen	5
2.3.2 Döner per App bestellen	5
3 Produkteinsatz	5
3.1 Datenbankprogramm	5
3.2 Webseite	5
4 Produktfunktionen	6
4.1 Aktivitätsdiagramm	6
4.2 Benutzerverwaltung.....	7
4.2.1 Benutzer registrieren.....	7
4.2.2 Benutzer anmelden	8
4.2.3 Benutzer abmelden	9
Döner-Stände suchen.....	10
4.2.4 Döner-Stände per Adresse finden	10
4.2.5 Döner-Stände in der Umgebung finden	11
4.2.6 Döner-Karte filtern	12
4.3 Freunde verwalten	13
4.3.1 Freunde hinzufügen	13
4.3.2 Freundesliste anzeigen.....	14
4.3.3 Freunde entfernen	15
4.4 Freunde benachrichtigen	16
4.4.1 Freunde per App einladen.....	16
4.4.2 Einladung empfangen und bestätigen	17
5 Produktdaten	18
5.1 /LD010/ Benutzerdaten	18

5.2 /LD020/ Dönerläden	18
6 Produktleistungen	18
6.1 /LL10/ Einmalige Benutzername	18
6.2 /LL20/ Einmalige Bewertung	18
6.3 /LL30/ Komptabilität	18
6.4 /LL40/ Bad Word Filter	18
6.5 /LL50/ Benutzer Merken	18
7 Benutzungsschnittstelle	19
7.1 GUI	19
8 Qualitätsbestimmung	20
9 Globale Testfälle	21
9.1 Registrieren und Karte aufrufen	21
9.2 Anmelden und Döner per Adresse suchen	21
9.3 Freunde verwalten	21
10 Produkt/Entwicklungsumgebung	22
10.1 Software	22
10.2 Hardware	22
10.3 Orgware	22
10.4 Entwicklungs-Schnittstellen	22
11 Termine	22
11.1 Meilensteintermine	22
11.2 PSP	23
12 Vertragsgegenstand	23
12.1 Lieferumfang	23
12.2 Produktbezogen	23
13 Glossar	24

1 Einführung

Mit unserer App bieten wir unseren Kunden die Möglichkeit mit einem Klick Dönerstände in ihrer Nähe zu finden. Dies ist hilfreich bei einer spontanen Essentscheidung. Man kann auch mithilfe der App Freunde zum Essen einladen.

2 Zielbestimmung

2.1 Musskriterien

2.1.1 Datenbank

Die in der Machbarkeitsstudie beschriebenen Funktionen /F0010/ bis /F0230/ müssen implementiert werden.

[/LF0010/ Benutzer registrieren](#)

Benutzer kann ein eigenes Konto haben.

[/LF0020/ Benutzer anmelden](#)

Benutzer kann sich in der App anmelden.

[/LF0030/ Benutzer abmelden](#)

Benutzer wird sich in der App abmelden.

1.1.2 App

[/LF0110/ Döner per Adresse finden](#)

Benutzer wird Döner per Adresse finden.

[/LF0120/ Döner in der Umgebung finden](#)

Döner wird per App in der Umgebung gefunden werden.

[/LF0130/ Döner-Karte filtern](#)

Die Karte wird nach bestimmten Kriterien gefiltert werden könne.

[/LF0210/ Freunde hinzufügen](#)

Freunde werden über eine Suchleiste gefunden.

[/LF0220/ Freundesliste anzeigen](#)

Man soll in der Freundesliste sehen ob sie online oder offline sind.

[/LF0230/ Freundesliste entfernen](#)

Man soll aus der Freundesliste Freunde entfernen können.

2.2 Wunschkriterien

1.2.1 App

[/LF03110/ Freunde per App einladen](#)

Freunde sollen per App zum Essen eingeladen werden können.

/LF03120/ Einladungen empfangen und bestätigen

Freunde sollen eine Einladung als Notifikation bekommen und diese bestätigen können.

2.3 Abgrenzungskriterien

2.3.1 Dönerstände hinzufügen

An das Hinzufügen von Dönerständen von Usern wird noch nicht gedacht, da diese App zunächst einmal nur informativ benutzt werden soll. Diese Funktion könnte aber mithilfe eines weiteren Projektes hinzugefügt werden.

2.3.2 Döner per App bestellen

Der Döner soll nicht per App bestellt werden können. Diese Funktion wurde bewusst ausgelassen, da der Markt an solchen Applikationen schon gesättigt ist. Die Umsetzung dieser Funktion würde den Rahmen des geschätzten Aufwands übersteigen.

3 Produkteinsatz

3.1 Datenbankprogramm

Zielgruppe: Benutzer der App

Anwendungsbereich: Benutzer bedienen das Programm um festzustellen wo der nächste Dönerstand ist oder um ihren zuvor gegessenen Döner zu bewerten.

Betriebsbedingungen: Die Applikation wird ab der Android Version „Lollipop“ 5.0 unterstützt.

Erläuterung: Die Benutzer bedienen das Programm um den nächsten Dönerstand zu finden, um Freunde zum Döneressen einzuladen oder um einen Stand zu bewerten.

3.2 Webseite

Zielgruppe: Benutzer der App

Anwendungsbereich: Alle Personen können sich die App über die Webseite herunterladen oder registrieren.

Betriebsbedingungen: Die Webseite ist verfügbar für alle Geräte mit Internetverbindung.

Erläuterung: Dadurch, dass man die Webseite immer zu Verfügung hat, kann man sich jederzeit über die Applikation informieren, sie herunterladen oder registrieren.

4.2 Benutzerverwaltung

4.2.1 Benutzer registrieren

Bei der Erstbenützung der App, soll sich der Benutzer registrieren. Dafür wird ein einmaliger Benutzername, eine E-Mail-Adresse und ein Passwort mit mindestens 8 Zeichen (min. 1 Großbuchstabe, min. 1 Zahl) als Anmeldedaten verwendet. Nach erfolgreicher Registration sollen alle Dienste der App für den Benutzer erreichbar sein.

Systemanwendungsfall	
Name	/LF10/ Benutzer registrieren
Art	Anwendungsfall
Kurzbeschreibung	Bei der Erstbenützung der App, soll sich der Benutzer registrieren. Dafür wird ein einmaliger Benutzername, eine E-Mail-Adresse und ein Passwort mit mindestens 8 Zeichen (min. 1 Großbuchstabe, min. 1 Zahl) als Anmeldedaten verwendet. Nach erfolgreicher Registration sollen alle Dienste der App für den Benutzer erreichbar sein.
Auslöser	Benutzer möchte sich bei der App registrieren
Ergebnis	Benutzer hat ein eigenes Konto
Akteure	Neuer Benutzer
Eingehende Informationen	Benutzername, Passwort und E-Mail
Vorbedingungen	Benutzer darf noch nicht am System registriert sein
Nachbedingungen	Benutzer kann sich bei der Software anmelden
Ablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. User gibt seine Daten ein. 2. Daten werden überprüft 3. User wird in die Datenbank eingetragen
Risiko	gering
Aufwand	mittel
Verbindlichkeit	hohe Priorität, unverzichtbar
Dringlichkeit	Release 0.5

4.2.2 Benutzer anmelden

Systemanwendungsfall	
Name	/LF20/ Benutzer anmelden
Art	Anwendungsfall
Kurzbeschreibung	Nach erfolgreicher Registration (/LF0010/) kann sich der Benutzer anmelden, um auf die App zugreifen zu können. Dafür wird die Eingabe des Benutzernamens und des Passwortes benötigt. Wenn die eingegebenen Daten mit denen die in der Datenbank gespeichert sind übereinstimmen, soll der Benutzer alle Tasks der App ausführen können.
Auslöser	Benutzer möchte sich bei der App anmelden
Ergebnis	User kann Funktionen der App benützen
Akteure	registrierter Benutzer
Eingehende Informationen	Benutzername, Passwort
Vorbedingungen	Benutzer muss registriert sein
Nachbedingungen	Benutzer kann die Funktionen der App benutzen
Ablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Benutzer gibt seine Daten ein 2. Eingabe wird mit vorhanden Usern am Server verglichen 3. Falls eine Übereinstimmung existiert, kann sich der Benutzer anmelden und alle Funktionen der App verwenden
Risiko	gering
Aufwand	mittel
Verbindlichkeit	hohe Priorität, unverzichtbar
Dringlichkeit	Release 0.5

4.2.3 Benutzer abmelden

Systemanwendungsfall	
Name	/LF30/ Benutzer abmelden
Art	Anwendungsfall
Kurzbeschreibung	Nach der Anmeldung (/LF0020/), kann sich der Benutzer wieder abmelden.
Auslöser	Benutzer möchte sich bei der App abmelden
Ergebnis	Benutzer kann nicht mehr auf die Funktionen der App zugreifen
Akteure	angemeldeter Benutzer
Eingehende Informationen	/
Vorbedingungen	Benutzer muss angemeldet sein
Nachbedingungen	Benutzer kann sich jederzeit wieder an der App anmelden
Ablauf	<ol style="list-style-type: none">1. Benutzer muss angemeldet sein2. User kann sich abmelden
Risiko	gering
Aufwand	gering
Verbindlichkeit	hohe Priorität, unverzichtbar
Dringlichkeit	Release 0.5

Döner-Stände suchen

4.2.4 Döner-Stände per Adresse finden

Systemanwendungsfall	
Name	/LF110/ Döner-Stände per Adresse finden
Art	Anwendungsfall
Kurzbeschreibung	Wenn eine neue Adresse eingetragen wird, wird der Weg-Punkt der Karte zur eingegebenen Adresse gesetzt und alle Läden in der Nähe anzeigt.
Auslöser	Benutzer möchte nach einen Döner Laden suchen
Ergebnis	Benutzer finden einen Döner-Laden in der Nähe der eingegebenen Adresse
Akteure	angemeldeter Benutzer
Eingehende Informationen	Adresse
Vorbedingungen	Benutzer muss angemeldet sein und eine Adresse eingeben, außerdem muss eine Internet-Verbindung bestehen
Nachbedingungen	Es kann die Karte mit einer anderen Adresse angezeigt werden
Ablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. User ist angemeldet 2. User gibt eine Adresse ein 3. Karte mit allen Döner-Ständen, im Umfeld seiner eingegebenen Adresse, werden angezeigt.
Risiko	gering
Aufwand	mittel
Verbindlichkeit	hohe Priorität
Dringlichkeit	Release 0.8

4.2.5 Döner-Stände in der Umgebung finden

Systemanwendungsfall	
Name	/LF120/ Döner-Stände in der Umgebung finden
Art	Anwendungsfall
Kurzbeschreibung	Sobald die App, nach der Anmeldung, geöffnet wird, öffnet sich eine Karte die deinen Standort und alle Döner-Läden in der Nähe auf der Karte anzeigt.
Auslöser	Benutzer möchte nach einen Döner Laden suchen
Ergebnis	Benutzer finden einen Döner-Laden in der Nähe der eingegebenen Adresse
Akteure	angemeldeter Benutzer
Eingehende Informationen	Benutzer Position
Vorbedingungen	Benutzer muss angemeldet sein, außerdem muss eine Internetverbindung bestehen
Nachbedingungen	Benutzer kann einen Döner-Laden in seiner Umgebung finden
Ablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. User ist angemeldet 2. User öffnet die App
Risiko	gering
Aufwand	mittel
Verbindlichkeit	Hohe Priorität
Dringlichkeit	Release 0.8

4.2.6 Döner-Karte filtern

Systemanwendungsfall	
Name	/LF130/ Döner-Karte filtern
Art	Anwendungsfall
Kurzbeschreibung	Man soll die Möglichkeit haben, die Karte nach bestimmten Kriterien zu filtern, um eine genauere Suche zu gestalten.
Auslöser	Benutzer möchte nach einen Döner Laden in seiner Umgebung suchen
Ergebnis	Benutzer finden einen Döner-Laden in seiner Nähe
Akteure	angemeldeter Benutzer
Eingehende Informationen	Filter-Informationen
Vorbedingungen	Benutzer muss angemeldet sein und einen Filter auswählen
Nachbedingungen	Benutzer kann nach einem bestimmten Muster nach einen Döner-Laden suchen
Ablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. User öffnet Filter-Optionen 2. User wählt die Filter Optionen aus 3. Döner-Stände werden nach einem bestimmten Chema auf der Karte aufgelistet
Risiko	mittel
Aufwand	mittel
Verbindlichkeit	mittlere Priorität
Dringlichkeit	Release 0.8

4.3 Freunde verwalten

4.3.1 Freunde hinzufügen

Systemanwendungsfall	
Name	/LF210/ Freunde hinzufügen
Art	Anwendungsfall
Kurzbeschreibung	Man soll über eine Suchleiste Freunde finden können. Diese werden durch den Benutzernamen gefiltert.
Auslöser	Benutzer möchte einen Freund hinzufügen
Ergebnis	Benutzer fügt einen Freund zu seiner Freundesliste hinzu
Akteure	angemeldete Benutzer
Eingehende Informationen	Benutzername
Vorbedingungen	Benutzer sollte den Namen des Freundes kennen, damit er danach suchen kann
Nachbedingungen	Ein Freund wird gefunden
Ablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. User öffnet das Freundesfenster 2. Wählt Freunde-Hinzufügen 3. Gibt den Namen des Benutzers ein 4. Fügt den Freund zu seiner Liste hinzu
Risiko	Gering
Aufwand	mittel
Verbindlichkeit	mittlere Priorität
Dringlichkeit	Release 0.8

4.3.2 Freundesliste anzeigen

Systemanwendungsfall	
Name	/LF220/ Freundesliste anzeigen
Art	Anwendungsfall
Kurzbeschreibung	Man soll sich eine Liste anzeigen lassen können, die alle Freunde anzeigt, die Online und Offline sind.
Auslöser	Benutzer möchte sich seine Freunde anzeigen lassen
Ergebnis	Benutzer sieht alle Freunde, die On-, und Offline sind
Akteure	angemeldeter Benutzer
Eingehende Informationen	/
Vorbedingungen	Benutzer muss Freunde haben und sich diese anzeigen lassen wollen
Nachbedingungen	Benutzer hat einen Überblick über all seine Freunde
Ablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Benutzer geht auf Freunde anzeigen 2. Es öffnet sich ein Fenster mit allen Freunden
Risiko	gering
Aufwand	mittel
Verbindlichkeit	mittlere Priorität
Dringlichkeit	Release 1.1

4.3.3 Freunde entfernen

Systemanwendungsfall	
Name	/LF230/ Freunde entfernen
Art	Anwendungsfall
Kurzbeschreibung	Man soll aus der Freundesliste Freunde entfernen können.
Auslöser	Benutzer möchte einen Freund entfernen
Ergebnis	Benutzer entfernt einen Freund
Akteure	angemeldeter Benutzer
Eingehende Informationen	Gelöschter Freund
Vorbedingungen	Benutzer muss Freunde haben, damit er einen entfernen kann
Nachbedingungen	Benutzer kann seine Freundesliste verwalten
Ablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Auf Freunde anzeigen gehen 2. Freund auswählen und auf entfernen drücken
Risiko	Mittel
Aufwand	Mittel
Verbindlichkeit	hohe Priorität
Dringlichkeit	Release 1.1

4.4 Freunde benachrichtigen

4.4.1 Freunde per App einladen

Systemanwendungsfall	
Name	/LF310/ Freunde per App einladen
Art	Anwendungsfall
Kurzbeschreibung	Man soll nach erfolgreicher Suche, Freunde auf einen Döner einladen können. Man soll den Döner-Stand, Nachrichtentext, Uhrzeit und Datum für das Treffen angeben. Die eingeladenen Freunde bekommen eine Nachricht zugeschickt die alle wichtigen Daten enthält.
Auslöser	Benutzer möchte einen Freund auf einen Döner einladen
Ergebnis	Freund erhält eine Einladung für einen Döner
Akteure	angemeldete Benutzer
Eingehende Informationen	Adresse, Nachrichtentext, Uhrzeit und Datum
Vorbedingungen	Man hat sich einen Döner-Laden ausgesucht, und man hat Freunde die man einladen kann
Nachbedingungen	Ein Freund wird eingeladen
Ablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Freundesliste anzeigen 2. Freund auswählen 3. Einladungs-Informationen eintragen 4. Einladung verschicken
Risiko	Mittel
Aufwand	Groß
Verbindlichkeit	hohe Priorität
Dringlichkeit	Release 0.8

4.4.2 Einladung empfangen und bestätigen

Systemanwendungsfall	
Name	/LF320/ Einladung empfangen und bestätigen
Art	Anwendungsfall
Kurzbeschreibung	Angemeldet: Nachdem dich ein Freund auf einen Döner eingeladen hat, soll sich ein kleines Nachrichten Fenster öffnen und die Einladung anzeigen. Man soll die Anfrage mit einem Button annehmen, oder ablehnen können. Abgemeldet: Wenn man die App nicht geöffnet hat, soll eine Nachricht am Handy angezeigt werden, dass man eine Einladung erhalten hat. Es soll außerdem ein Icon als Eyecatcher angezeigt werden.
Auslöser	Freund möchte dich auf einen Döner einladen
Ergebnis	Man erhält eine Einladung
Akteure	Freund und man selber
Eingehende Informationen	/
Vorbedingungen	Benutzer muss dich in seiner Freundesliste haben, und alle wichtigen Informationen in die Einladung eingetragen haben
Nachbedingungen	Man erhält eine Einladung, die man Annehmen oder ablehnen kann
Ablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pop-Up Nachricht öffnet sich 2. Einladung öffnet sich per Druck auf die Einladung 3. Einladung kann bestätigt oder abgelehnt werden
Risiko	Mittel
Aufwand	Mittel
Verbindlichkeit	hohe Priorität
Dringlichkeit	Release 1.1

5 Produktdaten

5.1 /LD010/ Benutzerdaten

Der Benutzer muss während der Registration mehrere Informationen eingeben. Diese wären:

Ein einmaliger Benutzername mit mindestens 5 Zeichen, ein Passwort mit mindestens 8 Zeichen + 1 Großbuchstaben + 1 Sonderzeichen, Email-Adresse, Vorname und Nachname.

Nach der Registration kommen noch die Freunde hinzu.

5.2 /LD020/ Dönerläden

Der Name, die Adresse der Stände, die Bewertung die von den Kunden vergeben wurde, und was für ein Döner der Laden verkauft. (zB.: Döner Kebab vom Huhn oder Lamm, Falafel, Dürüm etc.)

6 Produktleistungen

6.1 /LL10/ Einmalige Benutzername

Jeder Benutzername soll nur einmal vergeben werden

6.2 /LL20/ Einmalige Bewertung

Ein Benutzer soll einen bestimmten Dönerstand nur einmal Bewerten können

6.3 /LL30/ Komptabilität

Die App soll auf allen Android Systemen ab der Version Lollipop 5.0

6.4 /LL40/ Bad Word Filter

Die Rezensionen der Kunden werden auf „Böse Wörter“ gefiltert

6.5 /LL50/ Benutzer Merken

Anmeldedaten sollen auf Wunsch gespeichert werden können

7 Benutzungsschnittstelle

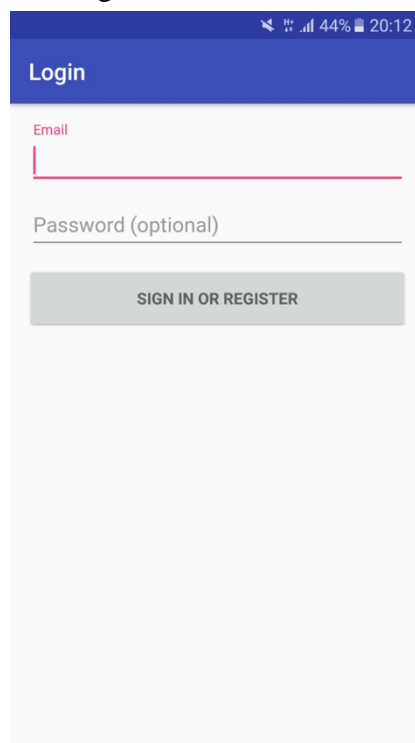
7.1 GUI

Beim erstmaligen Starten der App wird ein Login Screen erscheinen. Nach sollte man die Login Daten Speicher. Wird dieser Screen nur noch erscheinen sollte man sich abmelden. Danach wird sich eine Karte öffnen die sowohl den eigenen Standort zeigt als auch den Standort der nächsten Stände. Die Menüleiste wird sich oben befinden über diese kann man in die Einstellungen gelangen und in die Filter Auswahl.

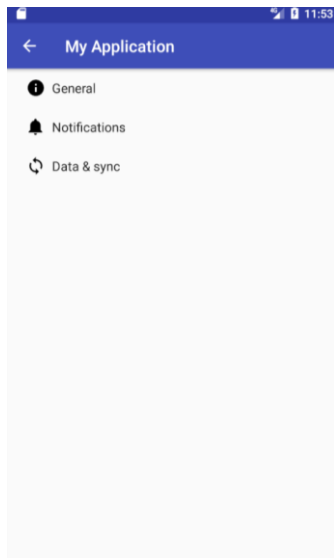
Die GUI wird simpel gestaltet sein:



Der Login Screen wird so aussehen:



Die Einstellungen werden so aussehen:



8 Qualitätsbestimmung

In diesem Kapitel wird festgelegt, welche Qualitäts-Merkmale das zu entwickelnde Produkt in welcher Qualitätsstufe besitzen soll. Voraussetzung für die Qualitäts-Zielbestimmung ist, dass die Qualitäts-Merkmale in operationalisierter Form vorliegen.

Produktqualität	Sehr gut	Gut	Normal	Nicht relevant
Funktionalität		X		
Angemessenheit				X
Richtigkeit		X		
Interoperabilität		X		
Ordnungsmäßigkeit			X	
Sicherheit		X		
Zuverlässigkeit		X		
Reife		X		
Fehlertoleranz			X	
Wiederherstellbarkeit		X		
Benutzbarkeit		X		
Verständlichkeit		X		
Erlernbarkeit		X		
Bedienbarkeit		X		
Effizienz		X		
Zeitverhalten		X		
Verbrauchsverhalten			X	
Änderbarkeit			X	

Analysierbarkeit		X
Modifizierbarkeit		X
Stabilität	X	
Prüfbarkeit		X
Übertragbarkeit		X
Anpassbarkeit	X	
Installierbarkeit	X	
Konformität	X	
Austauschbarkeit		X

9 Globale Testfälle

9.1 Registrieren und Karte aufrufen

Benutzer will sich registrieren und auf der Karte die Dönerstände sehen

LF10/ Benutzer registrieren

/LF20/ Benutzer anmelden

/LF120/Döner-Stände in der Umgebung finden

/LF130/ Döner-Karte filtern

9.2 Anmelden und Döner per Adresse suchen

Benutzer meldet sich an und sucht einen Dönerladen per Eingabe seiner Adresse

/LF20/ Benutzer anmelden

/LF110/ Döner-Stände per Adresse finden

9.3 Freunde verwalten

Benutzer fügt einen Freund hinzu, sieht ihn in der Freundesliste und löscht ihn dann

/LF210/ Freunde hinzufügen

/LF220/ Freundesliste anzeigen

/LF230/ Freunde entfernen

10 Produkt/Entwicklungsumgebung

10.1 Software

Android Studio, MySQL,

10.2 Hardware

3 Laptops, 2PCs, 1 Server, 4 Smartphones

10.3 Orgware

Sicherheitsanforderungen, Server-Secure

10.4 Entwicklungs-Schnittstellen

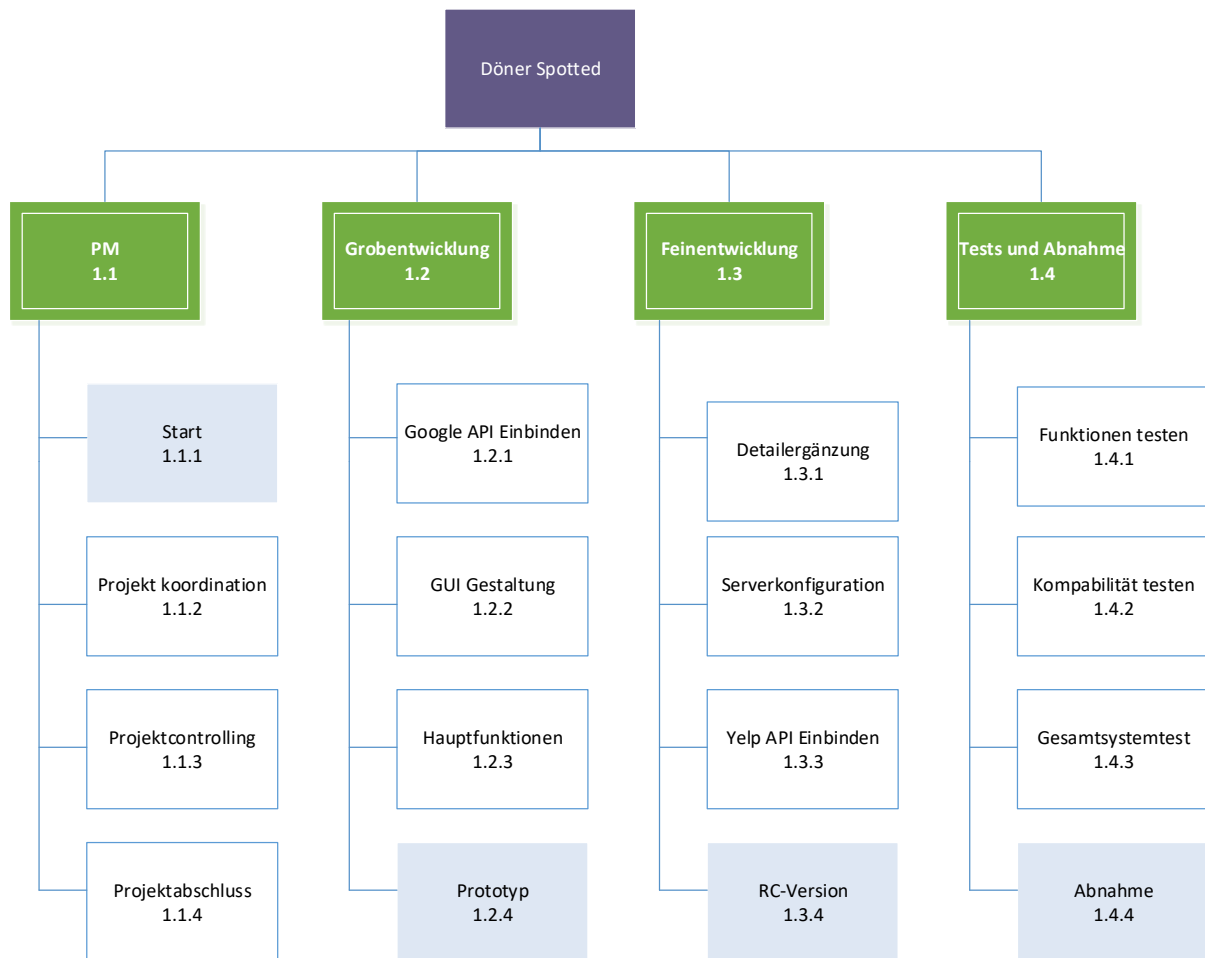
App -> SQL

11 Termine

11.1 Meilensteintermine

Meilenstein	Deliverable	Datum
Start	Dokumentationen mit Informationen	01.02.2017
Prototyp	Prototyp der App mit gewollten design	Voraussichtlich Am 10.04.2017
RC-Version	Visualisierung mit richtiger GUI und allen Funktionen	Voraussichtlich Am 22.05.2017
Abnahme	Fertiges Produkt einsatzbereit	Am 31.06.2017

11.2 PSP



12 Vertragsgegenstand

12.1 Lieferumfang

Die App wird auf dem Google Play Store oder auf unserer Webseite zum Download freigegeben. Sobald die App ausreichend getestet wurde, wird diese zur Verfügung gestellt.

12.2 Produktbezogen

Leistungen für die Installation wird keine Schulung benötigt. Der User mit seinem Problem hat die Möglichkeit in den FAQs der Homepage nachzulesen, ob dieses bereits behandelt wurde. Die Applikation und Datenbank wird von uns gewartet.

13 Glossar

App Eine App ist eine Software die eine bestimmte Funktion für den Benutzer erfüllt

GUI Eine GUI ist eine Grafische Benutzeroberfläche