

# **Supplementary Specification**

## **Projekt BierIdee**

Danilo Bargaen, Christian Fässler, Jonas Furrer

22. März 2012

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Usability</b>	<b>3</b>
2.1	Efficiency . . . . .	3
2.2	Learnability . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Performance</b>	<b>3</b>
3.1	Response Time . . . . .	3
3.2	Computing Resource . . . . .	4
<b>4</b>	<b>Benutzertests</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>Scalability</b>	<b>4</b>
<b>6</b>	<b>Reliability</b>	<b>4</b>
6.1	Security . . . . .	4
6.2	Massnahmen . . . . .	5
6.3	Availability . . . . .	5
6.3.1	Schwachstellen / Risiken . . . . .	5
6.4	Fehlererkennung . . . . .	5
<b>7</b>	<b>Supportability</b>	<b>6</b>
7.1	Internationalization . . . . .	6
<b>8</b>	<b>Design Requirements</b>	<b>6</b>
<b>9</b>	<b>Implementation Requirements</b>	<b>6</b>
9.1	Database . . . . .	6
9.2	Programming Language . . . . .	6
9.3	Frameworks . . . . .	6

## Literatur

- [Nie93] J. Nielsen. *Usability engineering*. The Morgan Kaufmann Ser. in Interactive Technologies Series. Academic Press, 1993.
- [Smi10] G. Smith. *PostgreSQL 9.0 High Performance*. Packt Publishing, Limited, 2010.

## 1 Einleitung

Der Sinn und Inhalt dieses Dokumentes ist es, nicht-funktionale Anforderungen, die an das Projekt gestellt sind, festzuhalten. Diese beinhalten Qualitätskriterien nach FURPS+ aber auch weitere Anforderungen an Kategorien wie Hardware, Netzwerk, Internationalisierung oder Dokumentation.

## 2 Usability

### 2.1 Efficiency

Die Benutzbarkeit der Android App ist ein wichtiger Aspekt in diesem Projekt. Da sie auf mobilen Geräten hauptsächlich durch Toucheingaben bedient wird, wird die Applikation so entworfen, dass sie sich problemlos ausschliesslich mit Toucheingaben bedienen lässt.

### 2.2 Learnability

Bei Applikationen für Mobiltelefone ist es Erfolgsentscheidend, dass sie intuitiv zu bedienen und zugleich lernfördernd sind. Es wird daher bewusst auf eine Hilfestellung in Form einer Bedienungsanleitung für die Android App verzichtet, jegliche Hilfestellung sollte ausschliesslich über die integrierte Oberfläche geschehen. Die Sicherstellung dieses Merkmals geschieht durch regelmässige Tests und Bewertungen durch Testpersonen (siehe User Tests).

## 3 Performance

Im Rahmen dieses Projektes ist das System und die serverseitige Umgebung für den Einsatz mit bis zu 50 Benutzern, rund 100 Bieren und 20 Brauereien ausgelegt. Es sollte aber skalierbar sein, so dass mit besserer Serverumgebung erheblich mehr Benutzer bedient werden könnten.

### 3.1 Response Time

80% der Anfragen an das System sollen innerhalb von 3 Sekunden ausgeführt werden. Der Durchschnitt soll bei maximal einer Sekunde liegen. Dieser Wert ist gemäss Jakob Nielsen tief genug, damit der Gedankenfluss des Benutzers nicht unterbrochen wird [Nie93].

## 3.2 Computing Resource

Die Architektur wird so ausgelegt, dass so wenig Rechenleistung wie möglich auf der Clientseite benötigt wird. Das heisst sämtliche Logik und Aufbereitung der Daten wird auf der Serverseite implementiert. Da clientseitig die Unterschiede in der verwendeten Hardware sehr gross sein können (Smartphones, Tablets, Netbooks), können keine einheitlichen Anforderungen zur Rechenkapazität auf den Geräten gestellt werden. Desweiteren muss heutzutage bei der Entwicklung von Mobile Apps stark auf den Energieverbrauch geachtet werden. Mit der zentralisierten Ausführung rechenintensiver Aufgaben sind die verfügbaren Ressourcen bekannt und die Software kann entsprechend adäquat entwickelt werden..

## 4 Benutzertests

Nach jeder Constructionphase wird die Applikation durch einen definierten Benutzerkreis getestet. Die Benutzer sollen einerseits anhand einer ausgehändigten Testspezifikation das System testen. Ebenso sollen die User das System nach Belieben testen können und Feedback direkt via Ticketsystem, Email oder persönlich an einen Entwickler melden. Dieses Feedback und die eventuell daraus entstandenen Tickets werden an den wöchentlichen Statusmeetings durch das Projektteam angeschaut, priorisiert und bearbeitet.

## 5 Scalability

In Rahmen dieses Projektes können die benötigten leistungstechnischen Anforderungen an das System gut eingeschätzt werden, da dieses nur von Testusern und Entwicklern benutzt wird. Falls das Projekt weitergeführt wird, muss das System jedoch skalierbar sein. Die eingesetzten zentralen Software-Komponenten wie Restlet und PostgreSQL sind gut skalierbar [Smi10].

## 6 Reliability

### 6.1 Security

Das System verwaltet unter anderem Benutzerdaten wie Email-Adressen oder konsumierte Getränke. Diese Benutzerdaten sind nur nach erfolgreicher Authentisierung durch berechtigte Benutzer zugänglich. Die gespeicherten Benutzerdaten sind aber nicht als "heikel" anzusehen, da durch deren unabsichtliche Veröffentlichung keine finanzielle oder massgebliche persönliche Schäden entstehen würden. Aus diesem

Grund werden keine zu erfüllende Anforderungen in Punkto Sicherheit (beispielsweise zu erfüllende Standards o.ä.) spezifiziert.

## 6.2 Massnahmen

**Password Policy** Admin-Passwörter müssen aus mindestens 8 alphanumerischen Zeichen bestehen.

**Backup** Das Serversystem und die Datenbank werden täglich gesichert (File Hot-Copy). Zusätzlich gibt es Snapshots der kompletten Serverinstanz, so dass diese bei einem kompletten Systemausfall auf einen anderen VM Host umgezogen werden kann.

## 6.3 Availability

Da es sich bei diesem Projekt nicht um ein kritisches Projekt handelt, sondern um ein Projekt das zur Unterhaltung dient, welches bei Nichtverfügbarkeit keine finanziellen Schäden verursacht, werden keine konkreten Anforderungen an die Systemverfügbarkeit gestellt. Grundsätzlich soll das System aber dennoch möglichst durchgehend verfügbar sein um so auch kontinuierliches Testen zu ermöglichen (siehe auch Abschnitt 4 zu Benutzertests). Es werden aber keine Massnahmen wie beispielsweise der Einsatz von redundanten Komponenten vorgesehen.

### 6.3.1 Schwachstellen / Risiken

**Datenbank Server** Das System besitzt eine zentrale Datenbank. Fällt diese Komponente aus, ist die Client Applikation nicht mehr benutzbar.

**REST API** Ist die Serverkomponente (REST API) nicht mehr verfügbar, ist die Client Applikation nicht mehr benutzbar.

Diese beiden Punkte sind im Moment ‘Single Points of Failure’, beide könnten jedoch in Zukunft mit wenig Aufwand redundant ausgelegt werden.

## 6.4 Fehlererkennung

Das System wird mittels Integrations- und Systemtests regelmässig auf Funktionalität und möglichst grosse Fehlerfreiheit getestet. Falls doch mal Fehler im Client-System auftreten sollten, wird der Fehler/Stacktrace aufgezeichnet, so dass man das Problem in Zusammenarbeit mit dem Benutzer möglichst einfach debuggen kann.

## 7 Supportability

### 7.1 Internationalization

Das System soll verschiedene Sprachen unterstützen. Lokalisierung wird hingegen nicht unterstützt. Das heisst, es werden keine unterschiedlichen Masseinheiten, Währungen oder dergleichen ermöglicht.

## 8 Design Requirements

TODO

## 9 Implementation Requirements

### 9.1 Database

Für das System wird eine Relationale Datenbank mit JDBC Kompatibilität benötigt. In diesem Projekt wird PostgreSQL eingesetzt, welches diese Anforderungen erfüllt.

### 9.2 Programming Language

Als Programmiersprache wird für alle Teilsysteme (REST-API, Client) Java Version 1.6 verwendet.

### 9.3 Frameworks

Wir verwenden folgende Frameworks:

**RESTlet** Version 2.0.11 (stable)

**Android SDK** API Level 10, Android 2.3.3