**[*Projekt- / Produktname*]**

**System-Spezifikation**

[1. Systemübersicht 1](#_Toc497828478)

[2. Architektur und Designentscheide 2](#_Toc497828479)

[2.1. Modell(e) und Sichten 2](#_Toc497828480)

[2.2. Daten (Mengengerüst & Strukturen) 2](#_Toc497828481)

[2.3. Entwurfsentscheide 2](#_Toc497828482)

[3. Schnittstellen 3](#_Toc497828483)

[3.1. Externe Schnittstellen 3](#_Toc497828484)

[3.2. wichtige interne Schnittstellen 3](#_Toc497828485)

[3.3. Benutzerschnittstellen 3](#_Toc497828486)

[*3.x.1. Schnittstelle A* 3](#_Toc497828487)

[4. Environment-Anforderungen 4](#_Toc497828488)

[5. Implementation von Komponenten 5](#_Toc497828489)

[5.1. Game 5](#_Toc497828490)

[5.2. Logger-Component (Client) 5](#_Toc497828491)

[5.3. Logger-Server 5](#_Toc497828492)

[5.4. StringPersistor 5](#_Toc497828493)

[5.5. Viewer 5](#_Toc497828494)

[6. Verwendung der Komponenten 5](#_Toc497828495)

[7. Testen 5](#_Toc497828496)

Versionen:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Rev. | Datum | Autor | Bemerkungen | Status |
| 0.1 |  |  | 1. Entwurf | in Arbeit |
|  |  |  |  |  |

1. Systemübersicht

*Systemgrenze , grob und dann UML*

*Ablauf auf Client und Server (aus alter Doku)*

1. Architektur und Designentscheide

## Modell(e) und Sichten

Packetdiagramm

Klassendiagramm

## Daten (Mengengerüst & Strukturen)

Evtl. Kardinalitäten

## Entwurfsentscheide

Singleton-, Factory-, Strategie-Pattern, Adapter-Pattern

1. Schnittstellen

## Externe Schnittstellen

<tbd>

## wichtige interne Schnittstellen

LogLevels

## Benutzerschnittstellen

<tbd>

### *3.x.1. Schnittstelle A*

#### *3.x.1.1. Steckbrief*

*Genauer Name der Schnittstelle, Kurzbeschreibung der Funktionalität, ggf. Autoren und Besitzer (zwischen wem wurde die Schnittstelle ausgehandelt?), ggf. Version*

#### *3.x.1.2. Interaktionen*

*Je nach Schnittstellenart Operationen (z.B. Funktionen, Methoden) oder Datenaustausch (z.B. Nachrichten).*

*Einschränkungen und Voraussetzungen, Berechtigungen, zeitliche Einschränkungen, parallele Benutzung, Voraussetzungen zur Nutzung*

*Generelles zur Fehlerbehandlung, mögliche Fehlersituationen als auch deren Behandlung.*

*Je Interaktion:*

*• Beschreibung der Semantik (Fachlichkeit)  
Diagramm und/oder Beschreibung der fachlichen Abläufe  
Fachliche Bedeutung der Daten  
Nebenwirkungen, Konsequenzen*

*• Beschreibung der Technik  
Methoden/Funktionen, Daten und Datenformate, Gültigkeits- und Plausibilitätsregeln, Codierung, Zeichensätze*

*• Fehlerbehandlung*

#### *3.x.1.3. Einstellungen*

*Kann das Verhalten der Schnittstelle oder der Ressourcen verändert oder konfiguriert werden?*

*Mögliche Konfigurationsparameter*

#### *3.x.1.4. Qualitätsmerkmale*

*Aussagen über Qualitätsmerkmale, an die Implementierer gebunden sind und auf die sich Nutzer verlassen können.*

*Welche Qualitätseigenschaften wie Verfügbarkeit, Performance, Sicherheit gelten für diese Schnittstelle? Neudeutsch heisst dieser Teil der Schnittstellen­beschreibung Quality-of-Service (QoS) Requirements.*

*Mengengerüste Laufzeit Durchsatz / Datenvolumen Verfügbarkeit*

#### *3.x.1.5. Entwurfsentscheidungen*

*Fragestellungen, Einflüsse, Annahmen, Alternativen und Begründungen für Entwurfsentscheidungen im Zusammenhang mit der Schnittstelle, falls angebracht*

*Welche Gründe haben zum Entwurf dieser Schnittstelle geführt? Welche Alternativen gibt es, und warum wurden diese verworfen?*

#### *3.x.1.6. Beispielverwendung*

*Pseudocode oder Quelltext bei Operationen, Beispieldaten bei Datenformaten*

*Hinweise und / oder Beispiele zur Benutzung dieser Schnittstelle*

1. Environment-Anforderungen

*HW, BS, VM*

<tbd>

# Implementation von Komponenten

## Game

Klassendiagramm (Singleton)

## Logger-Component (Client)

Klassendiagramm

## Logger-Server

Klassendiagramm

## StringPersistor

Klassendiagramm

Beschreibung

Entwurfsmuster

Format von File

## Viewer

Klassendiagramm

Beschreibung

Entwurfsmuster

Format von File

# Verwendung der Komponenten

# Testen