

PFLICHTENHEFT „DOCXES“



Angaben zum Dokument	
Autor	Nicola Bischof, Dimitri Vranken
Modul	226
Experte	Roger Zaugg
Version	1.4
Abgabedatum	27.06.2014

1 INHALT

1	Inhalt	1
2	Zielbestimmung.....	3
2.1	Musskriterien.....	3
2.2	Wunschkriterien	3
2.3	Abgrenzungskriterien	3
3	Produkteinsatz.....	3
3.1	Anwendungsbereiche.....	3
3.2	Zielgruppen	3
4	Produktumgebung	4
4.1	Software.....	4
4.2	Hardware	4
4.2.1	Mindestanforderungen.....	4
4.2.2	Empfohlen.....	4
5	Produktfunktionen	4
5.1	Verwaltung	4
5.2	Notenverwaltung	4
6	Produktdaten	5
6.1	Gespeicherte Informationen	5
6.2	Speicherung.....	5
7	Produktleistungen.....	6
8	Benutzeroberfläche.....	6
8.1	Bildschirmlayout	6
9	Qualitäts-Zielbestimmungen	9
10	Globale Testszenarien und Testfälle.....	10
10.1	Verwaltung	10
10.1.1	Erstellen von Objekten	10



10.1.2	Bearbeiten von Objekten	11
10.1.3	Löschen von Objekten	12
10.2	Notenverwaltung	13
10.2.1	Aktuellen Notenschnitt berechnen	13
10.2.2	Benötigte Note für Durchschnitt berechnen	14
11	Entwicklungsumgebung	15
11.1	Software	15
11.2	Hardware	15
11.2.1	Entwicklungsmaschine 1 (Desktop)	15
11.2.2	Entwicklungsmaschine 2 (Desktop)	15
11.2.3	Entwicklungsmaschine 3 (Desktop)	15
11.2.4	Entwicklungsmaschine 4 (Notebook)	16
11.2.5	Entwicklungsmaschine 5 (Notebook)	16
12	Lizensierung	17
13	Ergänzungen	17

2 ZIELBESTIMMUNG

Docxes (zusammengesetzt aus Documents und Success) soll Funktionen zum Verwalten von Schuldaten wie Dokumenten, Notizen und Noten bieten.

2.1 MUSSKRITERIEN

Es sollen beliebig viele¹ Schulen, Lehrer, Fächer, Ereignisse, Unterlagen, Noten und Notizen verwaltet² werden können.

Die Bedienung der Programmoberfläche soll dabei schlicht und einfach zu erlernen sein.

2.2 WUNSCHKRITERIEN

1. Das Implementieren einer Übersicht über die Fächer und nächsten Ereignisse an einer Schule.
2. Dem Benutzer Freiheit bei der Skalierung von Fenstern, Reihenfolge von Spalten, usw. geben, wo sinnvoll.
3. Das Darstellen der Ereignisse mit Hilfe eines Kalenders.
4. Das ermöglichen von grundlegender Bedienung mit der Tastatur (Tastenkürzel).
5. Eine Möglichkeit zum Exportieren von gewissen Nutzerdaten in ein Format das weiterverarbeitet werden kann, z.B. in Excel.
6. Die Unterstützung von mehreren Benutzern.

2.3 ABGRENZUNGSKRITERIEN

Die Verwaltungssoftware soll keine Funktionalität zur Kommunikation zwischen Schülern/ Lehrern bereitstellen.

Spielerische Elemente sind aufgrund des hohen Ablenkungsfaktors ebenfalls unerwünscht.

3 PRODUKTEINSATZ

3.1 ANWENDUNGSBEREICHE

Die Verwaltung von Schulinformationen.

3.2 ZIELGRUPPEN

Schüler und Studenten in der Ausbildung.

¹ Die maximale Grösse der speicherbaren Objekte wird durch den verfügbaren Speicherplatz und die Anzahl der speicherbaren Objekte durch das Limit $2^{32}-1$ begrenzt (welches vernachlässigt werden kann).

² Unter Verwalten ist das Erstellen, Anzeigen, Bearbeiten und Löschen von Objekten zu verstehen.

4 PRODUKTUMGEBUNG

4.1 SOFTWARE

- Windows 7 oder 8 (32 oder 64 bit)
- .NET Framework 4.5 oder höher
- SQL Server 2012 Express oder besser

4.2 HARDWARE

4.2.1 MINDESTANFORDERUNGEN

- Prozessor mit mindestens 1.2 GHZ (Single-Core)
- Mindestens 60 MB freier Arbeitsspeicher
- Mindestens 50 MB freier Festplattenspeicher

4.2.2 EMPFOHLEN

- Prozessor mit 2 GHZ (Dual-Core)
- 100 MB freier Arbeitsspeicher
- 80 MB freier Festplattenspeicher

5 PRODUKTFUNKTIONEN

5.1 VERWALTUNG

Es können folgende Objekte verwaltet³ werden:
Schulen, Lehrer, Fächer, Ereignisse, Unterlagen, Noten und Notizen.

5.2 NOTENVERWALTUNG

Es kann die aktuelle Durchschnittsnote für ein Fach, und für alle Fächer berechnet werden.

Ausserdem ist es möglich, eine Wunschnote für ein Fach einzugeben. Daraufhin wird die Note berechnet, die noch benötigt wird, um diesen Durchschnitt zu erreichen.

³ Unter Verwalten ist das Erstellen, Anzeigen, Bearbeiten und Löschen von Objekten zu verstehen.

6 PRODUKTDATEN

6.1 GESPEICHERTE INFORMATIONEN

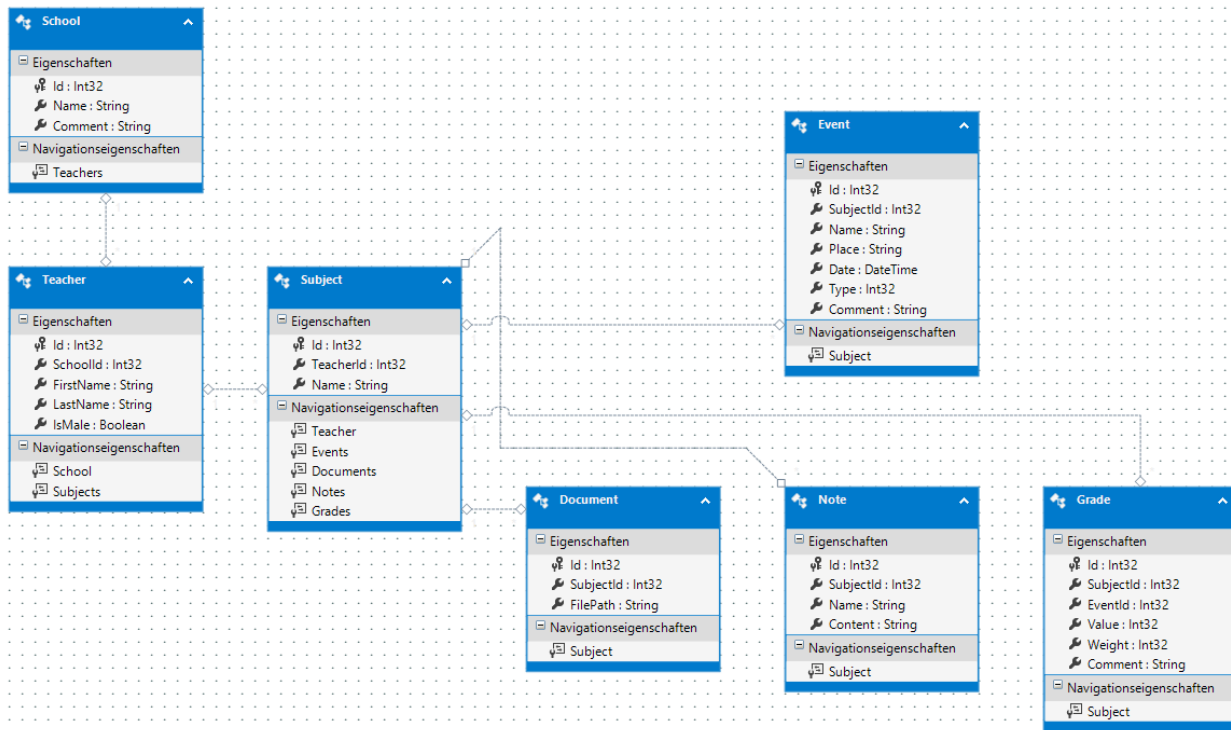


Abbildung 1: Datenbankmodell

6.2 SPEICHERUNG

Alle aufgeführten Daten werden in einer Microsoft SQL Server 2012 Datenbank gespeichert.

7 PRODUKTLLEISTUNGEN

Die Software sollte in weniger als 10 Sekunden betriebsbereit sein und die Antwortzeit sollte nie mehr als drei Sekunden betragen.

Die Menge der gespeicherten Daten soll nicht durch die Software beschränkt werden⁴.

8 BENUTZEROBERFLÄCHE

8.1 BILDSCHIRMLAYOUT

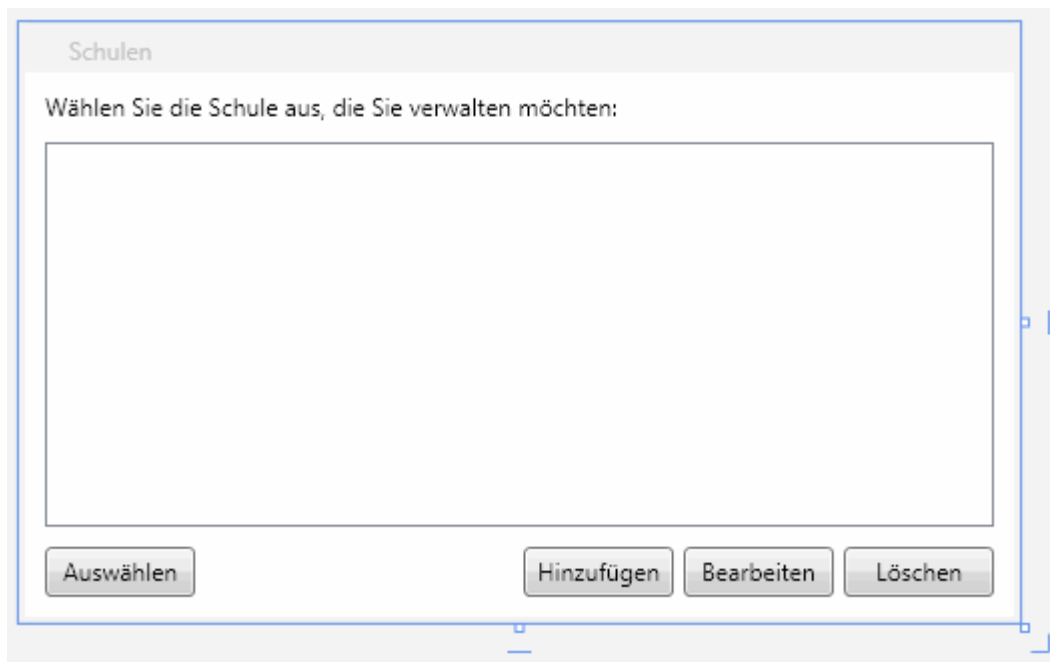
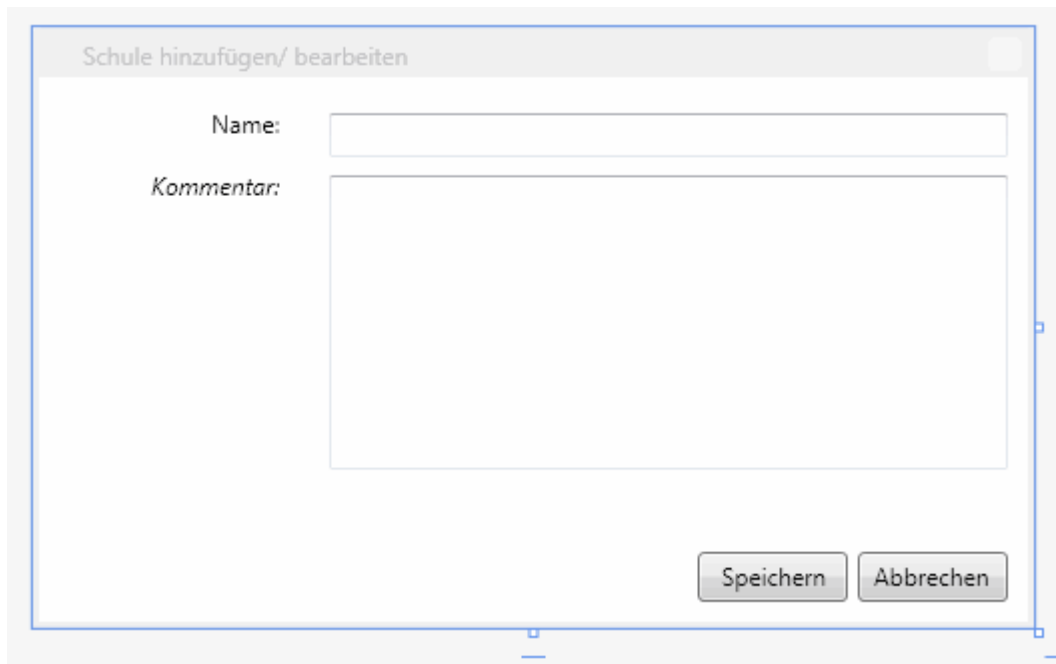


Abbildung 2: Erstes Fenster, Auswahl der Schule für die weitere Verwaltung

⁴ Die maximale Grösse der speicherbaren Objekte wird durch den verfügbaren Speicherplatz und die Anzahl der speicherbaren Objekte wird durch das Limit $2^{32}-1$ begrenzt (welches vernachlässigt werden kann).



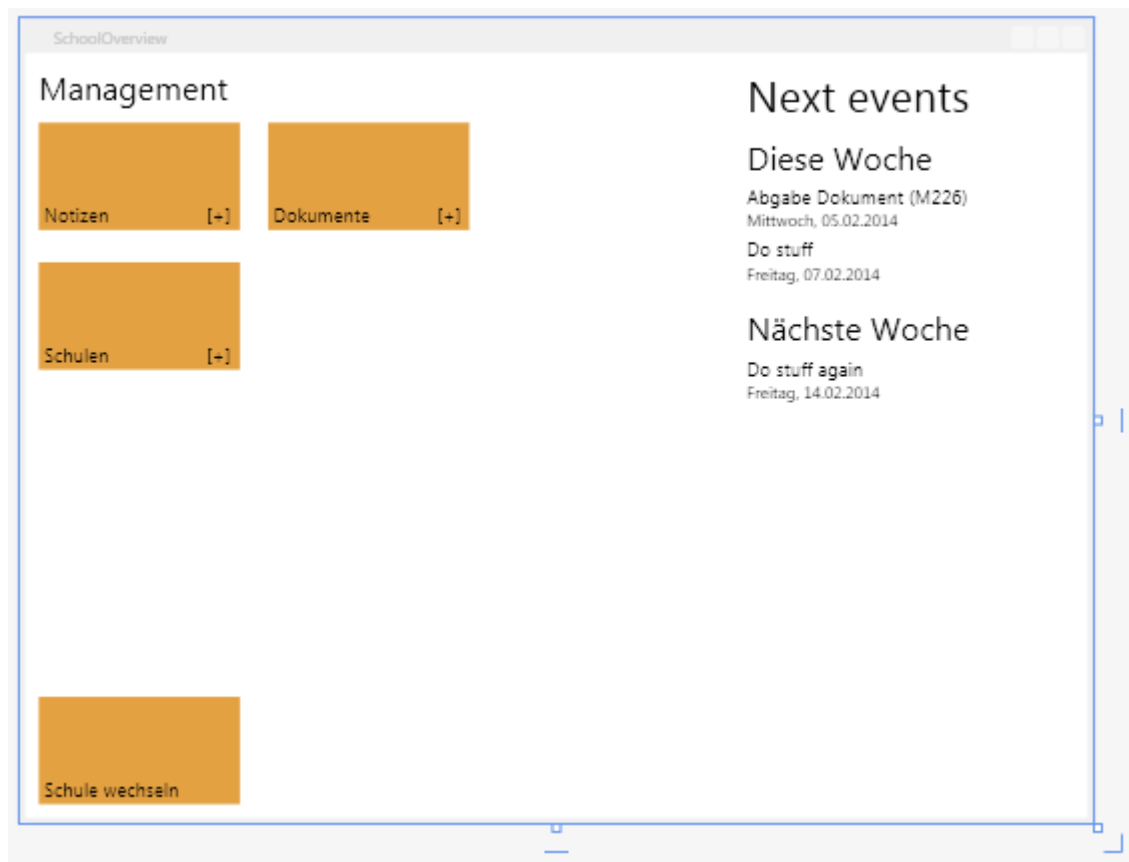
Schule hinzufügen/ bearbeiten

Name:

Kommentar:

Speichern Abbrechen

Abbildung 3: Interface für das Hinzufügen/ Bearbeiten einer neuen Schule



SchoolOverview

Management

Notizen [+]

Dokumente [+]

Schulen [+]

Next events

Diese Woche

Abgabe Dokument (M226)
Mittwoch, 05.02.2014
Do stuff
Freitag, 07.02.2014

Nächste Woche

Do stuff again
Freitag, 14.02.2014

Schule wechseln

Abbildung 4: Übersichtsfenster über eine Schule

The screenshot shows a web application titled "ManageMarcx". It features a large, empty rectangular box on the left side, likely for displaying a list of courses or grades. On the right side, there are several input fields and buttons:

- Note:** A text input field containing the value "5-5".
- Fach:** A dropdown menu with a downward arrow.
- Gewicht:** A slider control with a small square handle.
- Schnitt:** A text input field containing the value "5.3".

At the bottom of the interface, there are three buttons: "Bearbeiten" (Edit), "Speichern" (Save), and "Abbrechen" (Cancel).

Abbildung 5: Interface für Berechnung Notenschnitt/ Wunschnote



9 QUALITÄTS-ZIELBESTIMMUNGEN

1. Das Installieren und Einrichten der Applikation soll wenig Zeit in Anspruch nehmen.
2. Das Programm soll einfach und intuitiv zu bedienen sein.
3. Der Benutzer wird klar durch das Programm geführt und es wird wenig Spielraum für alternative Interpretationen gelassen.
4. Das Programm soll eine Verfügbarkeit von 99% haben und ohne unbehandelte Ausnahmen oder Abstürze ausgeführt werden können.

10 GLOBALE TESTSZENARIEN UND TESTFÄLLE

10.1 VERWALTUNG

10.1.1 ERSTELLEN VON OBJEKTEN

Ziel	Erstellen von Schule, Lehrer, Fach, Ereignis, Unterlagen, Note oder Notiz.
Akteur	Benutzer
Vorbedingung	<p>Es muss mindestens ein potentielles Eltern-Objekt für das zu erstellende Element existieren.</p> <p>Alle Pflichtfelder müssen korrekt ausgefüllt werden.</p> <p>Alle Nicht-Pflichtfelder müssen leer gelassen werden oder korrekt ausgefüllt werden.</p> <p>Regelungen in Bezug auf Duplikate müssen eingehalten werden.</p>
Ablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Programm starten 2. Zum Verwaltungsbereich der Objekte navigieren, die getestet werden sollen 3. Erstellung eines neuen Objektes starten 4. Die benötigten Eigenschaften für das neuen Objekt eingeben 5. Objekt erstellen
Nachbedingung	Das Objekt muss mit den eingegebenen Parametern erstellt worden sein, was dem Benutzer auch ersichtlich sein sollte.
Sonderfall	-

10.1.2 BEARBEITEN VON OBJEKTEN

Ziel	Bearbeiten von Schule, Lehrer, Fach, Ereignis, Unterlagen, Note oder Notiz.
Akteur	Benutzer
Vorbedingung	<p>Das Objekt muss existieren.</p> <p>Alle Pflichtfelder müssen korrekt ausgefüllt werden.</p> <p>Alle Nicht-Pflichtfelder müssen leer gelassen werden oder korrekt ausgefüllt werden.</p> <p>Regelungen in Bezug auf Duplikate müssen eingehalten werden.</p>
Ablauf	<ol style="list-style-type: none">1. Programm starten2. Zum Verwaltungsbereich der Objekte navigieren, die getestet werden sollen3. Das Objekt, welches bearbeitet werden soll auswählen4. Bearbeitung beginnen5. Modifikationen an den Eigenschaften vornehmen6. Änderungen speichern
Nachbedingung	Das Objekt muss mit den eingegebenen Parametern aktualisiert worden sein, was dem Benutzer auch ersichtlich sein sollte.
Sonderfall	-

10.1.3 LÖSCHEN VON OBJEKTEN

Ziel	Löschen von Schule, Lehrer, Fach, Ereignis, Unterlagen, Note oder Notiz.
Akteur	Benutzer
Vorbedingung	Das Objekt muss existieren.
Ablauf	<ol style="list-style-type: none">1. Programm starten2. Zum Verwaltungsbereich der Objekte navigieren, die getestet werden sollen3. Das Objekt, welches gelöscht werden soll, auswählen4. Objekt löschen
Nachbedingung	Das Objekt muss gelöscht worden sein, was dem Benutzer auch ersichtlich sein sollte.
Sonderfall	-

10.2 NOTENVERWALTUNG

10.2.1 AKTUELLEN NOTENSCHNITT BERECHNEN

Ziel	Das ausrechnen lassen des aktuellen Notendurchschnittes in einem Fach.
Akteur	Benutzer
Vorbedingung	Es müssen Noten für das Fach vorhanden sein, aus denen der Durchschnitt berechnet werden kann.
Ablauf	<ol style="list-style-type: none">1. Programm starten2. Zum Verwaltungsbereich der Noten des gewünschten Faches navigieren3. Die Berechnung des Notenschnittes starten
Nachbedingung	Dem Benutzer wird der aktuelle Notendurchschnitt angezeigt.
Sonderfall	-

10.2.2 BENÖTIGTE NOTE FÜR DURCHSCHNITT BERECHNEN

Ziel	Das berechnen lassen der benötigten Note, um einen gewissen Durchschnitt in diesem Fach erreichen zu können.
Akteur	Benutzer
Vorbedingung	Das Fach, für welches die benötigte Note berechnet werden sollte, muss existieren
Ablauf	<ol style="list-style-type: none">1. Programm starten2. Zum Verwaltungsbereich der Noten des gewünschten Faches navigieren3. Gewünschten Notendurchschnitt eingeben4. Die Berechnung der benötigten Note starten
Nachbedingung	Dem Benutzer wird die benötigte Note angezeigt.
Sonderfall	Die gewünschte Note kann mit nur einer zusätzlichen Note nicht erreicht werden.

11 ENTWICKLUNGSUMGEBUNG

11.1 SOFTWARE

- Visual Studio 2012 (Premium), 2013 (Express, Professional, Ultimate)
- Entity Framework 6.0.2 Tools
- SQL Server Management Studio 2008 R2, 2012
- MySQL Workbench 6.0
- Notepad++
- Microsoft Word 2010, Microsoft Word 2013
- Windows 7 64bit, Windows 8.1 64bit

11.2 HARDWARE

Die Applikation wurde auf folgenden Computern entwickelt und getestet.

11.2.1 ENTWICKLUNGSMASCHINE 1 (DESKTOP)

CPU: Intel Core i7 2600k @4x 3.40 GHz

GPU: Palit GTX 580

RAM: 6 GB DDR3

11.2.2 ENTWICKLUNGSMASCHINE 2 (DESKTOP)

CPU: Intel Core i7 4930K @6x 3.40 GHz

GPU: ASUS GTX 780 Ti

RAM: 16 GB DDR3

11.2.3 ENTWICKLUNGSMASCHINE 3 (DESKTOP)

CPU: Intel Core i7 4770 @4x 3.40 GHz

GPU: GeForce GTX 650

RAM: 8 GB DDR3

11.2.4 ENTWICKLUNGSMASCHINE 4 (NOTEBOOK)

CPU: Intel Core i7 720QM @4x 1.60 GHz

GPU: NVIDIA GT 240M

RAM: 4 GB DDR3

11.2.5 ENTWICKLUNGSMASCHINE 5 (NOTEBOOK)

CPU: Intel Core i5 570 @4x 2.66 GHz

GPU: NVIDIA GTS 360M

RAM: 4 GB DDR3



12 LIZENSIERUNG

Dieses Produkt ist im Namen von Dimitri Vranken und Nicola Bischof unter der GNU General Public License v3 (GPL-3) Lizenziert.

13 ERGÄNZUNGEN

Details wie z.B. das Layout und die Benennung von Steuerelementen können im fertigen Produkt von den hier aufgeführten abweichen, da während des Entwicklungsprozesses Möglichkeiten zur Verbesserung umgesetzt wurden.