**­­­­­2-Fach Softwareprojekt**

**Pflichtenheft**

|  |  |
| --- | --- |
| Projektbezeichnung | Schmetterlings-App­ |
| Projektleitung | Matti Zacharias, O**ç**ur Güler, Robert Behrens, Hossein Kahed |
| Erstellt am | 21.11.2023 |
| Letzte Änderung am | * - |
| Status | in Bearbeitung |
| Aktuelle Version | 1.1 |
| Ansprechpartnerin | Dr. Katrin Schöps |

**Änderungsverlauf**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr.** | **Datum** | **Version** | **Geänderte Kapitel** | **Art der Änderung** | **Verantwortlich** | **Status** |
| 1 | 22.11.2023 | 1.1 |  | Erstellung | Team | - |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

**Inhalt**

**1 Einleitung**

**2 Allgemeines**

**2.1 Ziel und Zweck des Dokuments**

**3 Konzept**

**3.1 Ziel(e) der Anbieter:innen**

**3.2 Ziel(e) und Nutzen der Anwender:innen**

**3.3 Zielgruppe(n)**

**4 Funktionale Anforderungen**

**4.1 Anforderung 1**

**4.2 Anforderung 2**

**4.3 Anforderung 3**

**5 Anhang**

**1 Einleitung**

Dieses Pflichtenheft dient als Leitfaden für die Entwicklung einer Website, die es Schüler:innen ermöglichen soll, eine detaillierte grafische Simulation der Population einer Schmetterlings- oder Käferart zu verfolgen. Die Schüler:innen sollen die Möglichkeit haben, aktiv mit verschiedenen Faktoren wie Nahrung, Wetter, Produktionsrate, Sterberate, Migrationsrate und Flächenbedarf zu interagieren.

Die wesentliche Funktion der Website besteht darin, basierend auf den eingestellten Faktoren, die Entwicklung der Population im Zeitverlauf zu berechnen. Die erzeugten Daten sollen in übersichtlichen Tabellen und Grafiken dargestellt werden. Ein zusätzlicher Nutzen besteht darin, dass diese Darstellungen als Download verfügbar sind, um den Schüler:innen die Möglichkeit zu geben, ihre Ergebnisse zu speichern und weiter zu analysieren.

Das Hauptziel dieses Projekts liegt in der Förderung eines tieferen Verständnisses für die komplexen Wechselwirkungen innerhalb eines Ökosystems. Die Schüler:innen sollen durch die Interaktion mit den Faktoren auf spielerische Weise ein Bewusstsein für die Dynamiken in der Natur entwickeln.

**2 Allgemeines**

**2.1 Ziel und Zweck des Dokuments**

Dieses Pflichtenheft beschreibt ein XXX.

**3 Konzept**

**3.1 Ziel(e) der Anbieter:innen**

Darstellen, welche Ziele der oder die Anbieter:in des Produkts/der Software, die für das Unternehmen entwickelt werden soll, verfolgen. Auch wenn das Produkt letztendlich vom Endanwender genutzt wird, sollten die Ziele nicht vernachlässigt werden. Diese können die Anforderungen ebenso stark beeinflussen wie die Ziele der künftigen Anwender:innen.

**3.2 Ziel(e) und Nutzen der Anwender:innen**

An dieser Stelle werden nun auch die Ziele und der Nutzen der Anwender:innen dargestellt. Meist lassen sich diese Ziele v.a. in die funktionalen Anforderungen übersetzen.

**3.3 Zielgruppe(n)**

Definieren wer genau die Anwender:innen des Produkts sein sollen und wodurch sie sich auszeichnen. Auch hieraus können wichtige Anforderungen abgeleitet werden. Als vereinfachtes Beispiel könnte das Interface einer Software, die auch von Senior:innen genutzt werden soll, dementsprechend entworfen werden (z.B. sparsam eingesetzte, größere und auffälligere Buttons, die eindeutig auf die Funktion hindeuten, die sie auslösen).

**4 Funktionale Anforderungen**

Gewünschte Funktionalitäten einer Anwendung oder eines Produkts.

**4.1 Anforderung 1**

XXX

**4.2 Anforderung 2**

XXX

**4.3 Anforderung 3**

XXX

**5 Anhang**

Alle Dokumente, Zahlen, Fakten, Unterlagen etc. die als Hintergrund zum Projekt dienen.