



Alarm Clock

Jonathan Hyams
Pascal Schmalz

28. Mai 2017

Inhaltsverzeichnis

1	Zweck des Dokument	3
2	Kurzbeschreibung	3
3	Projektziele	3
4	Stakeholders	3
5	Systemabgrenzung	3
5.1	Geschäftsprozesse	4
5.2	Systeme	4
5.3	Randbedingungen	6

6	Anforderungen	6
6.1	Basisfaktoren	6
6.2	Leistungsfaktoren	7
6.3	Begeisterungsfaktoren	7
6.4	Quellen und Vorgehen	7
6.5	Technische Anforderungen	8
6.6	Qualitätsanforderungen	8
7	Anhang	8
	Glossar	9
	Glossar	10
7.1	Qualitätsaspekt Inhalt	12
7.2	Qualitätsaspekt Dokumentation	13
7.3	Qualitätsaspekt Abgestimmtheit der Anforderungen	13
7.4	Definition of Ready - Checklist	14
8	Versionskontrolle	14

1 Zweck des Dokument

Dieses Dokument soll dazu dienen, die Anforderungen an das Projekt AlarmClock zu definieren. Typische Leser sind die Entwickler und der Dozent im Requirements Engineering. Auch für den Projektbetreuer kann das Dokument von Interesse sein.

2 Kurzbeschreibung

Das Ziel des Projektes ist einen Ersatz zum Programm kAlarm zu entwickeln. Das Programm kAlarm erlaubt es dem User benutzerdefinierte Erinnerungen zu erstellen. Mittels Pop-Up Windows wird der User dann zur gegebenen Zeit daran erinnert. Im Gegensatz zu kAlarm soll das zu erstellende Produkt plattformübergreifend verfügbar sein. Wie kAlarm soll dieses Produkt unter einer Open Source Lizenz entwickelt werden.

3 Projektziele

Unser Auftraggeber ist kein Unternehmen. Es werden somit auch keine Ziele innerhalb eines Unternehmens verfolgt. Ziele, welche ein Benutzer unsere Applikation verfolgen könnte wären beispielsweise:

- An den Wäschetag erinnert werden.
- Die Wäsche rechtzeitig aus der Wäscheküche holen.
- Den Kuchen nicht im Backofen verbrennen lassen.
- Der Sekretärin zum Geburtstag Blumen schicken.
- usw.

4 Stakeholders

- Auftragsgeber: Prof. Claude Furrer
- Auftragsnehmer: Jonathan Hyams, Pascal Schmalz
- Benutzer: FOSS Community

5 Systemabgrenzung

Es existiert kein vordefiniertes System, welches mit unserem Programm interagiert. Das Programm soll auf einem Computer laufen, welcher Java 8.1 inklusive JavaFx installiert hat.

5.1 Geschäftsprozesse

Es existieren keine vor oder nachgelagerte Prozesse. Unsere Lösung lässt sich in beliebig viele Prozesse integrieren.

5.2 Systeme

Unser System beinhaltet einen Persistenz Layer um nach einem Neustart den vorherigen Zustand wiederherstellen zu können. Die Persistenz soll an einem zentralen Punkt sichergestellt werden, so dass mit wenig Aufwand eine andere Persistenzmethode, wie eine JPA Datenbank eingebunden werden kann.

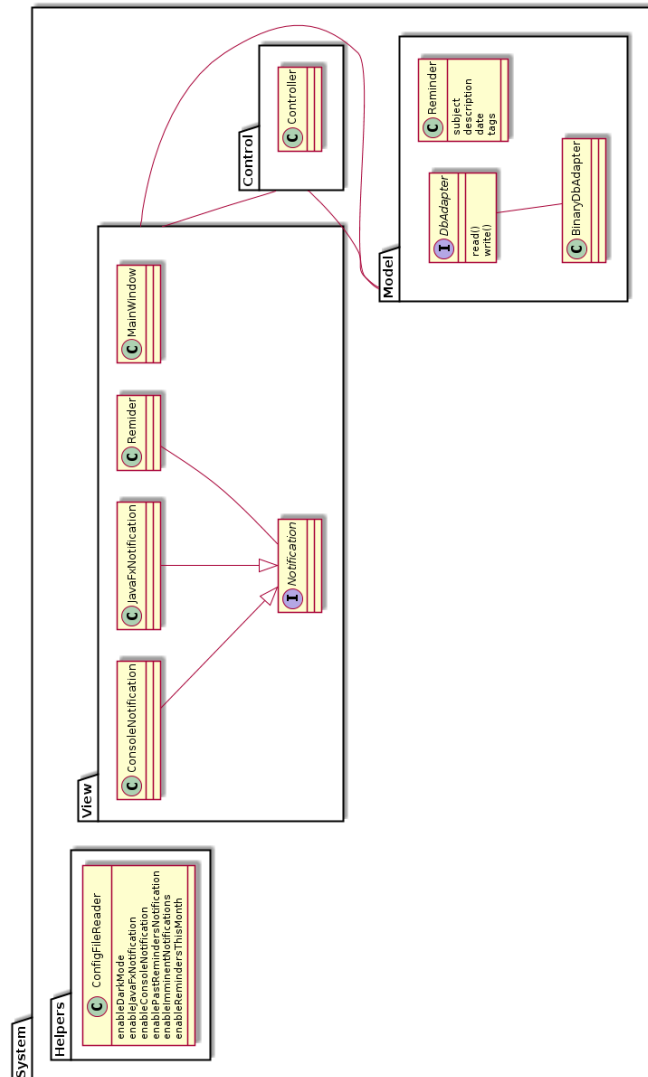


Abbildung 1: Systemübersicht und Abgrenzung

Die Systemübersicht und Abgrenzung Abb. 1 Seite 5 bedient sich der UML Notation, ohne die UML Spezifikation vollständig einzuhalten. Die Komponenten innerhalb des Kasten “System”, insbesondere ihre Beziehung zueinander, sind nicht Teil der Anforderungen, und somit nicht bindend. Sie veranschaulichen lediglich was noch innerhalb des Systems liegt und was ausserhalb angesiedelt ist. Abbildung:5

Falls die Funktionalität vom Auftraggeber verlangt wird, muss das Programm den Nutzer mit E-Mails, SMS und Systemnotifications erinnern. Dies bedingt, dass entsprechende Services / Server eingerichtet und über eine definierte Schnittstelle erreichbar sind, was nicht mehr Teil des Projektes ist.

5.3 Randbedingungen

Die Entwicklung soll mittels Java und JavaFX erfolgen. Das Programm soll Betriebssystem und Datenbank agnostisch sein. Das Projekt muss unter einer Opensource Lizenz veröffentlicht werden. Die Dokumentation muss in \LaTeX erstellt werden.

6 Anforderungen

6.1 Basisfaktoren

- Die Schnittstelle zwischen dem Programmcode und der Datenbank soll so gestaltet sein, dass mit einem minimalen Aufwand eine beliebige gängige Datenabank genutzt werden kann.
- Die Bereitstellung eines JPA Drivers der Datenbank ist dabei nicht mehr im Scope des Projektes, sondern wird von den Datenbankherstellern oder von Dritten vorgenommen.
- Das System muss dem Benutzer die Möglichkeit bieten, in dem GUI ein Einzelevent zu erfassen.
- Das System kann anderen Programmen über eine API ermöglichen, Einzelevents zu erfassen.
- Das Löschen von Events soll wie oben beschrieben, ebenfalls möglich sein.
- Das System muss den Benutzer mittels einer Notification vorzeitig, am Tag des Events Zeit, auf ein Event hinweisen.
- Das System muss den Benutzer mittels einer Notification rechtzeitig, zur voreingestellten Zeit, auf ein Event hinweisen.
- Das Programm muss an einem Zentralen Ort konfiguriert werden.

6.2 Leistungsfaktoren

- Der Benutzer soll neue Kategorien hinzufügen, anpassen und löschen können.
- Events sollen durch den Benutzer in Kategorien eingeteilt werden können.
- Der Benutzer soll Events nach Kategorien gruppieren und filtern können.
- Das Programm soll vorkonfigurierte Dienste nutzen können um seine Notifications als SMS und Emails zu versenden.
- Das Programm soll vorkonfigurierte Dienste nutzen können um anstelle einer Notification ein Script laufen zu lassen.
- Die GUI soll Benutzerzentriert und Ergonomisch sein.

6.3 Begeisterungsfaktoren

- Das Programm soll vorkonfigurierte Dienste nutzen können um anstelle einer Notification ein IFTTT Event auszulösen.
- Das Programm soll zusätzlich zu den gängigen Computer-Betriebssystemen auch auf Android lauffähig sein.
- Das Programm soll auf den Betriebssystemen, welche eine Notificationinfrastruktur bereitstellen in der Lage sein die Notifications über diese vorzunehmen.(BSP KDE)
- Das Programm soll sich vom Look and Feel in die jeweilige Desktop Environment anpassen.
- Das System kann dem Benutzer die Möglichkeit bieten, in dem GUI wiederkehrende Events zu erfassen.
- Das Programm kann dem Benutzer die Möglichkeit bieten, die Konfiguration über die GUI vorzunehmen und im Configfile zu speichern.

6.4 Quellen und Vorgehen

Unsere wichtigste Quelle ist unser Auftraggeber Prof. Furrer. Um die Fragen, welche bei der Erstellung der Anforderungen aufgetaucht sind zu klären, werden wir uns mit ihm treffen. Besondere folgende Fragen gilt es abzuklären:

- Entspricht die bisherige Ausarbeitung der Vorstellung des Auftraggebers.
- Vollständigkeit der Anforderungen.
- Kategorisierung der Anforderungen.
- Priorisierung der Anforderungen.

- Was soll mit der Eventkategorisierung erreicht werden, welche weiteren Anforderungen ergeben sich daraus.
- Abgrenzung des Programmes gegenüber eines kAlarm, Kalenders und gegenüber des Cronjobs.

Da unser Auftraggeber als Professor der Informatik tätig ist, ist das Glossar für unseren Auftraggeber obsolet. Der Vollständigkeit halber wird es dennoch erstellt. Als weitere Diskussionsgrundlage sind wir daran neben diesem Dokument einen Prototyp des GUI zu erstellen. Da wir selber der potentiellen Nutzergruppe des Programmes angehören, könnten wir auch uns selber als Quelle nutzen, als Entwickler hat man jedoch oft einen anderen Blickwinkel als ein normaler Benutzer. Auch das Feedback von Kommilitonen war uns ein Anhaltspunkt. Im Sinne einer agilen Entwicklung wollen wir möglichst rasch präsentierbare Artefakte generieren, damit der Auftraggeber frühstmöglich Einfluss nehmen kann und Fehlentwicklungen vermieden werden. Treffen werden bei Bedarf mit dem Auftraggeber ausgemacht.

6.5 Technische Anforderungen

- Das Programm muss auf Linux, Windows und OSx lauffähig sein.
- Das Programm muss datenbankagnostisch sein.
- Das Programm muss auf dem Buildsystem kompiliert werden können.
- Das Programm muss auf dem Referenzsystem ohne weitere Installationen kompiliert werden können.

6.6 Qualitätsanforderungen

- 80% der Benutzer sollen in der Lage sein, ohne vorgängige Schulung, bei der ersten Benutzung, folgende Aktionen jeweils innert 5 Minuten nach erfolgtem Programmstart, auszuführen:
 - Erstellen eines Events.
 - Löschen eines vorhandenen Events.
 - Editieren eines Events (Zeit, Datum, Notificationtext).
- 60% der Benutzer solle in der Lage sein, die Konfiguration des Programmes mittels ConfigFiles vorzunehmen.

makeglossaries document

7 Anhang

Abbildungsverzeichnis

1	Systemübersicht und Abgrenzung	5
---	--	---

Tabellenverzeichnis

Glossar

Android Android ist ein Betriebssystem für Mobile Geräte wie Smartphones, Tablets etc. Es wird von der von Google gegründeten Open Handset Alliance entwickelt. 9, 10

API Application Programming Interface. Ein API ist ein Programmteil, der von einem Softwaresystem anderen Programmen zur Anbindung an das System zur Verfügung gestellt wird - Wikipedia. 9, 10

Benutzer Ein Benutzer ist ein Mensch, welcher unser Programm benutzt. Falls nicht anders erwähnt, muss dieser weder registriert noch angemeldet sein. 9, 10

Buildsystem Linux Mint 17, Java JDK 1.8.1, IntelliJ 2016.3.5, JavaFx Scene Builder 2.0. 9, 10

CLI Command Line Interface. Das CLI ist die Konsole, wird oft auch Terminal genannt. Sie steuert eine Software mittels Textmodus. Je nach Betriebssystem wird die Kommandozeile von einer Shell ausgewertet und die entsprechende Funktion ausgeführt. - Wikipedia. 9, 10

Cronjob Cronjob ist ein Unix Dienst, welcher dazu dient zu einem bestimmten Zeitpunkt Ereignisse auszulösen.. 9, 10

Desktop Environment Desktop Environment, ist eine Graphische Benutzeroberfläche für das Betriebssystem. Vorallem unter Unixoiden Betriebssystemen, hat man eine grosse Auswahl an Desktop Environments (KDE, gnome, w3..). 9, 10

Einzelevent Ein Einzelevent ist ein Event, welches nicht periodisch wiederkehrend stattfindet, also können auch ein Treffen, welches unregelmässig stattfindet zu einem Einzelevent werden.. 9, 10

Event Ein Event ist ein Ereignis, welches zu einem bestimmten Zeitpunkt stattfindet. 9, 10

Filtern Filtern bedeutet, dass man gewisse Informationen nur darstellt, wenn diese eine oder mehrere bestimmte Charakteristiken aufweist. So ist es zum Beispiel möglich Events nach Kategorien zu filtern, so dass man nur Events aus einer bestimmten Kategorie sehen kann.. 9, 10

GUI Graphical User Interface. Ein GUI ist eine Graphische Benutzeroberfläche. Sie hat die Aufgabe das Programm für den Benutzer bedienbar zu machen. 9, 10

IFTTT IFTTT (die Abkürzung von If This Then That, ausgesprochen „ift“ wie in „Gift“^[1]) ist ein Dienstanbieter, der es Benutzern erlaubt, verschiedene Webanwendungen (zum Beispiel Facebook, Evernote, Dropbox usw.) mit einfachen bedingten Anweisungen zu verknüpfen. -Wikipedia. 9, 10

JPA Driver JPA Driver und JPA Module sind Opensource CMS (Content Management Systeme). 9, 10

Kategorien Eine Kategorie hilft die Events zu klassieren. Denkbare Katogoreien sind zum Beispiel: Arbeit, Freizeit, Persönlich,Familie,Wichtig,Sportverein... . 9, 10

Konfiguration Die Konfiguration kann ein Programm auf die Bedürfnisse des Nutzers anpassen. So kann man beispielsweise die Spracheinstellung konfigurieren.. 9, 10

Notification Eine Notification ist eine Aktion des Programms, die den Benutzer auf ein Event aufmerksam machen soll.. 9, 10

Notification Infrastruktur Einige Desktop Environments wie Gnome oder KDE bieten eine eigene Notification Infrastruktur, diese erlaubt es “Pop-Ups” durch Systemkomponenten darzustellen. KDE benutzt dies beispielsweise um auf einen Niedrigen Batterieladezustand hinzuweisen. Auch andere Programme können diese Notification Infrastruktur nutzen. . 9, 10

Programmstart Prozess welcher das Programm initialisiert. 9, 10

Referenzsystem Linux Mint 17, Java JRE 1.8.1, Derby10.13.1.1. 9, 10

Shell In der Informatik bezeichnet man als Shell die Software, die den Benutzer mit dem Computer verbindet. Die Shell ermöglicht zum Beispiel, Kerneldienste zu nutzen und sich über Systemkomponenten zu informieren oder sie zu bedienen. Die Shell ist in der Regel ein Teil des Betriebssystems. - Wikipedia . 9, 10

Standarddatenbank Derby, MySQL, SQLite. 9, 10

Glossar

Android Android ist ein Betriebssystem für Mobile Geräte wie Smartphones, Tablets etc. Es wird von der von Google gegründeten Open Handset Alliance entwickelt. 9, 10

API Application Programming Interface. Ein API ist ein Programmteil, der von einem Softwaresystem anderen Programmen zur Anbindung an das System zur Verfügung gestellt wird - Wikipedia. 9, 10

Benutzer Ein Benutzer ist ein Mensch, welcher unser Programm benutzt. Falls nicht anders erwähnt, muss dieser weder registriert noch angemeldet sein. 9, 10

Buildsystem Linux Mint 17, Java JDK 1.8.1, IntelliJ 2016.3.5, JavaFx Scene Builder 2.0. 9, 10

CLI Command Line Interface. Das CLI ist die Konsole, wird oft auch Terminal genannt. Sie steuert eine Software mittels Textmodus. Je nach Betriebssystem wird die Kommandozeile von einer Shell ausgewertet und die entsprechende Funktion ausgeführt. - Wikipedia. 9, 10

Cronjob Cronjob ist ein Unix Dienst, welcher dazu dient zu einem bestimmten Zeitpunkt Ereignisse auszulösen.. 9, 10

Desktop Environment Desktop Environment, ist eine Graphische Benutzeroberfläche für das Betriebssystem. Vorallem unter Unixoiden Betriebssystemen, hat man eine grosse Auswahl an Desktop Environments (KDE, gnome, w3..). 9, 10

Einzelevent Ein Einzelevent ist ein Event, welches nicht periodisch wiederkehrend stattfindet, also können auch ein Treffen, welches unregelmässig stattfindet zu einem Einzelevent werden.. 9, 10

Event Ein Event ist ein Ereignis, welches zu einem bestimmten Zeitpunkt stattfindet. 9, 10

Filtern Filtern bedeutet, dass man gewisse Informationen nur darstellt, wenn diese eine oder mehrere bestimmte Charakteristiken aufweist. So ist es zum Beispiel möglich Events nach Kategorien zu filtern, so dass man nur Events aus einer bestimmten Kategorie sehen kann.. 9, 10

GUI Graphical User Interface. Ein GUI ist eine Graphische Benutzeroberfläche. Sie hat die Aufgabe das Programm für den Benutzer bedienbar zu machen. 9, 10

IFTTT IFTTT (die Abkürzung von If This Then That, ausgesprochen „ift“ wie in „Gift“^[1]) ist ein Dienstanbieter, der es Benutzern erlaubt, verschiedene Webanwendungen (zum Beispiel Facebook, Evernote, Dropbox usw.) mit einfachen bedingten Anweisungen zu verknüpfen. -Wikipedia. 9, 10

JPA Driver JPA Driver und JPA Module sind Opensource CMS (Content Management Systeme). 9, 10

Kategorien Eine Kategorie hilft die Events zu klassieren. Denkbare Katagoreien sind zum Beispiel: Arbeit, Freizeit, Persönlich,Familie,Wichtig,Sportverein... . 9, 10

Konfiguration Die Konfiguration kann ein Programm auf die Bedürfnisse des Nutzers anpassen. So kann man beispielsweise die Spracheinstellung konfigurieren.. 9, 10

Notification Eine Notification ist eine Aktion des Programms, die den Benutzer auf ein Event aufmerksam machen soll.. 9, 10

Notification Infrastruktur Einige Desktop Environments wie Gnome oder KDE bieten eine eigene Notification Infrastruktur, diese erlaubt es "Pop-Ups" durch Systemkomponenten darzustellen. KDE benutzt dies beispielsweise um auf einen Niedrigen Batterieladezustand hinzuweisen. Auch andere Programme können diese Notification Infrastruktur nutzen. . 9, 10

Programmstart Prozess welcher das Programm initialisiert. 9, 10

Referenzsystem Linux Mint 17, Java JRE 1.8.1, Derby10.13.1.1. 9, 10

Shell In der Informatik bezeichnet man als Shell die Software, die den Benutzer mit dem Computer verbindet. Die Shell ermöglicht zum Beispiel, Kerneldienste zu nutzen und sich über Systemkomponenten zu informieren oder sie zu bedienen. Die Shell ist in der Regel ein Teil des Betriebssystems. - Wikipedia . 9, 10

Standarddatenbank Derby, MySQL, SQLite. 9, 10

7.1 Qualitätsaspekt Inhalt

Folgende Punkte sind vorhanden:

- Vollständigkeit als Menge aller Anforderungen.
- Vollständig der einzelnen Anforderungen.
- Korrektheit der Anforderungen.
- Konsistenz
- Keine vorzeitigen Entwurfentschee wurden vorgenommen.
- Die Überprüfbarkeit ist gegeben. Es werden jedoch nicht alle Anforderungen einzeln überprüft. Als Erfolgskriterien dienen verkürzten Userstories mit genau angegebenen Metriken zur Überprüfbarkeit.
- Notwendigkeit

7.2 Qualitätsaspekt Dokumentation

Da wir nur einen Stakeholder haben, ist es gegeben, dass auch die relevanten Stakeholder zugange sind. Laut Lehrbuch sollte es vermieden werden, dass die Anforderungen von den Erstellern überprüft werden. Da unser Betreuer sich aber verständlicherweise primär für die Artefakte des eigentlichen Entwicklungsprozesses interessierte, haben wir als Ersteller diese Dokumentation systematisch geprüft. Externe Überprüfer sind nicht angezeigt, da die Anforderungen keinem genügend hohen Qualitätsgrad genügen müssen.

Das Prinzip der Trennung von Fehlersuche und Fehlerkorrektur haben wir nicht strikt eingehalten. Da die Fehlersucher und die Korrektoren ohnehin dieselben Personen sind, war dies schwierig. Gerade bei kleinen Fehlern ist das Korrigieren dieser rasch erledigt. Eine zusätzliche Dokumentation als Zwischenschritt hätte einen Mehraufwand bedeutet, die ange deutete Gefahr beim Zusammenlegen der Schritte hielten wir in diesem Rahmen als überschaubar.

Die Überprüfung aus unterschiedlichen Sichten konnten wir zu zweit durchspielen, indem eine Person aus der Sicht eines potentiellen Users argumentierte. Für den Grossteil dieser Dokumentation haben wir uns auf Texte als Dokumentationsform beschränkt. Lediglich die Abbildung 1 auf Seite 5 haben wir schematisch dargestellt.

Entwicklungsartefakte als Teil der Anforderungsanalyse spielen vor allem in der Agilen Entwicklung eine wichtige Rolle. Diese werden dort aber vor allem als Teil der Entwicklung betrachtet. Dementsprechend haben wir hier auch keine solchen beigelegt, sondern verweisen auf unser Github Code Repository, welches wir gerne für Sie freischalten, wenn Sie uns ihren Github Username angeben.

7.3 Qualitätsaspekt Abgestimmtheit der Anforderungen

Die Abstimmung der Anforderungen Unser Betreuer wollte uns im Sinne einer Agilen Entwicklung eine grösstmögliche Freiheit lassen. Änderungswünsche an diesem Dokument wurden von ihm keine angebracht. Da es sich um keine Auftragsarbeit für ein kommerzielles Unternehmen handelt, bildet dieses Dokument auch keine Vertragsgrundlage.

Obwohl wir unterschiedliche Stakeholder aufgelistet haben, gibt es in diesem Projekt einen klaren Entscheidungsträger, unser Betreuer. Prof. Furrer. Die Open Source Gemeinde selber ist so heterogen und verstreut, dass eine Abstimmung der Wünsche mit der gesamten Community ohnehin zum Scheitern verurteilt wäre.

Ohne Zielkonflikte hatten wir auch keine Gelegenheit diese als Chance zu nutzen um neue Ideen zu entwickeln. Der Start der Entwicklungsphase dürfte laut dem Requirements Engineering Prozess erst erfolgen, nachdem die Abstimmung der Anforderungen erfolgt ist. Durch die Struktur des Unterrichts war es aber so gegeben, dass der Start der Entwicklungsphase mit dem Start der Anforderungsanalyse zusammen fielen. Für eine rein agile Vorgehensweise ist dies kein Problem. Will man das Requirements Engineering jedoch wie gefordert vor der Entwicklungsphase abschliessen, müsste man die Entwicklungsphase in einem späteren Semester starten.

Hier offenbart sich wohl ein Unterschied zwischen einem agilen Entwicklungsprozess und dem System Engineering.

7.4 Definition of Ready - Checklist

Wie bereits erwähnt, passt unser Projekt nicht optimal zur Vorgehensweise, welche wir im Requirements Engineering betrachtet haben. Wir haben mit unserem Betreuer auch keine vollumfängliche Definition of Ready für die Anforderung ausgearbeitet. Die drei oben erwähnten Qualitätsaspekte haben wir wie beschrieben abgehandelt.

Eine eigentliche Checkliste / Definition of Ready für die Artefakte aus der Entwicklungsphase ist bei unserem Projekt minimal gehalten. Folgende Punkte müssen vorhanden sein.

- Der Code muss auf Github verfügbar sein.
- Das Programm muss kompilieren
- Es muss eine GUI vorhanden sein.
- Über die GUI muss man Events hinzufügen und löschen können.
- Der Programmcode muss mit Javadoc dokumentiert sein.
- Es muss eine zusätzliche Dokumentation zur Entwicklung erstellt sein.
- Der Code muss unter einer Open Source Lizenz stehen.

8 Versionskontrolle

Manuelle Version: 0.1.0

Automatische Versionierung: Last compiled: Sun May 28 13:22:04 CEST 2017
Git HEAD Version: 140