

Projektinitialisierungsauftrag

Auftraggeber Intern
Projektleiter Agash Thamothersampillai
Autor Agash Thamothersampillai
Klassifizierung Intern
Status Genehmigt

Änderungsverzeichnis

Datum	Version	Änderung	Autor
28.01.2014	0.1	Initialversion	Agash Thamo. Marc Trittibach Dmitry Prudnikov
04.02.2014	1.0	Genehmigte Version	Agash Thamo. Jonathan Camenzind

Inhaltsverzeichnis

1	Ausgangslage	3
1.1	Anlass für die Projektinitialisierung	3
1.2	Ziel des Projektes	3
2	Ziele der Phase Initialisierung	3
3	Rahmenbedingungen Phase Initialisierung	3
4	Ergebnisse und Termine der Initialisierung	4
5	Mittelbedarf	4
5.1	Sachmittel	4
5.2	Personal	4
6	Kosten	5
7	Organisation	5
8	Kommunikation	6
9	Risiken der Phase Initialisierung	6
10	Anhang – User Storys	6
11	Anhang – Projekt Office	7
12	Anhang – DoD	7

1 Ausgangslage

1.1 Anlass für die Projektinitialisierung

Der Anlass für die Projektinitialisierung ist das im Modul 306 zu erstellende Projekt nach dem HERMES-Vorgehen. Das Projekt soll innerhalb eines Schulsemesters durchgeführt werden. Ein Keylogger wird realisiert, damit wir als Lernende die Netzwerkkommunikation zwischen Programmen/Software besser kennenlernen. Möglicher Auftraggeber für solch ein Projekt wäre unser Berufsbildner.

1.2 Ziel des Projektes

Das Ziel des Projektes ist, einen Keylogger¹ zu realisieren. Der Keylogger soll auf modernen Windows-Computer ausführbar sein. Dieser Keylogger soll keine Schadsoftware darstellen, sondern nur zu Demonstrationszwecken genutzt werden. Der Keylogger soll ausbaufähig sein, somit auch zusätzliche Funktionalitäten hinzugefügt werden können. (Senden der Mauseingaben, senden von anderen Kanälen wie Ton oder Bild)

Es handelt sich um eine Client-Server Applikation.

Client:

Der Client nimmt die eingegebenen Tasteneingaben entgegen und sendet diese an den Server.

Server:

Der Server zeigt die auf dem Client eingegebenen Tasten an, welche durch das Netzwerk geschickt wurden.

2 Ziele der Phase Initialisierung

Die Phase Initialisierung erbringt eine Machbarkeitsstudie, welche Zeigt, dass das Projekt in der gegebenen Zeit und mit der verwendeten Technologie realisiert werden kann.

Zudem sollen verschiedene Varianten für den Keylogger erarbeitet werden, um ein möglichst optimales Ergebnis zu erzielen.

Ein weiteres Ziel der Initialisierung ist es die Anforderungen zu erheben.

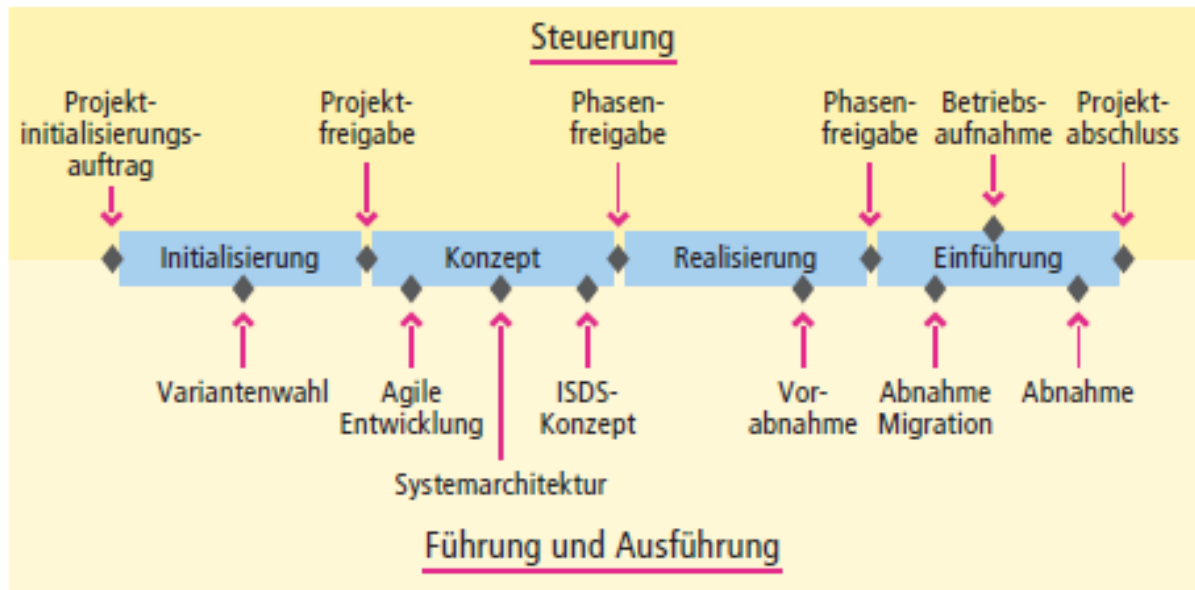
3 Rahmenbedingungen Phase Initialisierung

- Es wird das Projektablaufverfahren HERMES-gibb verwendet.
- Das Zeitbudget soll die in der Schule verfügbare Zeit nicht überschreiten. Dies wird erreicht, indem diese Phase gleichmässig und sinnvoll auf alle Teammitglieder verteilt wird.

¹ Ein Programm, welches die Tasteneingaben die der Benutzer eingibt im Hintergrund abspeichert, um diese Daten danach weiterzusenden.

4 Ergebnisse und Termine der Initialisierung

Gesamtsicht:



Ergebnisse der Phase Initialisierung

Nr	Ergebnis	Termin
1	Studie	18.02.2014
2	Entscheid zur Variantenwahl	28.01.2014
3	Projektplan	04.02.2014
4	Projektauftrag	25.02.2014
5	Entscheid Projektauftrag (Projektfreigabe)	04.03.2014

5 Mittelbedarf

5.1 Sachmittel

Da wir vorhaben das Programm in .NET zu realisieren, benötigen wir dazu die Visual Studio Entwicklungsumgebung von Microsoft, die für das Betriebssystem Windows zur Verfügung steht. .NET wurde gewählt, weil das Programm auf modernen Windows Computern laufen soll und .NET das Standardwerkzeug/State oft he Art ist.

Visual Studio kann als Express Version für C#-Applikationen kostenlos heruntergeladen werden. Die Entwicklungsumgebung wir auf unseren Virtual Machines auf der GIBBIX installiert.

Als Sourcecode-Verwaltung wird GIT verwendet (wir benutzen dafür GITHUB) ein kostenloses Plugins für Visual Studio ist verfügbar.

5.2 Personal

Geschätzter Personalaufwand der Phase Initialisierung

Personalressourcen

Rolle / Person	H	Bestätigung Vorgesetzter
Agash	10	Na
Marc	10	Na
Johny	10	Na
Dima	10	Na

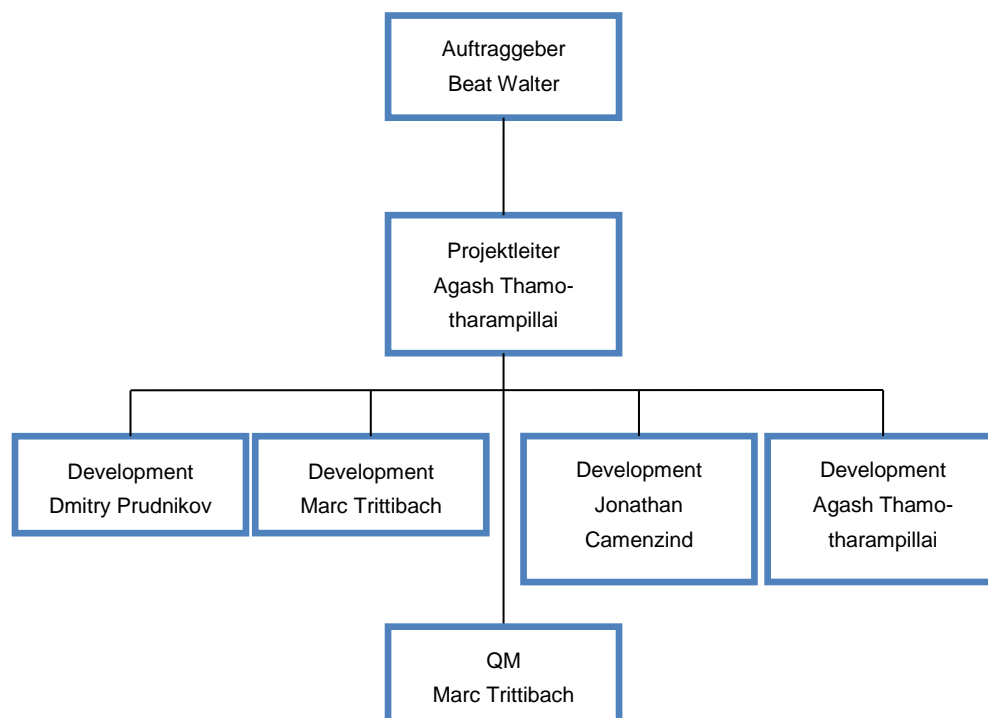
6 Kosten

Geschätzte Kosten der Phase Initialisierung

Für die Initialisierungsphase treten folgende Kosten auf:

Alle Mitarbeiter Kosten pro Stunde 20.- dies mal 10h der Initialisierungsphase pro Person ergibt eine Summe von **800.-**.

7 Organisation



8 Kommunikation

Reporting während der Phase Initialisierung, Information an den Auftraggeber

Information der Stakeholder / betroffenen Stellen

Adressat der Information	Verantwortlich für die Kommunikation	Inhalt	Ziel	Mittel / Medium	Termin
<i>Beat Walter</i>	<i>Agash Thamotheerampilai</i>	<i>Statusbericht mit Risiko-beurteilung</i>	<i>Auftauchende Zielabweichungen frühzeitig feststellen</i>	<i>E-Mail</i>	<i>Wöchentlich am Freitag</i>

9 Risiken der Phase Initialisierung

Risiken der Phase Initialisierung

Abgesehen von unvorhersehbaren Krankheitsfällen, gibt es in der Initialisierungsphase keine Risiken.

10 Anhang – User Storys

Aufführung der wichtigsten ‚User Storys‘ mit Akzeptanzkriterien

Verbindung herstellen

- Als **Client**
- Möchte ich **automatisch eine Verbindung zum Server herstellen**
- Damit ich **Daten an den Server schicken** kann

Priorität: **Hoch**

Keyboard-Inputs lesen

- Als **Client**
- Möchte ich **die Tasteneingaben des Benutzers einlesen und speichern**
- Damit ich **die Daten für spätere Auswertungen zur Verfügung habe**

Priorität: **Sehr Hoch**

Gespeicherte Daten senden

- Als **Client**
- Möchte ich **die gesammelten Daten zum Server schicken**
- Damit diese **auf dem Server ausgewertet/verarbeitet werden können**

Priorität: **Normal**

Empfangene Daten verarbeiten

- Als **Server**
- Möchte ich **die empfangenen Daten analysieren**

- Damit ich **Keywörter, meist genutzten Wörter und diverse andere Daten erkennen** kann

Priorität: **Niedrig**

11 Anhang – Projekt Office

Für die Ablage der Dateien wird ein Projekt auf Github erstellt.

Die Kommunikation erfolgt grösstenteils über E-Mail und Whatsapp.

Verwendete Programme:

- Microsoft Word → Dokumentation
- Microsoft Visual Studio → Entwicklung
- Microsoft Visio → Diagramme

12 Anhang – DoD

Eine User Story ist abgeschlossen, wenn folgende Aktionen durchgeführt wurden:

- Alle Tasks erfolgreich durchgeführt.
- Neue Funktionalitäten getestet.
- Testcases für neue Funktionalitäten erstellt.
- Unit Tests für neue Funktionalitäten erstellt.
- Dokumentation angepasst.
- Alle neuen und veränderten Dateien committed.