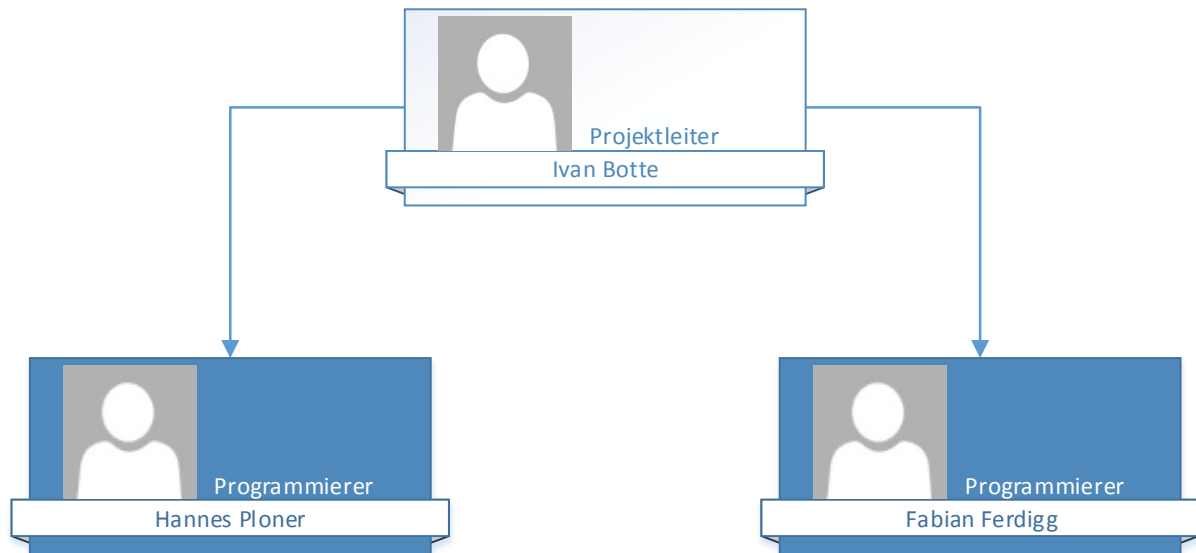


Allgemeine Projektdokumentation

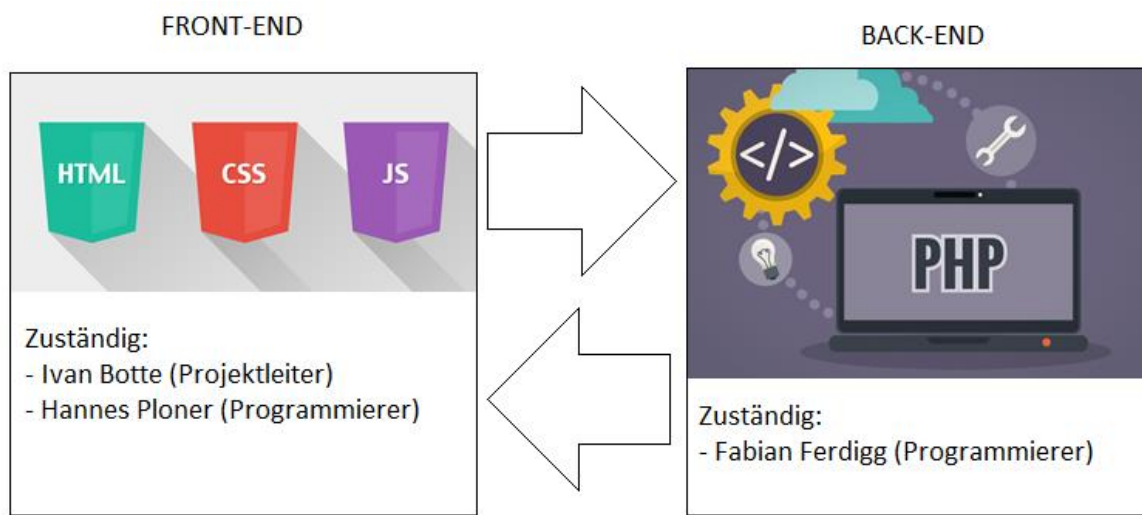
Projekthierarchie



Zuständigkeitsbereiche der Projektbeteiligten

- Der Projektleiter **Ivan Botte** ist
 - Gesamtverantwortlich für die Erreichung der im Projektauftrag fixierten Ziele, erster Ansprechpartner des Auftraggebers; seine Aufgaben, Verantwortungen und Befugnisse sind folgendermaßen festgelegt:
 - Kostenüberwachung und Budgeteinhaltung
 - Termineinhaltung
 - Sachzielerreichung
 - Konfliktmanagement
 - die fachliche und sachliche Verantwortlichkeit für das Projektteam
 - die Steuerung der Projektaktivitäten
 - die Einhaltung der Richtlinien, Verfahrens- und Arbeitsanweisungen
 - die Kommunikation innerhalb des Teams und mit dem Auftraggeber
 - die Vorbereitung und Durchführung von Projektbesprechungen und die Erstellung und Aktualisierung des Projektplans.
- Der Verantwortungsbereich des Programmierers, **Fabian Ferdigg**, umfasst
 - Erledigung der inhaltlichen Arbeit
 - Back-End Programmierung
 - In PHP

- Der Verantwortungsbereich des Programmierers, **Hannes Ploner**, umfasst
 - Erledigung der inhaltlichen Arbeit
 - Front-End Programmierung
 - In HTML, Javascript, CSS
- Die Projektmitarbeiter:
 - Unterstehen dem Projektleiter, sind für die Erledigung der inhaltlichen Arbeit verantwortlich, und Experten für ihre Bereiche.

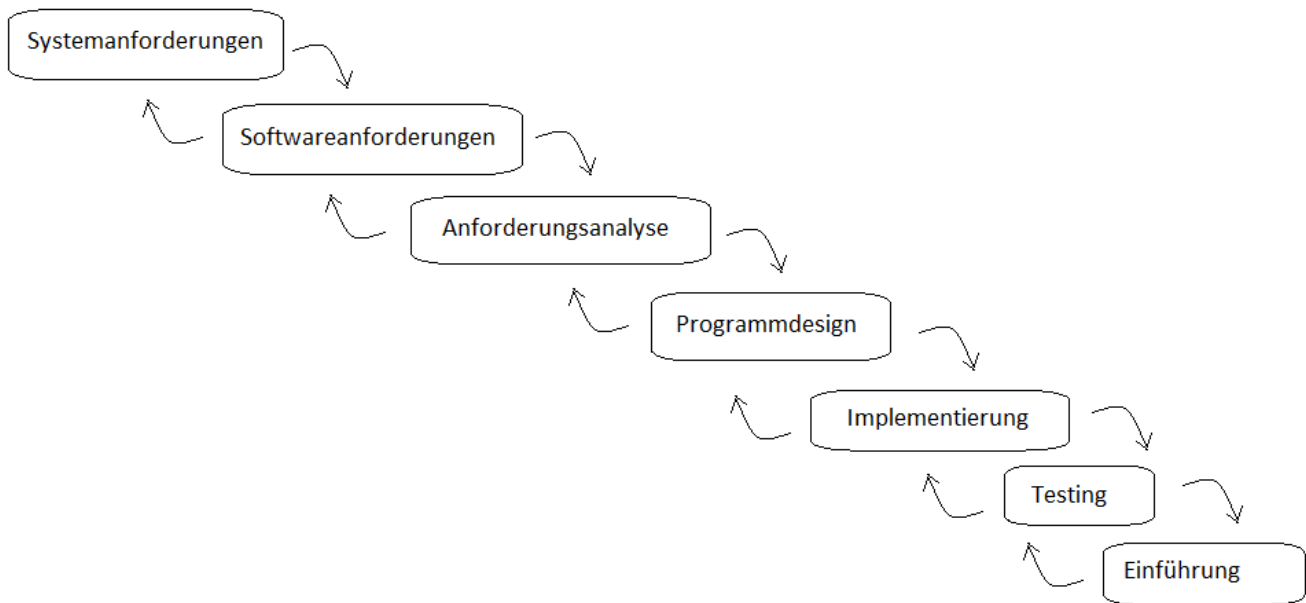


Vorgehensmodell:

Für die Realisierung und Durchführung des Projektes, wurde das Wasserfallmodell verwendet, da es folgende Charakteristiken aufweist:

- Durch die logische Struktur des Modells können konzeptionelle Fehler häufig vermieden werden.
- Das Modell führt zu umfangreichen technischen Dokumentationen, die für neue Programmierer und Entwickler eine Erleichterung darstellen und zudem in der Testphase hilfreich sind.
- Die Gesamtkosten lassen sich relativ exakt schätzen, falls keine Konflikte auftreten.
- Konflikte, Bugs und Programmfehler führen mitunter zu steigenden Kosten und deutlichem Mehraufwand. Gleiches gilt, wenn die Auftraggeber nicht zufrieden sind.
- Die Spezifikationen, die zu Anfang getroffen werden, sind für Auftraggeber oft schwierig zu verstehen, da sie abstrakter sind als das, was die Software eigentlich tun soll. Gerade bei ausgelagerten Projekten kann dies einen entscheidenden Nachteil bedeuten, da der Releasetermin verschoben werden muss und der Markt sich in dieser Zeit vielleicht verändert hat.
- Die Auslieferung der Software kann länger dauern, da die Abteilungen nicht simultan arbeiten und jede Phase erst beginnen kann, wenn die vorherige Phase komplett abgeschlossen ist.

Das Projekt wurde in folgende Bereiche unterteilt:



- **Systemanforderungen:**
 - Die erste Phase befasst sich mit Anforderungen, die nicht das digitale Produkt selbst betreffen, sondern geschäftsrelevante Aspekte wie den Preis und die Verfügbarkeit. Auch eine Dokumentation sowie Sicherheitsaspekte werden hier näher bestimmt. Generell wird hier von nicht-funktionalen Anforderungen gesprochen.
 - Die Systemanforderungen wurden von Auftragnehmer und Auftraggeber definiert.
- **Softwareanforderungen:**
 - In der zweiten Phase werden die funktionalen Anforderungen an die Software definiert. Die Frage, was die Software können muss, wird hier beantwortet und in einem sogenannten Lastenheft präzisiert, das auch die Ergebnisse der ersten Phase umfasst.
- **Anforderungsanalyse:**
 - In der Phase der Anforderungsanalyse werden die Funktionen der Software zergliedert und strukturiert, sodass einzelne Funktionselemente und Funktionseinheiten voneinander getrennt werden können. Die Anforderungsanalyse soll die Funktionen auf ihre Machbarkeit und Wichtigkeit hin untersuchen. Das Resultat dieser Phase ist ein Pflichtenheft, das die Anforderungen enthält, die entwickelt werden müssen.
- **Programmdesign:**
 - Anhand des Lasten – und Pflichtenheftes wird nun das technische Design umgesetzt. Bestandteile dieser Phase sind ebenfalls Entscheidungen über

die Informationsarchitektur und die eingesetzten Technologien wie Programmiersprachen, Klassenbibliotheken und Programmabläufe.

- **Implementierung:**
 - Bei der Implementierung werden die Strukturen und Abläufe unter Berücksichtigung der systemischen Rahmenbedingungen und Ziele realisiert. Der Softwareentwurf wird zu einem Programm, das einen direkten Bezug zu einem Betriebssystem, einer oder mehrere Programmiersprachen sowie der Infrastruktur aufweist. Das Resultat ist eine lauffähige Software.
- **Testing:**
 - Auf die Phase der Implementierung folgt das Testen aller Softwarekomponenten. Auch die Integration auf bestimmte Betriebssysteme wird überprüft. Falls Fehler und Konflikte auftreten, werden diese behoben und wenn nötig eine Projektverlängerung ausgehandelt. Dies kann zu steigenden Gesamtkosten führen, da eventuelle Fehler auf unterschiedliche Phasen zurückgeführt werden können.
- **Einführung:**
 - Die Einführung der Software erfolgt nach der Abnahme durch den Auftraggeber. Unter Umständen sind Updates und Wartungsarbeiten notwendig, bevor das Produkt an den Kunden ausgeliefert wird.