
Die Verrückte Sightseeing- Tour

Function Points

Christiane Helmchen, Yvonne
Meininger, Janina Schilling

Inhalt

1.	Bereits abgeschlossene Use Cases	2
1.1.	Use Case: Spielmodus auswählen	2
1.2.	Use Case: Spieler erstellen	2
1.3.	Use Case: Spieler löschen	3
1.4.	Use Case: Spieler bearbeiten.....	3
1.5.	Use Case: Spiel beenden	4
2.	Noch zu planende Use Cases.....	4
2.1.	Use Case: Spielkarte ziehen.....	4
2.2.	Use Case: Spielplatte drehen.....	5
2.3.	Use Case: Spielplatte einschieben.....	5
2.4.	Use Case: Spielfigur ziehen.....	6
2.5.	Use Case: Anleitung lesen	6
3.	Diagramme	7
3.1.	Function Point vs. Effort	7

Function Points

1. Bereits abgeschlossene Use Cases

1.1. Use Case: Spielmodus auswählen

<u>Communication</u>	
Complexity	Average
<u>Files</u>	
ILF1:	Spiel
DETs:	1
Complexity	Low
<u>External Input (EI)</u>	
EI1:	Spielmodus-View + Geräte-View
File Type References:	Spiel
DETs	7
Complexity	Low
<u>External Inquiries (EQ)</u>	
EO1:	Spielerübersicht-View
File Type References	1 - Spiel
DETs	4
Complexity	Low

Ergebnis: 33,6

1.2. Use Case: Spieler erstellen

<u>Communication</u>	
Complexity	Average
<u>Files</u>	
ILF:	Spiel, Spieler, Spielfigur
DETs:	3
Complexity	Low
<u>External Input (EI)</u>	
EI:	Spielerübersicht + Spielererstellung
File Type References:	Spiel, Spieler
DETs	13
Complexity	Avg
<u>External Inquiries (EQ)</u>	
EQ:	Spielerübersicht
File Type References	Spiel, Spieler
DETs	4
Complexity	Low

Ergebnis: 71,4

1.3. Use Case: Spieler löschen

<u>Communication</u>	
Complexity	Average
<u>Files</u>	
ILF:	Spiel, Spieler, Spielfigur
DETs:	1
Complexity	Low
<u>External Input (EI)</u>	
EI:	Spielerübersicht
File Type References:	Spieler
DETs	11
Complexity	Low
<u>External Inquiries (EQ)</u>	
EQ:	Spielerübersicht
File Type References	Spiel, Spieler
DETs	5
Complexity	Low

Ergebnis: 46,2

1.4. Use Case: Spieler bearbeiten

<u>Communication</u>	
Complexity	Average
<u>Files</u>	
ILF:	Spiel, Spieler, Spielfigur
DETs:	3
Complexity	Low
<u>External Input (EI)</u>	
EI:	Spielerübersicht, Spielerbearbeitung
File Type References:	Spiel, Spieler, Spielfigur
DETs	17
Complexity	High
<u>External Inquiries (EQ)</u>	
EQ:	Spielerübersicht
File Type References	Spiel, Spieler
DETs	5
Complexity	Low

Ergebnis: 115,92

1.5. Use Case: Spiel beenden

<u>Communication</u>	
Complexity	Average
<u>Files</u>	
ILF:	Spiel
DETs:	1
Complexity	Low
<u>External Input (EI)</u>	
EI:	Spielbildschirm
File Type References:	Spiel
DETs	1
Complexity	Low
<u>External Inquiries (EQ)</u>	
EQ:	Spielmodus
File Type References	Spiel
DETs	3
Complexity	Low

Ergebnis: 15,96

2. Noch zu planende Use Cases

2.1. Use Case: Spielkarte ziehen

<u>Communication</u>	
Complexity	Average
<u>Files</u>	
ILF:	Spiel, Spielkarte, Spieler
DETs:	2
Complexity	Low
<u>External Input (EI)</u>	
EI:	Spielbildschirm, Spielkartendialog
File Type References:	Spiel, Spielkarte, Spieler
DETs	5
Complexity	High
<u>External Inquiries (EQ)</u>	
EQ:	Spielbildschirm
File Type References	Spiel, Spieler, Spielkarte
DETs	1
Complexity	Low

Ergebnis: 39,48

2.2. Use Case: Spielplatte drehen

<u>Communication</u>	
Complexity	Average
<u>Files</u>	
ILF:	Spielplatte
DETs:	1
Complexity	Low
<u>External Input (EI)</u>	
EI:	Spielbildschirm
File Type References:	Spielplatte
DETs	4
Complexity	Low
<u>External Inquiries (EQ)</u>	
EQ:	Spielbildschirm
File Type References	Spielplatte
DETs	1
Complexity	Low

Ergebnis: 18,48

2.3. Use Case: Spielplatte einschieben

<u>Communication</u>	
Complexity	Average
<u>Files</u>	
ILF:	Spielbrett, Spielplatte, Spielfigur
DETs:	9
Complexity	Low
<u>External Input (EI)</u>	
EI:	Spielbildschirm
File Type References:	Spielbrett, Spielplatte, Spielfigur
DETs	22
Complexity	High
<u>External Output (EO)</u>	
EO:	Spielbildschirm
File Type References	Spielbrett, Spielplatte, Spielfigur
DETs	9
Complexity	Avg

Ergebnis: 199.2

2.4. Use Case: Spielfigur ziehen

<u>Communication</u>	
Complexity	Average
<u>Files</u>	
ILF:	Spielfigur, Sehenswürdigkeit, Spielbrett, Spielplatte, Spieler
DETs:	6
Complexity	Low
<u>External Input (EI)</u>	
EI:	Spielbildschirm
File Type References:	Spielfigur, Spielplatte
DETs	15
Complexity	High
<u>External Output (EO)</u>	
EO:	Spielbildschirm
File Type References	Spielfigur, Spielbrett, Spieler
DETs	4
Complexity	Low

Ergebnis: 122,84

2.5. Use Case: Anleitung lesen

<u>Communication</u>	
Complexity	Average
<u>Files</u>	
ILF:	Anleitung
DETs:	1
Complexity	Low
<u>External Input (EI)</u>	
EI:	Spielbildschirm
File Type References:	Anleitung
DETs	1
Complexity	Low
<u>External Inquiries (EQ)</u>	
EQ:	Anleitungsbildschirm
File Type References	Anleitung
DETs	3
Complexity	Low

Ergebnis: 15,96

3. Diagramme

3.1. Function Point vs. Effort

Aus den bereits implementierten Use Cases konnte folgendes Diagramm an Hand der benötigten Zeit, der Codezeilen und der berechneten Function Points erstellt werden. Die daraus resultierende Trendlinie gibt den prognostizierten Aufwand für die noch verbleibenden Use Cases an, welcher bei der Planung berücksichtigt wird.

