|  |
| --- |
| Die Verrückte Sightseeing-Tour |
| Function Points |
| Christiane Helmchen, Yvonne Meininger, Janina Schilling |

Inhalt

[1. Bereits abgeschlossene Use Cases 2](#_Toc359876542)

[1.1. Use Case: Spielmodus auswählen 2](#_Toc359876543)

[1.2. Use Case: Spieler erstellen 2](#_Toc359876544)

[1.3. Use Case: Spieler löschen 3](#_Toc359876545)

[1.4. Use Case: Spieler bearbeiten 3](#_Toc359876546)

[1.5. Use Case: Spiel beenden 4](#_Toc359876547)

[2. Noch zu planende Use Cases 4](#_Toc359876548)

[2.1. Use Case: Spielkarte ziehen 4](#_Toc359876549)

[2.2. Use Case: Spielplatte drehen 5](#_Toc359876550)

[2.3. Use Case: Spielplatte einschieben 5](#_Toc359876551)

[2.4. Use Case: Spielfigur ziehen 6](#_Toc359876552)

[2.5. Use Case: Anleitung lesen 6](#_Toc359876553)

[3. Diagramme 7](#_Toc359876554)

[3.1. Function Point vs. Effort 7](#_Toc359876555)

Function Points

# Bereits abgeschlossene Use Cases

## Use Case: Spielmodus auswählen

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

**Ergebnis**: 33,6

## Use Case: Spieler erstellen

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

**Ergebnis**: 71,4

## Use Case: Spieler löschen

|  |  |
| --- | --- |
| **Communication** | |
| Complexity | Average |
| **Files** | |
| **ILF:** | Spiel, Spieler, Spielfigur |
| DETs: | 1 |
| Complexity | Low |
| **External Input (EI)** | |
| **EI:** | Spielerübersicht |
| File Type References: | Spieler |
| DETs | 11 |
| Complexity | Low |
| **External Inquiries (EQ)** | |
| **EQ:** | Spielerübersicht |
| File Type References | Spiel, Spieler |
| DETs | 5 |
| Complexity | Low |

**Ergebnis:** 46,2

## Use Case: Spieler bearbeiten

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

**Ergebnis**: 115,92

## Use Case: Spiel beenden

|  |  |
| --- | --- |
| **Communication** | |
| Complexity | Average |
| **Files** | |
| **ILF:** | Spiel |
| DETs: | 1 |
| Complexity | Low |
| **External Input (EI)** | |
| **EI:** | Spielbildschirm |
| File Type References: | Spiel |
| DETs | 1 |
| Complexity | Low |
| **External Inquiries (EQ)** | |
| **EQ:** | Spielmodus |
| File Type References | Spiel |
| DETs | 3 |
| Complexity | Low |

**Ergebnis**: 15,96

# Noch zu planende Use Cases

## Use Case: Spielkarte ziehen

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

**Ergebnis**: 39,48

## Use Case: Spielplatte drehen

|  |  |
| --- | --- |
| **Communication** | |
| Complexity | Average |
| **Files** | |
| **ILF:** | Spielplatte |
| DETs: | 1 |
| Complexity | Low |
| **External Input (EI)** | |
| **EI:** | Spielbildschirm |
| File Type References: | Spielplatte |
| DETs | 4 |
| Complexity | Low |
| **External Inquiries (EQ)** | |
| **EQ:** | Spielbildschirm |
| File Type References | Spielplatte |
| DETs | 1 |
| Complexity | Low |

**Ergebnis**: 18,48

## Use Case: Spielplatte einschieben

|  |  |
| --- | --- |
| **Communication** | |
| Complexity | Average |
| **Files** | |
| **ILF:** | Spielbrett, Spielplatte, Spielfigur |
| DETs: | 9 |
| Complexity | Low |
| **External Input (EI)** | |
| **EI:** | Spielbildschirm |
| File Type References: | Spielbrett, Spielplatte, Spielfigur |
| DETs | 22 |
| Complexity | High |
| **External Output (EO)** | |
| **EO:** | Spielbildschirm |
| File Type References | Spielbrett, Spielplatte, Spielfigur |
| DETs | 9 |
| Complexity | Avg |

**Ergebnis**: 199.2

## Use Case: Spielfigur ziehen

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

**Ergebnis**: 122,84

## Use Case: Anleitung lesen

|  |  |
| --- | --- |
| **Communication** | |
| Complexity | Average |
| **Files** | |
| **ILF:** | Anleitung |
| DETs: | 1 |
| Complexity | Low |
| **External Input (EI)** | |
| **EI:** | Spielbildschirm |
| File Type References: | Anleitung |
| DETs | 1 |
| Complexity | Low |
| **External Inquiries (EQ)** | |
| **EQ:** | Anleitungsbildschirm |
| File Type References | Anleitung |
| DETs | 3 |
| Complexity | Low |

**Ergebnis**: 15,96

# Diagramme

## 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.