

SEP- Hauptaufgabe

Reviewdokument des Projektes

SEPMAN

Spezifikation des Projektes

Gruppe L:

Bardia Asemi-Soloot
Tobias van den Boom
Sbiha Can
Dilara Güler
Dominikus Häckel
Bijan Shahbaz Nejad
Angelo Soltner

Systemdesign des Projektes

Gruppe K:

Katharina Böse
Mark Leifeld
Tristan Corzilius
Johannes Grundmann
Sami Khatif
Gizem Gülser
Thorben Friedrichs

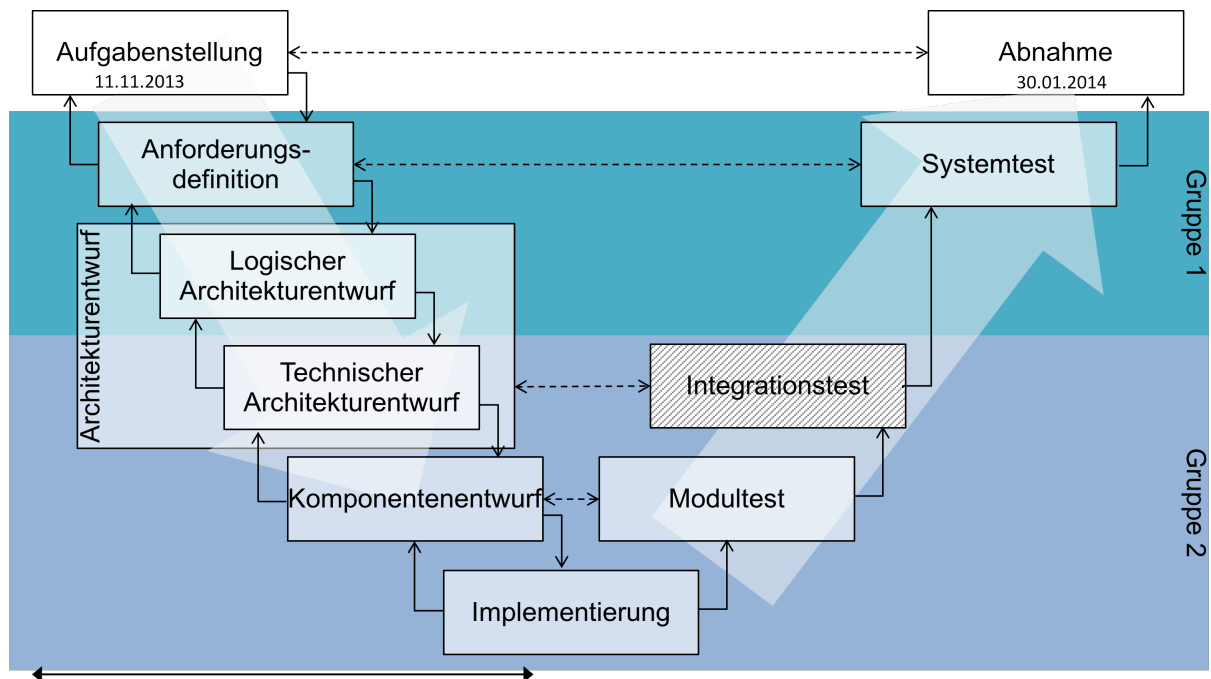
Einleitung

Dieses Dokument dient dem Review der Spezifikation. Die Kapitel beinhalten die Checklisten der Präsentationsfolien, auf Basis derer die erstellte Dokumentation gegengeprüft werden kann.

Inhaltsverzeichnis

1	Projektbeschreibung (SEPMAN)	3
2	Anforderungsdefinition	4
2.1	Zielmodell	4
2.2	Szenarien	4
2.3	Kontextmodell / Spielmodell	4
3	Logischer Architekturentwurf	5
3.1	Datenflussdiagramm.....	5
3.2	Mini Spezifikation.....	5
3.3	Data Dictionary	5
3.4	Message Sequence Charts	5
4	Technischer Architekturentwurf	6
4.1	Technisches Konzept	6
5	Komponentenentwurf.....	7
5.1	Komponentendiagramm	7

1 PROJEKTBESCHREIBUNG (SEP MS)



Der Softwareentwicklungsprozess basiert im Rahmen des SEP auf dem angepassten V-Modell. Die Projektmappe ist entsprechend den Phasen des V-Modells aufgebaut. Jede Phase wird Schritt für Schritt im Verlaufe der Veranstaltung bearbeitet und dokumentiert.

2 ANFORDERUNGSDEFINITION

2.1 Zielmodell

	Kurze und prägnante Formulierung	Formulierung in Aktivsätzen	Möglichst Formulierung von Hardgoals	Verfeinerung von Softgoals	Formulierung des Mehrwerts eines Ziels	Begründung des Ziels	Vermeidung von Lösungsansätzen
Ziel 1							
Ziel 2							
Ziel 3							

2.2 Szenarien

	Sätze in Gegenwartsform	Sätze in Aktivform	Formulierung nach Subjekt, Prädikat, Objekt	Vermeidung von Modalverben	Deutliche Trennung von Interaktionen	Pro Interaktion ein Satz	Nummerierung der Szenarioschritte	Nur eine Interaktionsfolge pro Szenario	Vermeidung von unnötigen Details	Explizite Benennung von beteiligten Akteuren	Explizite Benennung der/des zu erfüllenden Ziele/Ziels	Fokus auf Erfüllung/Nicht-Erfüllung des Ziels
Szenario 1												
Szenario 2												
Szenario 3												
Szenario 4												
Szenario 5												

2.3 Kontextmodell / Spielmodell

- ☒ Die Rolle des Benutzers ist dargestellt
- ☒ Das System wird als Blackbox betrachtet
- ☒ Es werden grundlegende Interaktionen zwischen Benutzer und System dargestellt

3 LOGISCHER ARCHITEKTURENTWURF

3.1 Datenflussdiagramm

- ☐ Alle Terminatoren, Datenflüsse, Datenspeicher und Prozesse sind sinnvoll und verständlich benannt
- ☐ Es wird kein Kontrollfluss beschrieben
- Die Datenflüsse stellen keine Abläufe dar
- ☐ Es werden keine auslösenden Ereignisse beschrieben
- Es gibt keinen Prozess der eine Datenquelle darstellt
- Es gibt keinen Prozess der eine Datensenke darstellt
- ☐ Es werden keine „springenden Daten (Datenspeicher → Datenspeicher)“ beschrieben
- Vorgänge außerhalb des Systems (Terminator → Terminator) werden nicht dargestellt
- Eingangsdaten sind ungleich der Ausgangsdaten
- ☐ Es gibt keinen Write-Only Datenspeicher
- ☐ Es gibt keinen Read-Only Datenspeicher

Kommentar:

- Komplette Fehlende Datenspeicher!
- Kein detaillierter Prozess bzgl. der Computeranzeige!
- Kein Prozess bzgl. der Geister! (Position, Modi etc...)
- Kein Prozess bzgl. der Leben!
- Kein Prozess bzgl. des Spielergebnis.
- Komplette Fehlende Power-Ups.
- Pause Prozess?
- Interface wird nicht explizit erwähnt...

3.2 Mini Spezifikation

- Jeder Prozess des DFD wird beschrieben
- Bei jeder Prozessbeschreibung wird geschildert welche Input-Daten der Prozess bekommt
- ☐ Bei jeder Prozessbeschreibung wird geschildert welche Output-Daten der Prozess ausgibt
- ☐ Bei jeder Prozessbeschreibung wird beschrieben wie der Prozess von den Input- auf die Output-Daten kommt.

➔ Fehlende Output-Daten, siehe z.B. „Transformation in physische Aktionen“.

3.3 Data Dictionary

- ☐ Alle Datenspeicher und Datenflüsse werden durch deren einzelnen Datenelemente beschrieben
- Alle Zuweisungen sind in folgender Form dargestellt:
<Datenfluss/-element> = <Zusammensetzung/Datentyp>
- Links von der Zuweisung stehen nur nicht-atomare Begriffe
- Nicht-atomare Begriffe sind bis zu deren atomaren Begriffen beschrieben
- Es sind keine zirkulären Definitionen vorhanden

3.4 Message Sequence Charts

- ☐ Das hMSC hat einen Startpunkt
- ☐ Das hMSC hat einen Endpunkt
- ☐ Im hMSC finden sich alle bMSCs wieder

4 TECHNISCHER ARCHITEKTURENTWURF

4.1 Technisches Konzept

- ☐ Für jedes Ziel muss definiert sein, ob es sich um ein Hard- oder Softgoal handelt
- ☐ Blätter im Zielbaum dürfen nur Hardgoals sein
- ☐ Jedes Element des technischen Konzepts muss kurz beschrieben sein
- ☐ Die Zuordnung zwischen Prozessen und Speichern im DFD zu den Elementen im Lösungskonzept muss dokumentiert sein

5 KOMPONENTENENTWURF

5.1 Komponentendiagramm

- ☐ Alle Komponenten des technischen Konzepts sind im Komponentendiagramm vorhanden
- ☐ Jede Komponente findet sich in der Package-Struktur wieder
- ☐ Komponenten sind untereinander jeweils durch ein definiertes Interface verbunden
- ☐ Die Komponenten sind im Kontext des Model-View-Controller-Patterns eingeordnet
- ☐ Schnittstellen zur Außenwelt sind deutlich