

Florian Ege
 Studienkommission Informatik /
 Institut für Softwaretechnik und
 Programmiersprachen

Prüfbericht fürs Pflichtenheft-Review

| | |
|--|--|
| Gutachter (Name, Team): Benjamin Raible, Emilija Kastratovic, Kamila Datbayev, Markus Thielker, Merten Dieckmann, Marlene Mika, Team 26 Tutor: Bastian Wankmüller | Team des begutachteten Pflichtenhefts: Team 06 |
|--|--|

Klassifikation der Auffälligkeiten/Mängel:

- **U** "unbedeutend"
- **B** "bedeutend"
- **K** "kritisch"
- **O** "Optimierungspotential"
- **F** "Frage" (Sachverhalt ist unklar, sollte in der Review-Sitzung diskutiert werden)

| Nr. | Seite / Abschnitt | Beschreibung der Auffälligkeit | Klass. | Kriterium |
|-----|----------------------------|--|--------|-----------|
| 1 | 1 | Es wird ein Titelblatt mit allen Basisinformationen gefordert. | B | |
| 2 | 1 | Es fehlt die Version auf dem Titelblatt. | B | |
| 3 | 6 / Algorithmus | Erklärung und Beispiel vom "Algorithmus" nicht passend. | B | |
| 4 | 6 / Algorithmus | Beispiel der Funktion nicht passend. | O | |
| 5 | 6 / KI-Client | Bei Erklärungen, in denen Fachbegriffe verwendet werden, sollten diese zuvor definiert worden sein oder ein Verweis auf ihre Definition angegeben sein. | O | |
| 6 | 6 / Server | Die Erklärung des Servers ist recht kurz. Die Wichtigkeit des Servers ist nicht erkennbar. Er spielt eine essentielle Rolle in der Multiplayer Gestaltung der Spiel-Architektur. | O | |
| 7 | 8 / Auskotzen/ auskotzt | Auch wenn das Wort im Lastenheft so verwendet wird, erscheint es in der Ausarbeitung eines Pflichtenheftes unangemessen. | O | |
| 8 | 9 / Bewegung | Genaue Definition der Bewegungsrichtungen redundant. | O | |
| 9 | 10 / Charakter | Bemerkung redundant. | O | |
| 10 | 11 / Grasfeld | Beschreibung der einzelnen Felder ist unnötig verlängert. Zusammenfassung als ein Begriff "Feld" mit unterschiedlichen Zuständen ausreichend. | O | |
| 11 | 14 / Überlängenmechanismus | Die Beschreibung erklärt nicht die Funktion dieses Begriffs. Der Begriff sollte erläutert werden, sodass dieser später ohne weitere Beschreibungen verwendet werden kann. | O | |
| 12 | 17 / Domänenmodell | Variablen, Klassen und weiteres sollten, wie in der Implementierungssprache festgelegt, bereits auf Englisch definiert sein. | O | |

| | | | | |
|----|-----------------|--|---|--|
| 13 | 18 / Teilnehmer | Teilnehmer und Benutzer könnten als ein Begriff zusammengefasst werden. Unterschied mit inkl. KI und nicht ist zu minimal. | O | |
| 14 | 20 / 4.2 | Sehr niedrige Priorität kaum von niedriger Priorität zu unterscheiden. | O | |
| 15 | 21 / A.9 | Die Begründung dieses Punktes ist, so wie in dieser Version getroffen, sinnlos. Sie sollte entweder umformuliert oder weggelassen werden. | O | |
| 16 | 24 / A.19 | Aktionsverlauf wird nicht jedes Mal erneut übertragen. | B | |
| 17 | 25 / B.1 | FA zu Beobachter und Spieler fehlen. Diese müssen klar unterschieden werden, da beide Rollen unterschiedliche GUI besitzen können. | K | |
| 18 | 28 / B.2.9 | Widerspruch! Zustand "Unentschieden" ist so nicht vom Lastenheft vorgegeben. | K | |
| 19 | 28 / B.2.10 | Mit den genannten Datenpunkten ergibt die Begründung der Funktion wenig, bis keinen, Sinn. Entweder verdeutlichen, dass die genannten Punkt lediglich Beispiele sind, oder die Begründung umformulieren. | O | |
| 20 | 29 / B.2.13 | Graphische Darstellung von Charakteren kann zusammengefasst werden. | O | |
| 21 | 30 / B.2.17.1 | Beschreibung gegen das Lastenheft. Die Charaktere werden nicht per Klick sondern vom Server gewählt. | K | |
| 22 | 31 / B.2.17.3 | Die Hotkeys könnten variable, also von Nutzer:innen festgelegt sein. | O | |
| 23 | 31 / B.2.17.4 | Festlegung der Position des Buttons ist unnötig spezifisch. Prioritäten sollten nicht "-" sein, da diese Funktionen elementar sind. | O | |
| 24 | 31 / 2.17.5 | Die Wiederaufnahme des Spiels geschieht bereits auf Wunsch EINES Spielers. | K | |
| 25 | 32 / vor B.3.1 | Die Überschrift für den Abschnitt "KI-Client" fehlt. | O | |
| 26 | 34 / vor B.4.1 | Die Überschrift für den Abschnitt "Editor" fehlt. | O | |
| 27 | 35 / B.4.6 | Charakter-Konfigurationen besitzen MINDESTENS 24 Charaktere. Wichtig zu Unterscheiden. | F | |
| 28 | 41-42 / C.21 | Das Einsetzen der Steine sollte in einem Punkt zusammengefasst werden. Die Funktion der einzelnen Steine wurde bereits zuvor definiert und somit doppelt sich die Erklärung hier sowieso. | B | |
| 29 | 45 / C.34 | Erklärung, wie der Überlangen-Mechanismus könnte ebenfalls in Begriffsklärung zu haben. | U | |
| 30 | 47/ QA3 | Linux-Distributionen sollten allgemein verwendbar sein. | O | |
| 31 | 50 / 5.2 | Doppelter Akteur "Server" ; | O | |
| 32 | 50 / 5.2 | Einheitliche Deutsche Sprache: Condition = Kondition oder Bedingung | O | |
| 33 | 55 / 5.6 | Conditions bei extends haben alle eine sehr unterschiedliche Semantik | O | |
| 34 | 55 / 5.6 | Datei laden könnte ebenfalls eingebaut werden können. | O | |

| | | | | |
|----|--------------|---|---|--|
| 35 | 56 / 6.1 | <ul style="list-style-type: none"> - Die Schleife "Loop" ergibt hier keinen Sinn, sowohl aus Sicht der Funktionalität, welche hier nicht klar erkennbar ist, als auch die Tatsache, dass nicht angegeben ist unter welchen Bedingungen die Schleife ausgeführt wird und wie man sie verlässt. - Unklarer Unterschied bei der Benutzung der Worte "Anmeldung" und "Registrierung". - Aufgrund dessen ist die Überlegung der beiden folgenden Fallunterscheidungen nicht verständlich. | B | |
| 36 | 57 / 6.1.2 | Maximale Anzahl an Zuschauenden nicht gegeben. | O | |
| 37 | 58 / 6.1.3 | Synchronität und Asynchronität nicht gegeben oder falscher Pfeil verwendet. | B | |
| 38 | 58 / 6.1.3 | Charakterauswahl ausgehend vom Server sinnvoller. | B | |
| 39 | 59 / 6.1.4 | Schlechte Wortwahl. "bereit" wäre sinnvoller als "beginne Partie" | O | |
| 40 | 60 / 6.1.5 | Fortsetzen-Aufruf wird von inaktiven Instanz ausgeführt. | O | |
| 41 | 61 / 6.1.6 | Weiter Clients hinzufügen und Update an diese andeuten | U | |
| 42 | 61 / 6.1.6 | Zweite Bedingung fehlt | O | |
| 43 | 62 | Sinn/Struktur des Diagramms nicht ganz klar | F | |
| 44 | 63 / 6.1.8 | Dateiauswahl fehlt. | O | |
| 45 | 64 / 6.1.9 | Asynchronität ist falsch | O | |
| 46 | 64 / 6.1.9 | Aufforderung zum Nichtspeichern? | O | |
| 47 | 64 / 6.1.9 | Kontext fehlt | O | |
| 48 | 65 / 6.2.1 | Zusammenfassen zu "Auf Servermeldung" | O | |
| 49 | 65 / 6.2.1 | "Client gestartet" falsch benannt und grundsätzlich überflüssig | O | |
| 50 | 65 / 6.2.1 | Teilkomponenten vor Nutzung definieren | O | |
| 51 | 65 / 6.2.1 | Nach "Partie beendet" schlecht dargestellt | O | |
| 52 | 67 / Abb. 16 | Die Aufteilung der Zustände ist merkwürdig dargestellt. Zudem enthält die Darstellung ein Deadend im Zustand "Partie beobachten". Aus diesem gibt es scheinbar keine Aktion um zum Endzustand zu gelangen. | B | |
| 53 | 67 / Abb. 16 | Aufteilung merkwürdig | O | |
| 54 | 67 / Abb. 17 | Sinn und Zweck der Diagramm nicht erkennbar und sehr merkwürdig. Anschließend an komische Partie-Ende Architektur. | K | |
| 55 | 68 / 6.2.2 | Datei laden: Inkonsistenz mit zuvor definierten Anwendungsfällen | O | |
| 56 | 69 / Abb. 20 | Kann man das nicht irgendwie zusammenfassen? | O | |
| 57 | 70 / 6.2.3 | Server-Absturz kann nicht behandelt werden. | O | |
| 58 | 71 / Abb. 25 | Inkonsistenz in "Zugphase". Hier richtig. | K | |
| 59 | 72 / Abb. 26 | Client Charakterauswahl könnte verdeutlicht werden. | O | |
| 60 | 73 / 7.1 | KI-Client Inkonsistenz zu dessen Use Cases mit Anzeige eines Bildschirms. | O | |
| 61 | 74 / 7.2 | Abschnitt komplett sinnlos und bereits vorher definiert. | O | |
| 62 | 76 / 7.3 | Inkonsistenz in Ereignis Prefix: Button weglassen oder überall verwenden | O | |

| | | | | |
|------|--------------------------|--|---|--|
| 63 | 77 / 7.3.2 | Die Ein- und Ausstiegspunkte in Sub-Diagramme sollten verdeutlicht werden. | U | |
| 64 | 79 / 7.3.4 | Fehlende konsistente Benennung der Diagramme und Sub-Diagramme | O | |
| 65 | 79 / 7.3.4 | Zug Rangfolge als Popup nicht notwendig | O | |
| 66 | 80 / 7.3.5 | Unterschiedliche Konfigurationen zusammenfassen Button Prefix wieder | O | |
| 67 | 81 / 7.3.7 | Programmfehler sollten nicht auftreten! | O | |
| 68 | Alle Mockups: | | | |
| 68.1 | 82 / 8.1 | Icons sind nicht konsistent und passen nicht zusammen, zudem sehr klein. | O | |
| 68.2 | 8.2.1 / 8.2.2 | Ästhetisch nicht schön. Sollte nicht alles in Rottönen mit Schwarzen Akzenten sein. Schriftart, Dialoge, Pop-Ups sind sehr schwer zu erkennen. Dialoge nicht zentriert. | B | |
| 68.3 | 8.2.3 | Charaktere (v.A. Hulk) aufgrund des Pixelarts und der Farbe sehr schwer vom Hintergrund zu unterscheiden. Das gleiche gilt für Aktion-Icons. | O | |
| 68.4 | 8.2.5 | Statistiken vom Layout her sehr überladen und sehr unstrukturiert. | O | |
| | Mock-Ups generell | Mock-Ups zu detailliert und wirken schon wie fertige Screenshots aus dem Spiel. Im Falle einer Implementierung User Interface ästhetisch nicht ansprechend und sehr benutzerunfreundlich. Überarbeitung des Farbschemas, des Layouts, der Schriftart, und der Icons <i>dringend</i> notwendig. | B | |
| | Generell | Das Pflichtenheft nochmal durchgehen und auf Rechtschreibfehler prüfen | B | |
| | Grafiken generell | Die Grafiken sind teilweise verpixelt. Eventuell Einbindung von Vektorgrafiken in Betracht ziehen. | U | |

Datum:

03.03.2021

Unterschrift der Gutachter:

Benjamin Raible

Emilija Kastratovic

Kamila Datbayev

Markus Thielker

Merten Dieckmann

Marlene Mika

Tutor: Bastian Wankmüller