**TPIA GmbH**

**Pflichtenheft Python Scraper**

|  |  |
| --- | --- |
| **Projektbezeichnung** | Python Scraper |
| **Projektleiter** | Martin Mertens, Ole Hissbach, Artur Kirchgessner |
| **Erstellt am** | 16.02.2022 |
| **Letzte Änderung am** | 16.02.2022 |
| **Status** | [in Bearbeitung] |
| **Aktuelle Version** | 0.1 |

**Änderungsverlauf**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr.** | **Datum** | **Version** | **Geänderte Kapitel** | **Art der Änderung** | **Autor** | **Status** |
| 1 | 16.02.2022 | 0.1 | Alle | Erstellung | Team | - |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

Inhalt

[1 Einleitung 3](#_Toc527463586)

[2 Allgemeines 3](#_Toc527463587)

[2.1 Ziel und Zweck des Dokuments 3](#_Toc527463588)

[2.2 Ausgangssituation 3](#_Toc527463589)

[2.3 Projektbezug 3](#_Toc527463590)

[2.4 Teams und Schnittstellen](#_Toc527463592) 3

3 [Rahmenbedingungen](#_Toc527463606) 4

3[.1 Zeitplan](#_Toc527463607) 4

3[.2 Technische Anforderungen](#_Toc527463608) 4

3[.3 Problemanalyse](#_Toc527463609) 4

3[.4 Qualität](#_Toc527463610) 4

4 [Anhang](#_Toc527463612) 4

# Einleitung

Das Pflichtenheft dient der Übersicht für das Projekt Python Scraper der Entwickler Hissbach, Mertens und Kirchgessner. Im folgenden Pflichtenheft erfahren Sie die genauen Einzelheiten und Schritte für das Projekt.

# Allgemeines

## Ziel und Zweck des Dokuments

Dieses Pflichtenheft beschreibt das Projekt Python Scraper und die hierfür Notwendigen Schritte und Ressourcen.

## Ausgangssituation

Ziel des Projekts: Ziel ist es, einen Screenshot von einer Webseite zu machen (Moodle). Danach sollen Daten (Klassenlisten) von der Seite genommen werden

und in eine Excel liste Gepackt . So kann man ganz einfach Automatisch Klassenlisten erzeugen und spart sie die manuelle Erstellung der Seiten.

## Projektbezug

Das vorliegende Projekt ist ein unabhängiges Projekt, welches für den Schulunterricht, von Herrn Eick, der Werner von Siemens-Schule gefertigt und vor der Klasse präsentiert wird.

## Teams und Schnittstellen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Rolle(n)** | **Name** | **E-Mail** | **Team** |
| Productowner (PO) | Hissbach, Ole | ohissbach@talentschmiede.com | Entwickler |
| Scrummaster | Mertens, Martin | mmertens@talentschmiede.com | Entwickler |
| Angestellter | Kirchgessner, Artur | Artur.Kirchgessner@commerzbank.com | Entwickler |

# Rahmenbedingungen

## Zeitplan

Die hierfür vorgegebene Arbeitszeit darf pro beteiligter Person, nicht die Grenze von 40 Stunden übertreffen. Das Team setzt sich zu abgesprochenen Zeiten und Terminen zusammen, um gemeinsam am Projekt zu arbeiten. Pausen einzelner Teammitglieder werden individuell genommen, und sollten höchstens 30 Minuten lang sein.

## Technische Anforderungen

Das Team arbeitet von Zuhause aus an ihrer eigenen Hardware. Für das Projekt benötigt das Team Python, hierfür reicht die Community Version aus, um Kosten zu sparen.

## Problemanalyse

Das Team befürchtet Fehlermeldungen bei dem Login in die Moodle Seite der Werner von Siemens-Schule, aber auch bei der Konvertierung von csv-Format zur Excel-Datei.

## Qualität

Die Anforderungen liegen im zeitlichen Aspekt, denn das Team arbeitet konsequent am Projekt und möchte dies so schnell wie möglich abschließen. Hierbei soll es aber nicht an der Qualität mangeln. Denn trotz des zeitlichen Aspekts, arbeitet das Team mit höchster Konzentration und Motivation.

# Anhang

~Dokumente werden folgen~