

**Dokumentation**  
**zur Studienarbeit im Fach**  
**Praktikum Softwareengineering**

**- Entwicklung einer Lernsoftware -**  
**”myMemo”**

von Susanne Kießling  
Dozent: Prof. Dr. Martin Thost

4. Juni 2013

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Anforderungen des Kunden</b>	<b>4</b>
1.1	Systemvoraussetzungen . . . . .	4
1.2	Zielgruppe . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Lastenheft</b>	<b>5</b>
2.1	Zielbestimmung . . . . .	5
2.2	Produkteinsatz . . . . .	5
2.3	Produktfunktionen . . . . .	5
2.4	Produktdaten . . . . .	5
2.5	Produktleistungen . . . . .	6
2.6	Qualitätsanforderungen . . . . .	6
2.7	Ergänzungen . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Aufwandskalkulation</b>	<b>7</b>
3.1	Function-Point-Analyse . . . . .	7
3.2	. . . . .	7
<b>4</b>	<b>Use Case Diagramme</b>	<b>8</b>
4.1	. . . . .	8
4.2	. . . . .	8
<b>5</b>	<b>Use Case Beschreibungen</b>	<b>9</b>
5.1	. . . . .	9
5.2	. . . . .	9
<b>6</b>	<b>Projektplan</b>	<b>10</b>
6.1	. . . . .	10
6.2	. . . . .	10
<b>7</b>	<b>Klassendiagramm</b>	<b>11</b>
7.1	. . . . .	11
7.2	. . . . .	11

<b>8</b>	<b>Sequenzdiagramme</b>	<b>12</b>
8.1	.....	12
8.2	.....	12
<b>9</b>	<b>Implementierung</b>	<b>13</b>
9.1	.....	13
9.2	.....	13

# **1 Anforderungen des Kunden**

Die Diakonie Hochfranken möchte das Angebot an Lernsoftware in ihren Kindergärten und Kindertagesstätten erweitern. Es soll eine Lernsoftware entwickelt werden, die Gedächtnistraining und die Erweiterung des Wortschatzes spielerisch umsetzt.

## **1.1 Systemvoraussetzungen**

Aktuell verfügt der Kunde über Einzelplatz-PC's, die in den Jahren 2005 bis 2010 angeschafft wurden. Als Betriebssystem kommt Linux und Windows zum Einsatz.

## **1.2 Zielgruppe**

Die Besucher der Einrichtung im Alter von fünf bis zehn Jahren bilden die Zielgruppe der Software.

## 2 Lastenheft

### 2.1 Zielbestimmung

### 2.2 Produkteinsatz

### 2.3 Produktfunktionen

\LF10\	Spieler anlegen
\LF11\	Spieler laden
\LF12\	Spielerdaten ändern
\LF20\	Spielmodus wählbar - 1 Spieler oder 2 Spieler
\LF30\	Spielfeldgröße wählbar
\LF40\	Thema wählbar
\LF50\	Punktestand verwalten
\LF60\	Highscore erstellen
\LF61\	Highscore anzeigen
\LF62\	Urkunde drucken
\LF70\	Vokabeltraining
\LF71\	Audiodaten abspielen

### 2.4 Produktdaten

\LD10\	Spielerdaten
\LD20\	Highscoredaten

**2.5 Produktleistungen**

**2.6 Qualitätsanforderungen**

**2.7 Ergänzungen**

## **3 Aufwandskalkulation**

### **3.1 Function-Point-Analyse**

### **3.2**

## **4 Use Case Diagramme**

**4.1**

**4.2**



## **5 Use Case Beschreibungen**

**5.1**

**5.2**

## **6 Projektplan**

**6.1**

**6.2**

## **7 Klassendiagramm**

**7.1**

**7.2**

## **8 Sequenzdiagramme**

**8.1**

**8.2**

## **9 Implementierung**

### **9.1**

### **9.2**

