

Dokumentation
zur Studienarbeit im Fach
Praktikum Softwareengineering

- Entwicklung einer Lernsoftware -
”myMähmuh”

von Susanne Kießling
Dozent: Prof. Dr. Martin Thost

4. Juni 2013

Inhaltsverzeichnis

1	Function Point Analyse	3
1.1	3
1.2	3
2	Lastenheft	4
2.1	Zielbestimmung	4
2.2	Produkteinsatz	4
2.3	Produktfunktionen	4
2.4	Produktdaten	4
2.5	Produktleistungen	4
2.6	Qualitätsanforderungen	4
2.7	Ergänzungen	4
2.8	Glossar	4
3	Aufwandskalkulation	5
3.1	Function-Point-Analyse	5
3.2	5

1 Function Point Analyse

1.1

1.2

2 Lastenheft

2.1 Zielbestimmung

2.2 Produkteinsatz

2.3 Produktfunktionen

\LF10\ Spieler anlegen

\LF11\ Spieler abfragen

\LF12\ Spielerdaten ändern

\LF20\ Highscore erstellen \LF21\ Highscore anzeigen \LF22\ Urkunde drucken

\LF30\ Spielkarten verwalten

\LF40\ Spielfeld erzeugen \LF41\ Spielzüge verwalten

\LF50\ Punktestand verwalten

\LF60\

\LF70\ Sprachwahl für Vokabeln \LF71\ Audiodaten abspielen

2.4 Produktdaten

2.5 Produktleistungen

2.6 Qualitätsanforderungen

2.7 Ergänzungen

2.8 Glossar

3 Aufwandskalkulation

3.1 Function-Point-Analyse

3.2

