

Anforderungsspezifikationen

Projekt: Street Sim

Matteo Bentivegna, Sandra Kiefer, Jan Ningelgen, Niklas Schlögel

13.06.2020

Version 1.3



Hochschule RheinMain

Sommersemester 2020

Medieninformatik - Softwaretechnik

Versionshistorie	2
1. Projektgrundlagen	3
1.1 Einführung und Ziele	3
1.2 Zielgruppe	3
1.3 Technische Rahmenbedingungen	3
2. Abläufe und Funktionen	4
2.1 Typische Interaktionen	4
2.2 Funktionale Anforderungen	5
2.3 Nichtfunktionale Anforderungen	5
2.4 Relevanz für Zielgruppen	6
2.5 Verfügbaren Funktionen	7
3. Entitäten und Beziehungsdefinitionen	20
3.1 „Gegenstandswelt“ des Systems	20
4. Grafische Darstellung	21
4.1 Aufbau der Szenen (Sitemap)	21
4.2 Benutzungsoberfläche (Wireframes)	21
Glossar	23

Versionshistorie

Version	Datum	Beschreibung
1.0	28.05.2020	Erstentwurf
1.1	05.06.2020	Anpassungen nach Gespräch mit Herr Weitz: <ul style="list-style-type: none">- Dokument datiert und versioniert- Technische Randbedingungen hinzugefügt- Zielgruppe definiert- User Stories an Zielgruppe angepasst- Anpassung des Use Case Diagramms und den Anwendungsfallbeschreibungen- Neue Anwendungsfälle hinzugefügt- Domänenmodell korrigiert- Domänenmodell näher beschrieben- Glossar erstellt
1.2	12.06.2020	Hinzufügen neuen Anwendungsfalls "Verschieben von Straßenstücken"
1.3	16.06.2020	Hinzufügen neuen Anwendungsfalls "Neues Spiel erstellen" und "Spiel verlassen" Minimale logische Anpassungen in Anwendungsfällen

1. Projektgrundlagen

1.1 Einführung und Ziele

Ziel ist es einen Verkehrssimulator zu entwickeln, welcher es ermöglicht, ein individuelles Verkehrsnetz aus Straßenteilen, wie z.B. Geraden, Kreuzungen und Kurven über einen grafischen Editor zu erzeugen. Dem Verkehrsnetz sollen zusätzlich Verkehrsteilnehmer hinzugefügt werden können, welche mit individuell einstellbaren Geschwindigkeiten das simulierte Fahren darstellen. Darüber hinaus werden Ampeln, sowie Verkehrsregeln und Kollisionserkennung berücksichtigt um die Simulation realistischer zu machen.

1.2 Zielgruppe

Unsere Anwendung befindet sich auf einem hohen Abstraktionslevel und hat somit einen geringen Komplexitätsgrad. Somit soll das System dem Nutzer spielerisch den Ablauf des Straßenverkehrs näher bringen. Als Zielgruppe werden Personen angesehen, die ein einfach gehaltenes Programm zum Lernen der verschiedenen Situationen im Straßenverkehr benutzen möchten.

1.3 Technische Rahmenbedingungen

Das Programm ist eine Desktopanwendung und muss auf einem modernen Rechner laufen können, auf welchem Java 11 installiert ist, einen mindestens 10 Zoll großen Farbbildschirm hat und mindestens die Hardwareanforderungen von JavaFX erfüllt (nachzulesen unter: <https://www.oracle.com/technetwork/java/javafx/downloads/supportedconfigurations-1506746.html>). Des Weiteren muss das Projekt mit Gradle ausführ- und testbar sein. Gradle muss nicht vorher installiert sein, sondern wird beim erstmaligen Ausführen des „gradlew“-Skripts installiert, falls es nicht bereits installiert ist.

2. Abläufe und Funktionen

2.1 Typische Interaktionen

Zur Veranschaulichung werden verschiedene Anwendungsszenarien formuliert. Somit werden die Funktionen der Anwendung konkret beschrieben.

1. Fahrlehrer

Der Fahrlehrer Jöndhard ist auf der Suche nach einem Programm, welches seinen Fahrschülern simpel die Abläufe im Straßenverkehr demonstriert. Dabei möchte er zunächst auf Straßenschilder und Fußgänger verzichten. Durch die Anpassungen des Straßennetzes ist es ihm möglich, die unklaren Situationen seinen Fahrschülern näher zu erklären. Er lädt ein vorbereitetes Straßennetz zum Beginn der Unterrichtsstunde und fügt anschließend Ampeln hinzu, um zu demonstrieren, wie diese den Verkehr in der Simulation positiv beeinflussen. Am Ende der Unterrichtsstunde löscht er alle Autos und Ampeln wieder, um bei der nächsten Gruppe wieder von Vorne anfangen zu können.

2. Fahrschülerin

Marizzibel ist in der ersten Unterrichtsstunde ihrer Fahrschule. Sie bekommt die Aufgabe, mit der Anwendung die Verkehrsregeln, die sie gerade gelernt hat, auszutesten. Zuallererst erstellt sie ein neues Spiel. Fügt ein paar Straßenabschnitte und Autos hinzu und startet die Simulation. Dabei bemerkt sie, dass sie die Ampeln vergessen hat. Sie pausiert die Simulation und fügt Ampeln ins Straßennetz hinzu. Ebenfalls rotiert sie einige Straßenabschnitte, für einen besseren Verkehrsfluss. Anschließend startet sie wieder die Simulation. Sie ist zufrieden mit dem Ergebnis und schließt das Programm.

3. Schüler

Friedfert geht in die dritte Klasse. Weil seine Eltern sicher gehen wollen, dass er den Straßenverkehr richtig einschätzen kann, zeigen sie ihm das Programm. Dabei kann er spielerisch durch individuelles Zusammensetzen der eigenen Strecken lernen, wie sich zum Beispiel Linksabbieger verhalten. Besonders viel Spaß macht es ihm bereits bekannte Straßennetze aus der Realität im Programm nachzubauen. Ebenfalls findet er es amüsant, so viele Autos wie möglich zu platzieren und die höchstmögliche Geschwindigkeit einzustellen. Dadurch kann er ebenfalls nachvollziehen wie Staus entstehen können und auch die damit verbundene Unfälle. Anschließend löscht er wieder einige Straßenabschnitte und fügt Neue hinzu, um den Verkehrsfluss zu verbessern und dass keine Unfälle mehr passieren. Dabei fügt er die Straßenabschnitte an eine falsche Stelle und verschiebt sie einfach an die Richtige um.

4. Erzieherin

Joghurta ist Erzieherin in einer Kindertagesstätte. Sie möchte den Kindern demonstrieren, wie der Straßenverkehr funktioniert. Sie hat zuhause ein Straßennetz vorbereitet, welches sie gespeichert hat. Ausversehen lädt sie das falsche Straßennetz. Sie kehrt zurück auf die Startseite und lädt das Richtige, fügt Autos hinzu und startet die Simulation. Damit kann sie den Kindern erklären, wie Ampeln funktionieren, und warum man bei einer roten Ampel beispielsweise stehen bleibe sollte.

2.2 Funktionale Anforderungen

Die Funktionalen Anforderungen fassen alle wesentlichen Dienste und Funktionen des Systems zusammen. Darunter findet man das Hinzufügen und Löschen neuer Straßenabschnitte, Autos und Ampeln, das Anpassen der Geschwindigkeit von Autos, das Laden und Speichern von Entwürfen, und das Starten und Pausieren der Simulation.

Das System sollte sich den einzelnen Situationen entsprechend richtig verhalten. Dazu gehören das richtige Abbiegen in eine Straße und die dazugehörigen Vorfahrtsregelungen.

Fährt ein Auto in eine Sackgasse, wendet es. Falls es zu einer Kollision kommt, sollten die beteiligten Verkehrsteilnehmer einen Schaden davon tragen, wie z.B. langsames Fahren. Alle anderen Verkehrsteilnehmer sollten ebenso davon beeinflusst werden, indem es z.B. kurzzeitig zu einem Stau kommt.

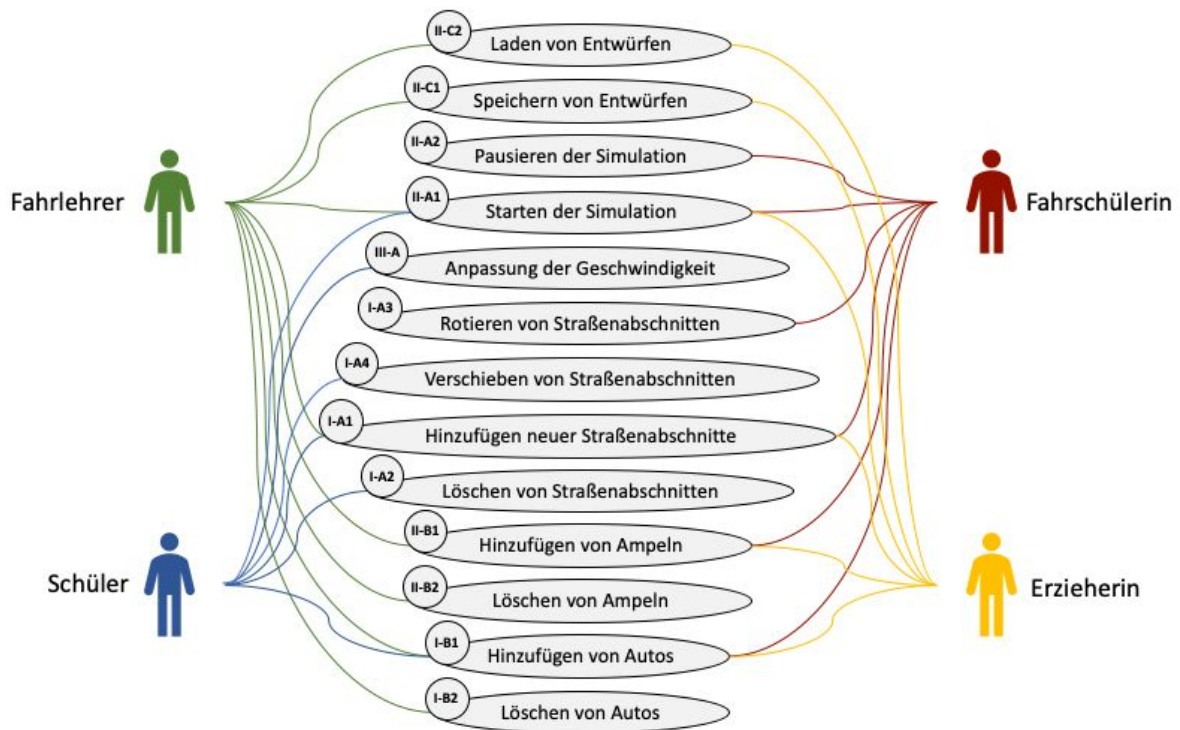
2.3 Nichtfunktionale Anforderungen

Nichtfunktionale Anforderungen gehen über die funktionalen Anforderungen hinaus und beschreiben, inwiefern das System eine Leistung erbringt. In diesem Fall beinhalten die nichtfunktionale Anforderungen das Rauchen von Autos bei Kollisionen, die generelle Animation von Autos und Ampeln und das Zusammenstellen des Straßennetzes per Drag and Drop.

Zu den technologischen Anforderungen zählen die Mindestanforderung welche bestimmen, wie das System ausgeführt werden kann. Die Qualitätsanforderungen sind ebenso nichtfunktionale Anforderungen und besteht aus kurzen Ladezeiten von Speicherständen, die real-time Platzierung von Straßennetz, Ampeln und Autos, Menünavigation, und das Starten/Stoppen der Simulation.

2.4 Relevanz für Zielgruppen

Die typischen Interaktion zeigen, auf welchen Funktionen der Applikation der Schwerpunkt liegt. Die Implementierung der Geschwindigkeitsanpassung wird in diesem Fall keiner hohen Priorität zugeteilt. Das Hinzufügen von Straßenabschnitten dagegen ist ein essentieller Bestandteil, welcher unbedingt solide umgesetzt werden sollte.



2.5 Funktionalitäten

Prioritätsklasse I:

Diese Funktionen sind essentiell für jeden Nutzer der Applikation. Jeder mögliche Fehlerfall muss abgedeckt werden. Der Zugriff auf diese Funktionen sollte mit sehr wenigen Navigationsschritten möglich sein.

Klasse I-A1

Titel	Neues Spiel erstellen
Akteure	Fahrlehrer, Fahrschülerin, Schüler, Erzieherin
Fachlicher Auslöser	Anwender möchte neue Welt erstellen
Vorbedingungen	Anwendung ist geladen
Standardablauf	<ol style="list-style-type: none">1. Anwender wählt Option "Neue Welt erstellen"2. System erstellt neues Spiel
Alternative Abläufe Fehlersituationen Sonderfälle	
Nachbedingungen/Ergebnis	Leeres Spielfeld wird angezeigt und kann bearbeitet werden
Nicht-Funktionale Anforderungen	
Parametrisierbarkeit Flexibilität	
Nutzungshäufigkeit Mengengerüst	beliebig oft

Das Erstellen eines neuen Spiels ist eine Kernfunktion der Applikation. Sie ist relevant für ausnahmslos jeden Nutzer.

Klasse I-B1

Titel	Hinzufügen neuer Straßenabschnitte
Akteure	Fahrlehrer, Fahrschülerin, Schüler, Erzieherin
Fachlicher Auslöser	Individuelles Straßennetz erstellen
Vorbedingungen	Anwendung und Welt ist vollständig geladen und Anwendung ist im Editiermodus
Standardablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anwender wählt die Funktion „Neuer Straßenabschnitt“ aus 2. System listet mögliche Straßenformen (gerade Straße, Kurve, Kreuzung) 3. Anwender wählt eine der Optionen aus und platziert ein Straßenabschnitt in der Welt 4. System geht in einen Prüfzustand, prüft Position und setzt Straßenabschnitt ab
Alternative Abläufe Fehlersituationen Sonderfälle	<ol style="list-style-type: none"> 4a. Position ist schon belegt <ol style="list-style-type: none"> 4aa. System markiert durch graphischen Hinweis dass das Straßenabschnitt dort nicht platziert werden kann 4aaa. Anwender versucht eine andere Position aus (4) 4aab. Anwender bricht Vorgang ab 4ab. System platziert Straßenabschnitt, die Straße ist jedoch ohne Verbindung zu den bereits vorhandenen Straßenteilen <ol style="list-style-type: none"> 4aba. System zeigt betroffenen Straßenabschnitt durch rote Färbung an 4abaa. Anwender rotiert Straßenabschnitt in richtige Position 4abab. Anwender löscht Straßenabschnitt
Nachbedingungen/Ergebnis	System verlässt Prüfzustand
Nicht-Funktionale Anforderungen	verzögerungsfreie Bedienung und Prüfung
Parametrisierbarkeit Flexibilität	
Nutzungshäufigkeit Mengengerüst	beliebig oft

Das Hinzufügen neuer Straßenabschnitte ist eine Kernfunktion der Applikation. Sie ist relevant für ausnahmslos jeden Nutzer. Das Auslösen dieser Funktion ist während einer laufenden Simulation nicht möglich. Straßenabschnitte nachträglich verschieben zu können ist in zukünftigen Versionen geplant.

Klasse I-B2

Titel	Löschen von Straßenabschnitten
Akteure	Schüler
Fachlicher Auslöser	Straßennetz soll angepasst werden, was Löschen von Abschnitten erfordert
Vorbedingungen	<ul style="list-style-type: none"> - Simulation läuft nicht - Anwendung und Welt ist vollständig geladen und Anwendung ist im Editiermodus
Standardablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anwender wählt Straßenabschnitt aus 2. Anwender wählt „Straßenabschnitt entfernen“ aus 3. System entfernt Straßenabschnitt aus Straßennetz
Alternative Abläufe Fehlersituationen Sonderfälle	
Nachbedingungen/Ergebnis	Straßenabschnitt wird entfernt
Nicht-Funktionale Anforderungen	verzögerungsfreie Bedienung und Prüfung
Parametrisierbarkeit Flexibilität	Es können mehrere Straßenabschnitte gleichzeitig ausgewählt werden
Nutzungshäufigkeit Mengengerüst	beliebig oft

Das Entfernen von Straßenabschnitten ist eine wichtige Komfortfunktion der Applikation. Sie ist relevant für ausnahmslos jeden Nutzer. Das Auslösen dieser Funktion ist während einer laufenden Simulation nicht möglich. Straßenabschnitte nachträglich verschieben zu können ist in zukünftigen Versionen geplant. Das Rotieren von Straßenabschnitten muss gewährleistet werden.

Klasse I-B3

Titel	Rotieren von Straßenabschnitten
Akteure	Fahrschülerin
Fachlicher Auslöser	Straßenabschnitt soll in korrekte Position rotiert werden, sodass es mit anderen, bereits platzierten Straßenabschnitten eine Straße bildet.
Vorbedingungen	<ul style="list-style-type: none"> - Simulation läuft nicht - Anwendung und Welt ist vollständig geladen und Anwendung ist im Editiermodus
Standardablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anwender wählt Straßenabschnitt aus 2. Anwender wählt „Straßenabschnitt rotieren“ aus 3. System rotiert Straßenabschnitt um 90°
Alternative Abläufe Fehlersituationen Sonderfälle	<ol style="list-style-type: none"> 3a. Straßenabschnitt ist falsch platziert, d.h. es bildet keinen Straßenfluss mit anderen Straßenabschnitten. <ol style="list-style-type: none"> 3aa. System zeigt Fehlposition an 3ab. weiter bei 3
Nachbedingungen/Ergebnis	Straßenabschnitt bildet Straßenfluss mit anderen Straßenabschnitten
Nicht-Funktionale Anforderungen	verzögerungsfreie Bedienung und Prüfung
Parametrisierbarkeit Flexibilität	
Nutzungshäufigkeit Mengengerüst	beliebig oft

Das Rotieren von Straßenabschnitten ist eine nützliche Komfortfunktion, die es ermöglicht nach dem Platzieren von Straßenabschnitten diese zu Rotieren, falls sie falsch platziert waren, oder man eine neue Richtung im Straßennetz nachträglich hinzufügen möchte, ohne die Straßenabschnitte entfernen und neu hinzufügen zu müssen.

Klasse I-B4

Titel	Verschieben von Straßenabschnitten
Akteure	Schüler
Fachlicher Auslöser	Anwender ist mit Platzierung unzufrieden
Vorbedingungen	<ul style="list-style-type: none"> - Straßenabschnitt muss platziert sein - Simulation muss pausiert sein
Standardablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anwender wählt Straßenabschnitt aus 2. Anwender bewegt Straßenabschnitt in neue Position 3. System platziert Straßenabschnitt in neuer Position
Alternative Abläufe Fehlersituationen Sonderfälle	<p>3a. Position ist schon belegt durch anderen Straßenabschnitt 3aa. System platziert Straßenstück zurück in ursprüngliche Position 3ab. weiter bei 1.</p> <p>3b. Position ist frei, jedoch hat der Straßenabschnitt keine Verbindung zu benachbarten Straßenabschnitten 3ba. System zeigt Fehlposition an 3bb. Anwender rotiert Straßenabschnitt (siehe Anwendungsfall I-B3)</p>
Nachbedingungen/Ergebnis	Straßenabschnitte haben nun neue Position
Nicht-Funktionale Anforderungen	
Parametrisierbarkeit Flexibilität	Mehrere Straßenabschnitte gleichzeitig verschiebbar
Nutzungshäufigkeit Mengengerüst	beliebig oft

Das Verschieben von Straßenabschnitten ist eine nützliche Komfortfunktion, die es ermöglicht nach dem Platzieren von Straßenabschnitten diese zu verschieben, falls sie falsch platziert waren, ohne die Straßenabschnitte entfernen und neu hinzufügen zu müssen.

Klasse I-C1

Titel	Hinzufügen von Autos
Akteure	Fahrlehrer, Fahrschülerin, Schüler, Erzieherin
Fachlicher Auslöser	Es sollen Autos in das Straßennetz hinzugefügt werden
Vorbedingungen	<ul style="list-style-type: none"> - Simulation läuft nicht - Straßennetz wurde bereits angelegt
Standardablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anwender wählt Auto aus 2. Anwender platziert Auto an passender Stelle auf Straßenabschnitt 3. System überprüft gewünschte Platzierung 4. System platziert Auto an gewünschte Position
Alternative Abläufe Fehlersituationen Sonderfälle	<ol style="list-style-type: none"> 2a. Platzierung von Autos soll korrigiert werden <ol style="list-style-type: none"> 2aa. Platzierungsvorgang wird erneut gestartet (Fahrzeug Auswahl beibehalten) 3a. Platzierung an gewünschter Stelle kann nicht realisiert werden <ol style="list-style-type: none"> 3aa. (z.B. in Kurven, auf Kreuzungen, andere Fahrzeuge sind bereits dort) Auto wird stattdessen an nächstmöglicher Stelle platziert
Nachbedingungen/Ergebnis	System fügt das Auto dem Straßennetz hinzu
Nicht-Funktionale Anforderungen	verzögerungsfreie Bedienung und Prüfung
Parametrisierbarkeit Flexibilität	individuelle Positionierungen
Nutzungshäufigkeit Mengengerüst	beliebig oft

Das Hinzufügen von Autos ist eine weitere sehr wichtige Funktion. Viele folgende Funktionen bauen auf ihrer zuverlässigen Funktionsweise auf, wie beispielsweise das Starten einer Simulation (Klasse II-A1).

Eine besondere Schwierigkeit stellt die korrekte Positionsberechnung in Abhängigkeit von Fahrrichtung und Art des Straßenabschnittes dar.

Klasse I-C2

Titel	Entfernen vorhandener Autos
Akteure	Fahrlehrer, Erzieherin
Fachlicher Auslöser	Autos sollen von der Straße genommen werden
Vorbedingungen	<ul style="list-style-type: none"> - Simulation läuft nicht - Straßennetz wurde bereits angelegt
Standardablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anwender wählt Auto aus 2. Anwender wählt „Auto entfernen“ aus 3. System entfernt Auto
Alternative Abläufe Fehlersituationen Sonderfälle	
Nachbedingungen/Ergebnis	System entfernt das Auto vom Straßennetz
Nicht-Funktionale Anforderungen	verzögerungsfreie Bedienung und Prüfung
Parametrisierbarkeit Flexibilität	Mehrere Autos zeitgleich entfernbar.
Nutzungshäufigkeit Mengengerüst	beliebig oft

Das Entfernen von Autos ist eine weitere wichtige Komfortfunktion.

Prioritätsklasse II:

Diese Funktionen sind essentiell für viele Nutzer der Applikation. Die schwerwiegendsten Fehlerfälle müssen, sämtliche weiteren sollten abgedeckt werden. Der Zugriff auf diese Funktionen sollte mit wenigen Navigationsschritten möglich sein.

Klasse II-A1

Titel	Starten der Simulation
Akteure	Fahrlehrer, Fahrschülerin, Schüler, Erzieherin
Fachlicher Auslöser	Verkehrssimulation soll zu einem Zeitpunkt genauer betrachtet werden
Vorbedingungen	<ul style="list-style-type: none">- Entwurf ist erstellt oder geladen- Autos oder Ampel sind bereits platziert
Standardablauf	<ol style="list-style-type: none">1. Anwender wählt Option "starten"2. System startet Simulation
Alternative Abläufe Fehlersituationen Sonderfälle	<ol style="list-style-type: none">2a. Entwurf enthält weder Autos noch Straßenabschnitte2aa. Hinweis (Keine Simulation möglich)
Nachbedingungen/Ergebnis	<ul style="list-style-type: none">- Ampeln schalten Automatisiert- Autos fahren automatisiert
Nicht-Funktionale Anforderungen	verzögerungsfreie Bedienung und Prüfung
Parametrisierbarkeit Flexibilität	
Nutzungshäufigkeit Mengengerüst	beliebig

Das Starten einer Simulation ist eine aufwändige und wichtige Funktion. Erst in ihrer Durchführung werden hinzugefügte Ampeln und Autos dynamisch und automatisiert auf das erstellte Straßennetz reagieren.

Klasse II-A2

Titel	Pausieren der Simulation
Akteure	Fahrschülerin
Fachlicher Auslöser	Nutzer will Verkehrssimulation zu einem Zeitpunkt genauer betrachten Nutzer möchte aus anderen Gründen die Simulation pausieren
Vorbedingungen	Simulation läuft (II-A1 wurde erfolgreich ausgeführt)
Standardablauf	1. Anwender wählt Option „pausieren“ 2. System pausiert Simulation, Autos und Ampeln verweilen in jeweiliger Lage
Alternative Abläufe Fehlersituationen Sonderfälle	
Nachbedingungen/Ergebnis	Simulation ist pausiert und das Straßennetz kann nun editiert werden
Nicht-Funktionale Anforderungen	Real Time Starten/Stoppen der Simulation
Parametrisierbarkeit Flexibilität	
Nutzungshäufigkeit Mengengerüst	beliebig

Das Pausieren einer Simulation ist eine aufwändige und wichtige Funktion. Während einer Laufenden Simulation können keine weiteren Elemente zum Straßennetz hinzugefügt werden, weshalb das Pausieren notwendig ist.

Klasse II-B1

Titel	Hinzufügen von Ampeln
Akteure	Fahrlehrer, Fahrschülerin, Schüler, Erzieherin
Fachlicher Auslöser	Platzierung von Ampeln an Straßen oder Kreuzungen
Vorbedingungen	<ul style="list-style-type: none"> - Simulation läuft nicht - Mindestens ein Straßenabschnitt vorhanden (I-A1 erfolgreich ausgeführt)
Standardablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anwender wählt Objekt "Ampel" aus 2. Anwender wählt gewünschten Straßenabschnitt aus 3. System überprüft ob Ampel an Position platziert werden kann 4. System akzeptiert Auswahl und platziert Ampel
Alternative Abläufe Fehlersituationen Sonderfälle	<ol style="list-style-type: none"> 3a. System lehnt Positionierung der Ampel ab 3aa. System markiert Position rot
Nachbedingungen/Ergebnis	Ampel wurde erfolgreich hinzugefügt
Nicht-Funktionale Anforderungen	
Parametrisierbarkeit Flexibilität	<ul style="list-style-type: none"> - Geschwindigkeitsanpassung der verschiedenen Ampelphasen/Schaltungen - komplett individuelle Positionierung der Ampeln
Nutzungshäufigkeit Mengengerüst	Maximale Anzahl von Ampeln

Das Hinzufügen von Ampeln zum bestehenden Straßennetz ist eine häufig genutzte Funktion. Die automatisierten Schaltphasen helfen Nutzern aller Art bei der Verbesserung des Straßennetz-Designs. Dennoch ist die Applikation auch ohne diese Funktion, aufgrund der Umsetzung von Vorfahrtsregeln, uneingeschränkt nutzbar.

Klasse II-B2

Titel	Entfernen von Ampeln
Akteure	Fahrlehrer
Fachlicher Auslöser	Straßenabschnitt soll ohne Ampeln funktionieren
Vorbedingungen	Straßen und Ampeln müssen platziert worden sein Simulation ist pausiert
Standardablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anwender wählt Straßenabschnitt 2. Anwender wählt zugehöriges Ampelsystem 3. Anwender wählt "Ampeln entfernen" 4. System entfernt Ampeln
Alternative Abläufe Fehlersituationen Sonderfälle	2a. Keine Ampeln auf ausgewählten Straßenabschnitt
Nachbedingungen/Ergebnis	Ampel wurde erfolgreich entfernt
Nicht-Funktionale Anforderungen	verzögerungsfreie Bedienung und Prüfung
Parametrisierbarkeit Flexibilität	
Nutzungshäufigkeit Mengengerüst	Maximale Anzahl von Ampeln

Das Entfernen von Ampeln zum bestehenden Straßennetz ist eine häufig genutzte Komfortfunktion. So wird das Austesten des unterschiedlichen Verhaltens ermöglicht oder versehentlich platzierte Ampeln können entfernt werden.

Klasse II-C1

Titel	Speichern von Entwürfen
Akteure	Fahrlehrer, Erzieherin
Fachlicher Auslöser	Welt soll gespeichert werden.
Vorbedingungen	verfügbare Dateien und bereits platzierte Objekte
Standardablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anwender wählt nach dem Erstellen die Option „speichern“ aus 2. Anwender benennt Datei 3. Anwender bestätigt Speichern 4. System speichert Entwurf
Alternative Abläufe Fehlersituationen Sonderfälle	<ol style="list-style-type: none"> 3a. Datei existiert bereits 3aa. System verlangt eindeutigen Namen
Nachbedingungen/Ergebnis	Entwurf gespeichert
Nicht-Funktionale Anforderungen	
Parametrisierbarkeit Flexibilität	
Nutzungshäufigkeit Mengengerüst	immer

Das Speichern von Entwürfen ist eine reine Komfortfunktion. Sie wird von Nutzern sehr geschätzt, beeinträchtigt die Funktionsweise der Applikation jedoch in keiner Weise.

Klasse II-C2

Titel	Laden von Entwürfen
Akteure	Fahrlehrer, Erzieherin
Fachlicher Auslöser	Vorher gespeicherte Welt soll wieder verwendet werden.
Vorbedingungen	verfügbare Dateien und bereits platzierte Objekte
Standardablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anwender dem Programmstart Option „Datei Laden“ auswählen 2. Anwender wählt entsprechende Datei aus verfügbaren Dateien aus 3. Anwender bestätigt Auswahl 4. System lädt Entwurf und zeigt diesen an
Alternative Abläufe Fehlersituationen Sonderfälle	<ol style="list-style-type: none"> 2a. es existieren keine kompatiblen Dateien <ol style="list-style-type: none"> 2aa. System bietet standardmäßig Abbruch an 4a. Auslesen der Datei schlägt fehl <ol style="list-style-type: none"> 4aa. Hinweis und Abbruch 4ab. „Datei Laden“ Option weiterhin möglich
Nachbedingungen/Ergebnis	Entwurf geladen
Nicht-Funktionale Anforderungen	
Parametrisierbarkeit Flexibilität	
Nutzungshäufigkeit Mengengerüst	immer

Das Laden von Entwürfen ist eine reine Komfortfunktion. Sie wird von Nutzern sehr geschätzt, beeinträchtigt die Funktionsweise der Applikation jedoch in keiner Weise.

Klasse II-C3

Titel	Spiel verlassen
Akteure	Fahrlehrer, Erzieherin
Fachlicher Auslöser	Spiel soll korrekt beendet werden
Vorbedingungen	Entwurf ist leer oder Datei wurde abgespeichert
Standardablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anwender wählt Option "Spiel verlassen" 2. System beendet Spiel
Alternative Abläufe Fehlersituationen Sonderfälle	
Nachbedingungen/Ergebnis	Wechsel zum Startbildschirm
Nicht-Funktionale Anforderungen	
Parametrisierbarkeit Flexibilität	
Nutzungshäufigkeit Mengengerüst	beliebig oft

Das Verlassen von Entwürfen ist eine reine Komfortfunktion. Sie wird von Nutzern sehr geschätzt, beeinträchtigt die Funktionsweise der Applikation jedoch in keiner Weise.

Prioritätsklasse III:

Diese Funktion ist essentiell für wenige Nutzer der Applikation: Die schwerwiegendsten Fehlerfälle müssen abgedeckt werden. Der Zugriff auf diese Funktion sollte mit nachvollziehbaren Navigationsschritten möglich sein.

Klasse III-A

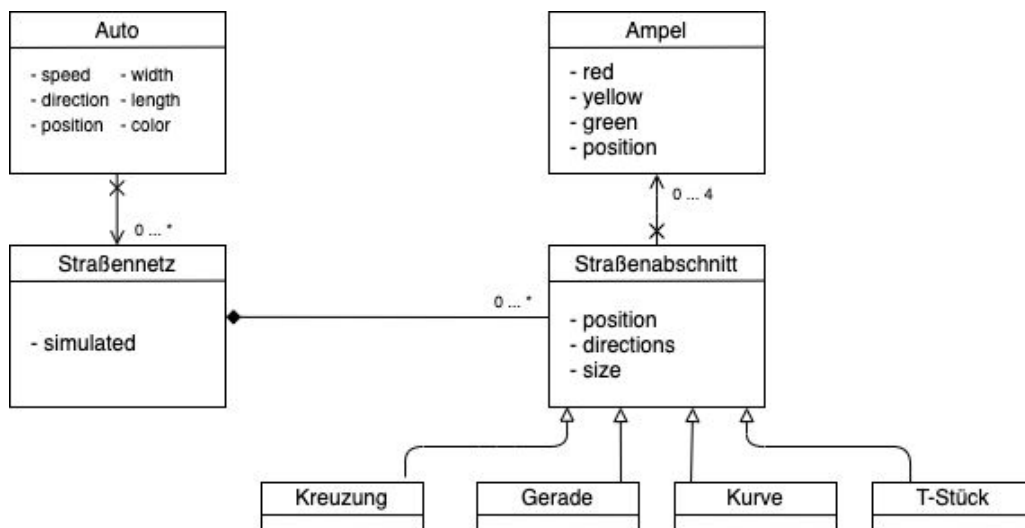
Titel	Anpassung der Geschwindigkeit
Akteure	Schüler
Fachlicher Auslöser	Vordefinierte Geschwindigkeitseinstellung ist für die individuelle Nutzung nicht geeignet
Vorbedingungen	Verschiedene Verkehrsteilnehmer sind bereits auf dem Straßennetz platziert und gestartet worden
Standardablauf	1. Anwender pausiert laufende Simulation 2. Anwender wählt anzupassendes Fahrzeug aus 3. Anwender verringert oder erhöht Geschwindigkeit 4. System speichert eingestellte Geschwindigkeit
Alternative Abläufe Fehlersituationen Sonderfälle	3a. eingestellte Geschwindigkeit ist bereits Maximum/Minimum 3aa. gewünschte Anpassung der Geschwindigkeit kann nicht realisiert werden 4a. eingestellte Geschwindigkeit soll doch nicht übernommen werden 4aa. vorherige Einstellungen werden wieder geladen und beibehalten
Nachbedingungen/Ergebnis	System übernimmt eingestellte Geschwindigkeit für das ausgewählte Fahrzeug
Nicht-Funktionale Anforderungen	Wertebereich im realistischen Bereich halten
Parametrisierbarkeit Flexibilität	eingeschränkter Wertebereich zur Anpassung
Nutzungshäufigkeit Mengengerüst	beliebig oft

Die Anpassung der Geschwindigkeit einzelner Autos ist für wenige Nutzer interessant. Zu beachten ist das automatisierte Drosseln bei zu nahem Auffahren.

3. Entitäten und Beziehungsdefinitionen

3.1 „Gegenstandswelt“ des Systems

Hierbei handelt es sich um das Domänenmodell, was die zueinander in Beziehung stehenden Entitäten unseres Systems darstellt.



Jedes platzierte Auto hat die Daten:

- „speed“ Geschwindigkeit des Autos
- „direction“ Richtung in der sich das Auto bewegen möchte
- „position“ Position des Autos relativ zum Straßennetz, hilfreich für Berechnung des aktuellen Straßenabschnittes
- „width“ Breite des Autos
- „length“ Länge des Autos
- „color“ Farbe des Autos

Das Straßennetz beinhaltet einen Wahrheitswert „simulated“ der zeigt ob für dieses Straßennetz eine Simulation läuft oder nicht.

Jeder Straßenabschnitt beinhaltet die Daten:

- „position“ Position des Abschnitts relativ zum Straßennetz
- „directions“ Himmelsrichtungen in die der Straßenabschnitt führen kann
- „size“ Größe des Straßenabschnitts (Alle einheitlich)

Eine Ampel hat die Daten:

- „red“, „yellow“, „green“ Wahrheitswerte die den Status der Ampel festlegen
- „position“ die Verkehrsrichtung für die die Ampel zuständig ist in Relation zu den Himmelsrichtungen eines Straßenabschnitts

Ein Straßenabschnitt kann die Form einer Kreuzung, Gerade, Kurve oder eines T-Stück haben.

4. Grafische Darstellung

4.1 Aufbau der Szenen (Sitemap)

Jeder Nutzer startet auf dem Startmenü. Von dort aus gelangt man auf das Spielfeld, auf dem weitere Funktionen getätigt werden können.



4.2 Benutzungsoberfläche (Wireframes)

Startmenü

Das Startmenü zeigt das Logo des Spiels und die Aufforderung einen beliebigen Knopf zu betätigen, damit das Spiel startet. Anschließend werden dem Benutzer zwei Möglichkeiten angeboten.

Entweder kann der Benutzer ganz neu anfangen und sein eigenes Straßennetz mit verschiedenen Komponenten aufbauen.

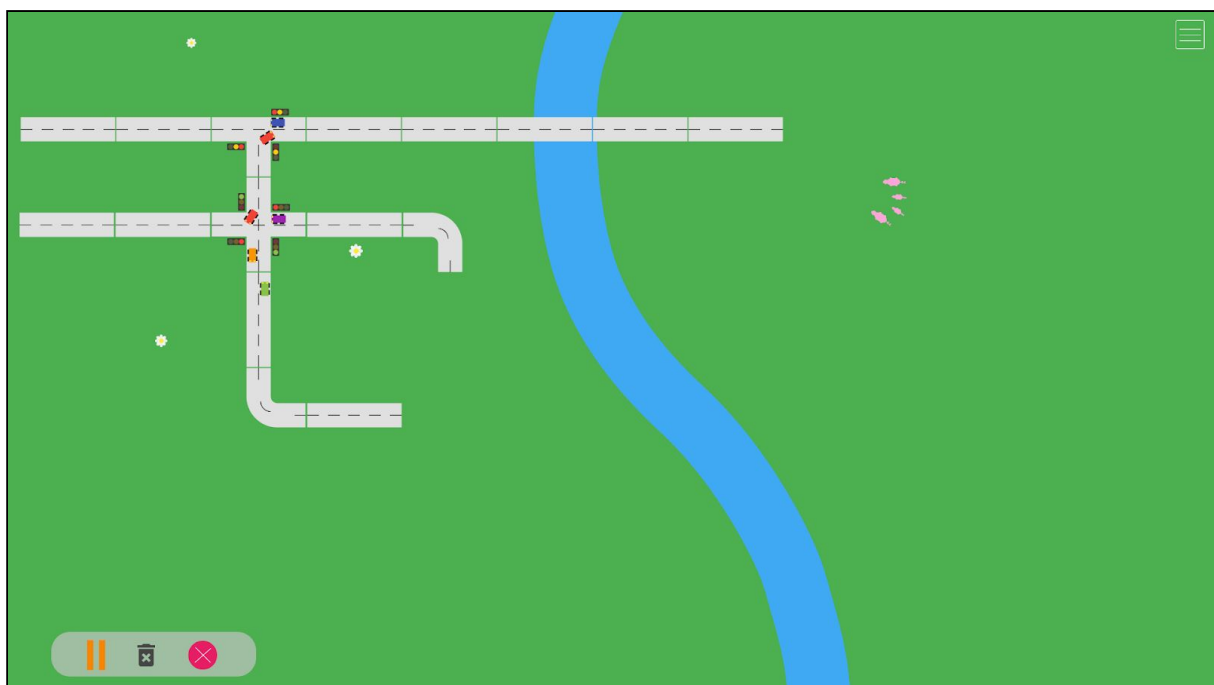
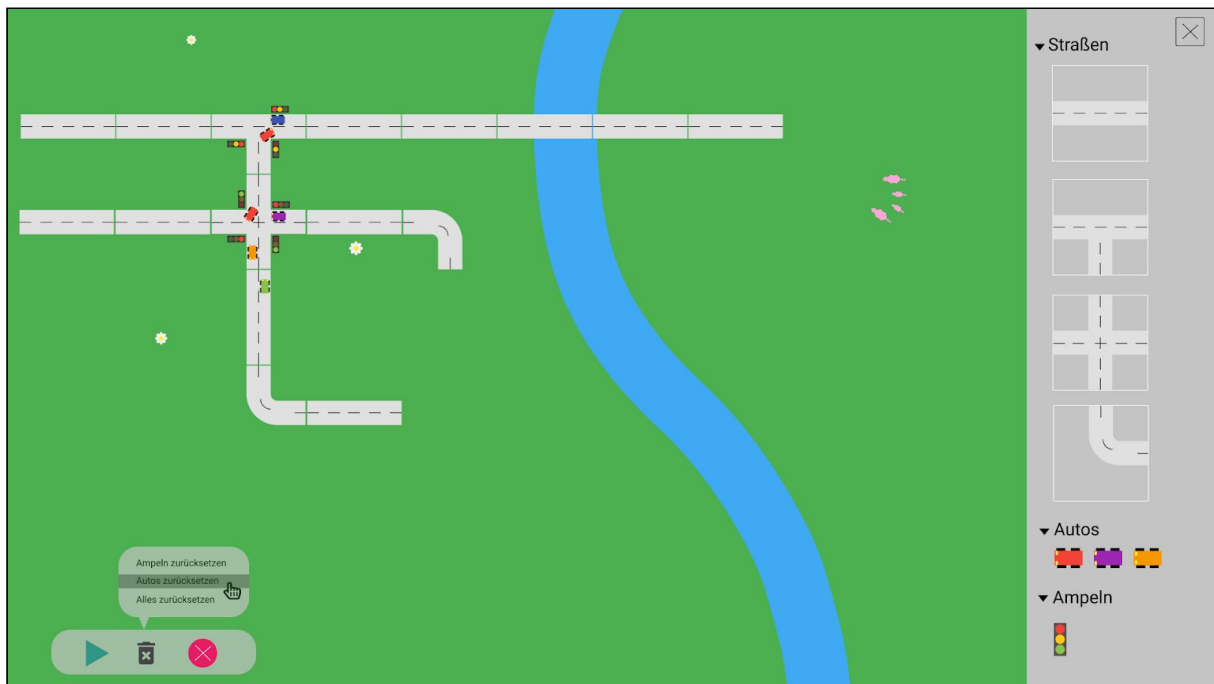
Oder der Benutzer hat bereits ein Projekt erstellt und möchte nun dieses laden, damit er es nach Belieben verändern und anpassen kann.

Nach Abschluss dieser möglichen Interaktionen gelangt der Benutzer zum Spielfeld.



Spielfeld

Im folgenden Bild wird ein beispielhafter Aufbau eines Spielfeldes dargestellt. Der Hintergrund ist ein statisches Bild. Darauf können unabhängig die verschiedenen Elemente des Spiels platziert werden. Zu sehen sind verschiedene Straßenabschnitte. An den Kreuzungen wurden ebenfalls Ampeln platziert. Auf den Straßen fahren verschiedene Autos. Am linken unteren Bildschirmrand befindet sich die Navigation des Spiels. Hiermit kann das Spiel pausiert werden, verschiedene Elemente gelöscht werden und das Spiel geschlossen werden. Hierbei erfolgt die Frage, ob das aktuelle Spielgeschehen gespeichert werden soll. Durch eine aufklappbare Sidebar auf der rechten Seite des Bildschirms können die verschiedenen Elemente im Spielfeld ausgewählt und platziert werden.



Glossar

Begriff	Definition / Erklärung
directions	Himmelsrichtungen der Teilabschnitte für welche auf einem Straßenabschnitt eine Straße existiert Beispiele: Kreuzung \perp (Norden, Osten, Süden, Westen), Rechtskurve \curvearrowright (Süden, Osten)
Simulation	Der Vorgang in der Anwendung, in der automatisiert Autos fahren auf einem Straßennetz
Straßenabschnitt	Ein quadratischer normierter Abschnitt eines Straßennetzes
Straßennetz	Ein Netz aus verschiedenen Straßenabschnitten
Verkehrsteilnehmer (Auto)	In diesem Anwendungsfall zählen nur Autos als Verkehrsteilnehmer