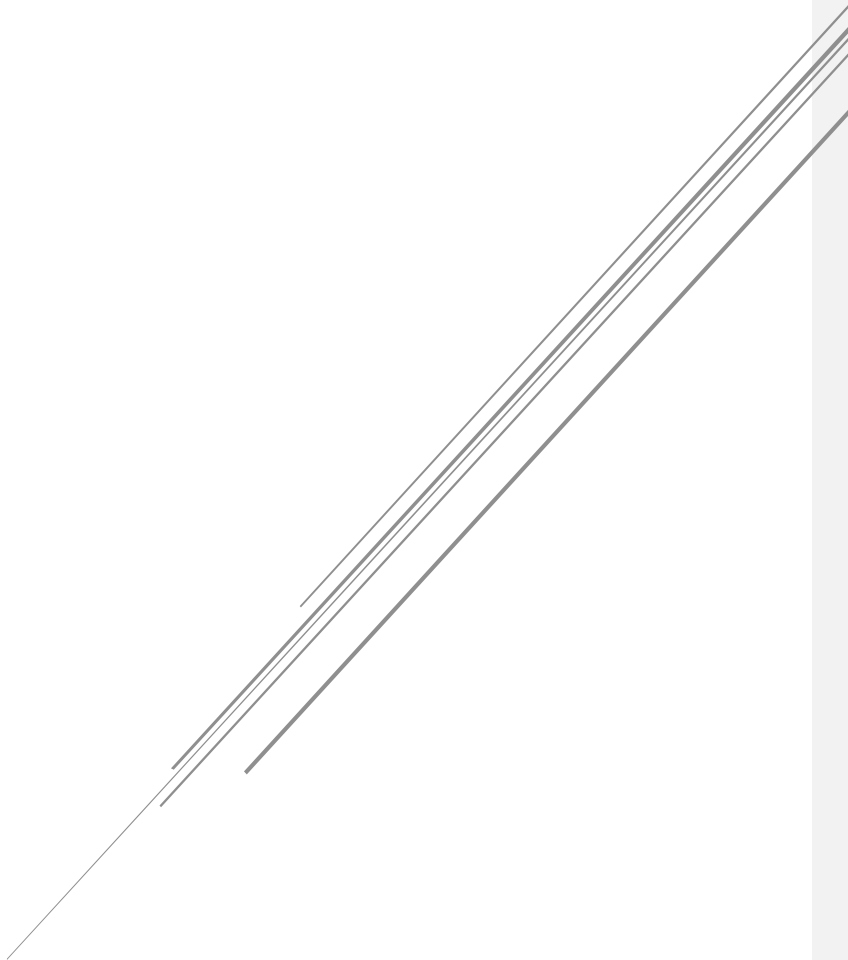


AUGMENTED MULTI-PLAYER CARD GAME

Pflichtenheft



Samuel Grimm

1	EINLEITUNG	4
1.1	Zweck	4
1.2	Systemumfang	4
1.3	Stakeholder	4
1.4	Definitionen, Akronyme und Abkürzungen	4
1.5	Referenzen	4
1.6	Übersicht	4
2	PRODUKTEINSATZ	4
2.1	Anwendungsbereiche	4
2.2	Zielgruppen	4
2.3	Betriebsbedingungen	4
3	SYSTEMUMFELD	4
3.1	Software	5
3.2	Hardware	5
3.3	Schnittstellen	5
4	ARCHITEKTURBESCHREIBUNG/SCHNITTSTELLEN	5
4.1	Statische Struktur	5
5	PRODUKTDATEN	6
6	SYSTEMFUNKTIONALITÄT	6
6.1	Qualitätsbestimmungen	6
7	ANFORDERUNGEN	7
7.1	Funktionale Anforderungen	7
7.2	Nicht funktionale Anforderungen/Qualitätsanforderungen	8
7.3	Einschränkungen/Randbedingungen	8
8	BENUTZEROBERFLÄCHE	8
8.1	B01 - Bedienungsfläche	8

AUGMENTED MULTI-PLAYER CARD GAME

8.2	B02 – Bedienbarkeit	8
9	ANNAHMEN	8
10	ABNAHMETESTS.....	8
10.1	Test der funktionalen Anforderungen	8
10.2	Test der nichtfunktionalen Anforderungen.....	8
11	ENTWICKLUNGSUMGEBUNG	8
11.1	Software.....	8
11.2	Hardware.....	8
11.3	Entwicklungsschnittstellen	8
12	ANHANG.....	9
13	INDEX	10
14	LITERATURVERZEICHNIS	10
15	ABBILDUNGSVERZEICHNIS	10

1 Einleitung

1.1 Zweck

1.2 Systemumfang

1.2.1 Muss-Kriterien

1.2.2 Soll-Kriterien

1.2.3 Kann-Kriterien

1.3 Stakeholder

Stakeholder	Relevanz	Haltung	Ziele und Interessen
Auftraggeber	Hoch	Positiv	Fordern eine intuitive Bedienung und ein Funktionieren aller Anforderungen. Alle Wünsche und Anregungen stammen von ihm.

1.4 Definitionen, Akronyme und Abkürzungen

1.5 Referenzen

Auf welche Dokumente wird in der Doku verwiesen?

1.6 Übersicht

Am Ende der einleitenden Kapitel sollten die weiteren Inhalte und Struktur (Aufbau) der Doku erläutert werden.

2 Produkteinsatz

2.1 Anwendungsbereiche

2.2 Zielgruppen

2.3 Betriebsbedingungen

3 Systemumfeld

Einbettung des Systems in Umfeld

- Ergebnisse der System- und Kontextabgrenzung

Resultat muss das können und das nicht z.B.

AUGMENTED MULTI-PLAYER CARD GAME

3.1 Software

3.2 Hardware

3.3 Schnittstellen

4 Architekturbeschreibung/Schnittstellen

4.1 Statische Struktur

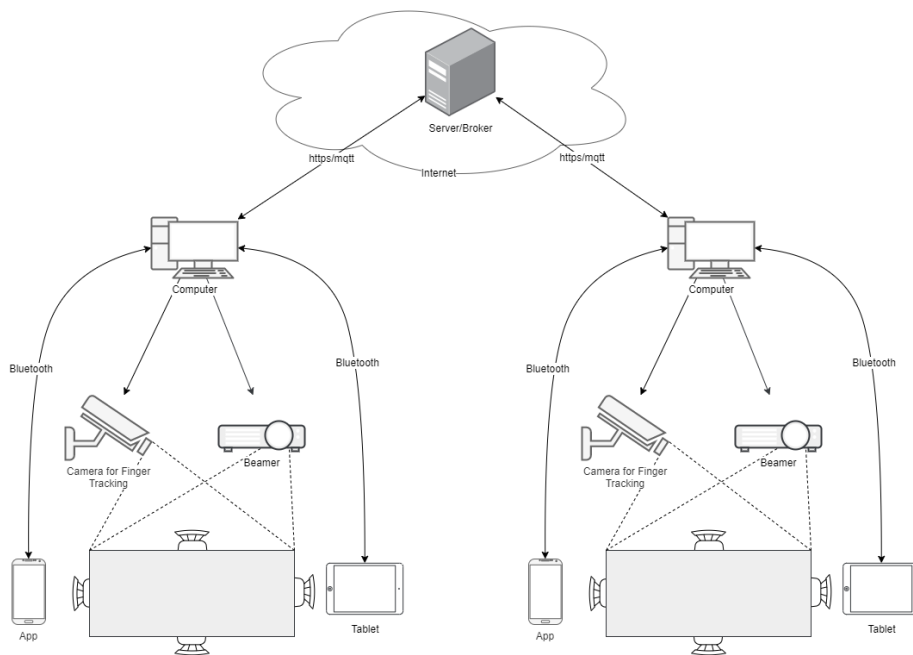


Abbildung 1: Hardware-Ansicht bei 2 Spieltischen

AUGMENTED MULTI-PLAYER CARD GAME

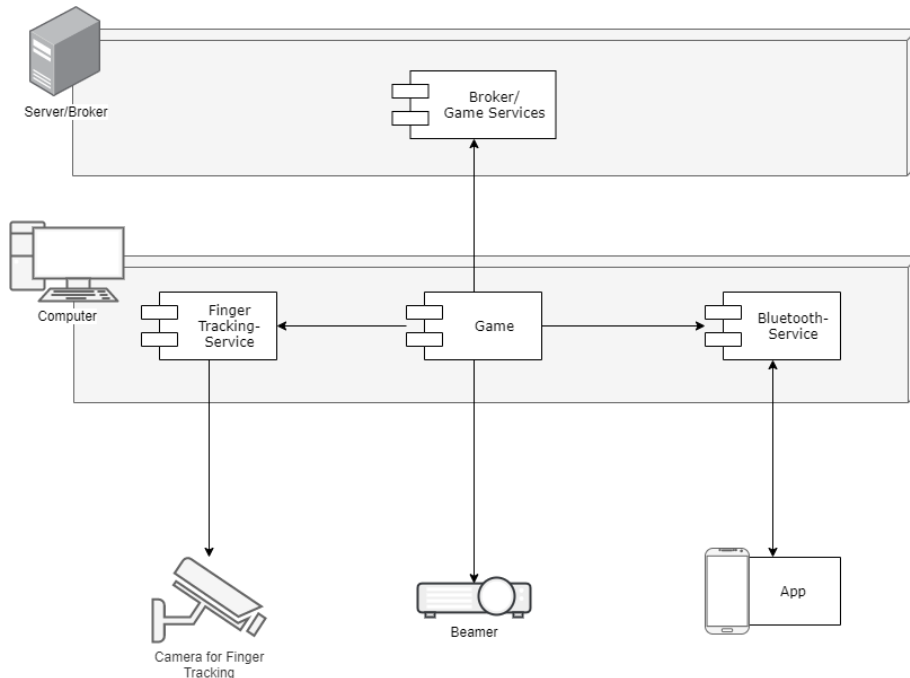


Abbildung 2: Software-Architektur

5 Produktdaten

Folgende Daten werden von den Benutzern langfristig gespeichert:

ID	Bezeichnung	Konkrete Daten
DA-01	Login-Informationen	<ul style="list-style-type: none"> Benutzername/-ID Passwort (verschlüsselt)

6 Systemfunktionalität

Beinhaltet

- Groben Funktionalitäten
- Aufgaben

des Systems,

z.B. in Form von Use Case-Diagrammen.

6.1 Qualitätsbestimmungen

Produktqualität	Sehr hoch	Hoch	Normal	Nicht relevant
Funktionalität				
Angemessenheit				

AUGMENTED MULTI-PLAYER CARD GAME

Richtigkeit	
Interoperabilität	
Ordnungsmässigkeit	
Sicherheit	
Zuverlässigkeit	
Reife	
Fehlertoleranz	
Wiederherstellbarkeit	
Benutzbarkeit	
Verständlichkeit	
Erlernbarkeit	
Bedienbarkeit	
Effizienz	
Zeitverhalten	
Verbrauchsverhalten	
Änderbarkeit	
Analysierbarkeit	
Modifizierbarkeit	
Prüfbarkeit	
Übertragbarkeit	
Anpassbarkeit	
Installierbarkeit	
Konformität	
Austauschbarkeit	

7 Anforderungen

7.1 Funktionale Anforderungen

7.1.1 FA01 – Arbeitszeit erfassen

Identifikator	FA01		
Name	Arbeitszeit erfassen		
Ziel	Die Mitarbeiter der [Firma] sollen selbständig ihre Arbeitszeit erfassen können.		
Begründung	Das HR fordert eine zeitnahe Erfassung der Arbeitszeiten, welche von den Mitarbeitern selbst durchgeführt werden kann, um die Administration entlasten zu können.		
Priorität	10	Version	1.0

7.2 Nicht funktionale Anforderungen/Qualitätsanforderungen

7.2.1 Effizienz

7.2.2 Benutzbarkeit

7.2.3 Zuverlässigkeit

7.2.4 Übertragbarkeit

7.2.5 Änderbarkeit

7.3 Einschränkungen/Randbedingungen

8 Benutzeroberfläche

8.1 B01 - Bedienungsoberfläche

8.2 B02 – Bedienbarkeit

Die gesamte Anwendung soll mit der App gesteuert werden können.

Commented [GSS1]: Noch nicht komplett!

9 Annahmen

- Bestimmte Teile aus Kostengründen nicht realisieren
- Allgemeine Annahmen über Systemkontext, auf denen Anforderungen beruhen

10 Abnahmetests

10.1 Test der funktionalen Anforderungen

10.1.1 T01 – Arbeitszeiten erfassen

Identifikator	T01
Vorbedingung	
Nachbedingung	
Ablauf des Tests	
Erwartetes Resultat	
Zu vermeidendes Resultat	

10.2 Test der nichtfunktionalen Anforderungen

11 Entwicklungsumgebung

11.1 Software

11.2 Hardware

11.3 Entwicklungsschnittstellen

12 Anhang

- Weiterführende Informationen
 - o Benutzercharakteristik
 - o Standards
 - o Konventionen
 - o Hintergrundinformationen zum Anforderungsdokument

13 Index

No index entries found.

14 Literaturverzeichnis

There are no sources in the current document.

15 Abbildungsverzeichnis

No table of figures entries found.