Geocaching – the real adventure

C:\Users\Lunix\Downloads\b.i.b._Intern_College original 2012.tif

Pflichtenheft

**Thema:** Lalelu – ist doch alles Hammer Scheißen „GEIL“

**Ort der Durchführung:** b.i.b International College

**Studierende:** Schüler der Klassen

**Klasse:**  PBT3H12B, PBA3H12B

**Betreuender Dozent:** Frau Kehl

**Zeitraum:** von KW14 bis KW36

Inhaltsverzeichnis

[1. Aufgabenstellung 1](#_Toc387307083)

[2. Spieldesign 1](#_Toc387307084)

[2.1. Spielideen 1](#_Toc387307085)

[2.2. Spielablauf 1](#_Toc387307086)

[2.3. Spielelemente 1](#_Toc387307087)

[3. Produktumgebung 1](#_Toc387307088)

[3.1. Anwendungsbereiche 1](#_Toc387307089)

[3.2. Anwendergruppen 1](#_Toc387307090)

[3.3. Basismaschine 1](#_Toc387307091)

[3.4. Mengengerüst 1](#_Toc387307092)

[4. Produktmodell 1](#_Toc387307093)

[4.1. Anwendungsfälle der Software 2](#_Toc387307094)

[4.2. Ablaufanalyse 2](#_Toc387307095)

[4.3. Strukturelle Datenanalyse 2](#_Toc387307096)

[5. Qualitätsanforderungen 2](#_Toc387307097)

[6. Benutzerschnittstelle 3](#_Toc387307098)

[6.1. Benutzermodell 3](#_Toc387307099)

[6.2. Kommunikationsstrategie 3](#_Toc387307100)

[6.3. Kommunikationsaufbau 3](#_Toc387307101)

[7. Entwicklungsumgebung 3](#_Toc387307102)

[8. Literaturverzeichnis 3](#_Toc387307103)

[9. Abkürzungsverzeichnis 3](#_Toc387307104)

[10. Sonstiges 3](#_Toc387307105)

# Aufgabenstellung

# Spieldesign

## Spielideen

## Spielablauf

## Spielelemente

# Produktumgebung

## Anwendungsbereiche

## Anwendergruppen

## Basismaschine

## Mengengerüst

# Produktmodell

**Muss Kriterien**

* xxx

**Kann Kriterien**

* xxx

**Abgrenzunskriterien**

* xxx

## Anwendungsfälle der Software

## Ablaufanalyse

## Strukturelle Datenanalyse

# Qualitätsanforderungen

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Sehr wichtig | Wichtig | Weniger wichtig | unwichtig |
| Benutzerfreundlichkeit |  |  |  |  |
| Funktionalität |  |  |  |  |
| Zuverlässigkeit |  |  |  |  |
| Effizienz |  |  |  |  |
| Sicherheit |  |  |  |  |
| Niedrige Fehlertoleranz |  |  |  |  |
| Bedienbarkeit |  |  |  |  |

# Benutzerschnittstelle

## Benutzermodell

## Kommunikationsstrategie

## Kommunikationsaufbau

# Entwicklungsumgebung

# Literaturverzeichnis

# Abkürzungsverzeichnis

# Sonstiges