

SEP – Wintersemester 2013/14

Pflichtenheft



OpenStreetMap: Die Welt in 3D

[endgültiges Datum]

Version: 1.0

Projektbetreuer: Peter Barth

Phase	Verantwortlicher	E-Mail Adresse
Pflichtenheft	Gabriele Haas	haasgab@fim.uni-passau.de
Entwurf	Thomas Eder	ederthom@fim.uni-passau.de
Spezifikation	Christof Blauberger	blauberg@fim.uni-passau.de
Implementierung	Fabian Knorr	knorrfab@fim.uni-passau.de
Testing	Constantin Wenger	?
Präsentation	Sebastian Reichl	reichlse@fim.uni-passau.de

Inhaltsverzeichnis

1	Ausgangssituation	3
2	Produkteinsatz	4
2.1	Produktvision	4
2.2	Anwendungsbereich	4
2.3	Zielgruppe	4
2.4	Betriebsbedingungen	4
2.5	Sicherheit, Datenschutz, gesetzliche Vorgaben	4
3	Produktumgebung	5
3.1	Software	5
3.2	Hardware	5
3.3	Orgware	5
4	Zielbestimmungen	6
4.1	Musskriterien	6
4.2	Wunschkriterien	6
4.3	Abgrenzungskriterien	7
5	Produkteinsatz	8
5.1	Produktvision	8
5.2	Anwendungsbereich	8
5.3	Zielgruppe	8
5.4	Betriebsbedingungen	8
5.5	Sicherheit, Datenschutz, gesetzliche Vorgaben	8
6	Produktfunktionen	9
6.1	Fensterverhalten	9
6.2	Kartenansicht	9
6.3	Ansichtseinstellungen	9
7	Produktdaten	10
7.1	Kartenansicht	10
7.2	Kartendaten	10
8	Produktleistungen	11
9	Qualitätsbestimmungen	12
10	Globale Testszenarien und Testfälle	13
11	Entwicklungsumgebung	14
11.1	Software	14
11.2	Hardware	14
11.3	Orgware	14
12	Anhang	15
12.1	Glossar	15

Kapitel 1

Ausgangssituation

[Wie stellt sich die Situation heute dar?]

Die Kartendaten des OpenStreetMap-Projekts erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Der Detailgrad der Daten, die Menge an verschiedenen Merkmalen und die Genauigkeit der Daten sind in den meisten Regionen der Welt ihrer Konkurrenz weit voraus. Durch die verschiedenartigen Karten, Kartenstile und Spezialanwendungen auf Basis von OpenStreetMap gibt es eine unzählige Menge von Anwendungsmöglichkeiten.

[Was ist der Auslöser für die Erstellung des Pflichtenhefts?]

Aus diesem Grund soll eine 3D-Desktopanwendung basierend auf den Daten von OpenStreetMap erstellt / implementiert werden.

Kapitel 2

Produkteinsatz

2.1 Produktvision

Das Ziel des Projekts besteht darin, eine Desktopanwendung zu entwickeln, die eine 3D-Ansicht der Welt mit Hilfe freier Daten aus dem OpenStreetMap-Projekt bietet. Die grafische Benutzeroberfläche zeigt dafür eine Weltkugel, die frei gedreht und gezoomt werden kann.

Als Oberflächentextur kann dafür anfangs auf die freien Satellitenbilder der NASA zurückgegriffen werden, beim Hineinzoomen in die Karte wird dann auf eine Kartenansicht von OpenStreetMap gewechselt.

Die einfach zu bedienende Oberfläche bietet eine simple Steuerung via Maus und Tastatur und erlaubt zudem in verschiedene Einstellungen die Darstellung der Welt zu beeinflussen.

2.2 Anwendungsbereich

2.3 Zielgruppe

Primäre Zielgruppe des Systems sind Privatpersonen (Jugendliche sowie erwachsene Personen), die eine andere Art der Kartendarstellung als die typischen Onlinekarten bevorzugen.

Eine weitere Zielgruppe sollen wissbegierige Kinder darstellen. Voraussetzung ist lediglich der geübte Umgang mit der Maus und/ oder Tastatur. (Eingeschränkte Features)

2.4 Betriebsbedingungen

Lebensdauer, Ausfallsicherheit, Beaufsichtigung(Wartung)

- Bestehende dauerhafte Internetverbindung zum Laden des Kartenmaterials.
- Nach der Abschlusspräsentation werden von uns keine weiteren Veränderungen vorgenommen. Es erfolgt keine Wartung durch uns.

2.5 Sicherheit, Datenschutz, gesetzliche Vorgaben

Verwendung von OpenStreetMap, Jogl usw. ist lizenzfrei...

Kapitel 3

Produktumgebung

3.1 Software

- Windows 7, Windows 8, Linux mit Xorg/KDE4 oder Gnome3 oder vergleichbarem Fenstermanager
- Java7

3.2 Hardware

- Aktueller internetfähiger Standard PC
- RAM: mindestens 2GB
- Grafikkarte: OpenGL Unterstützung
- Speicherplatz:

3.3 Orgware

- Internetverbindung: Breitband, mindestens 1MBit/s

User: Jugendliche/Erwachsene User: Kinder Schnittstellen: Es werden diverse externe Quellen genutzt, darunter OpenStreetMap Kartenmaterial, die im laufenden Projekt noch konkretisiert werden.

Kapitel 4

Zielbestimmungen

[WIE soll WAS erreicht werden?] Aufgabenstellung / Zielsetzung

4.1 Musskriterien

- Drehen, Kippen, Zoomen
- Ansicht Kugel / Flach
- Satellit / OpenStreetMap
- Overlays Städte / POIs
- Anzeige Zoomstufen, Maßstab
- Längen/Breitengradfelder
- Englisch & Deutsch
- Ladenbalken für Kartendaten; Laden im Hintergrund
- Seitenleiste zum Einklappen
- Serverauswahl mit Möglichkeit zur Eingabe eigener Server
- Bedienung mit Maus
- Sinnvolle Beschränkung der Zoomstufen und Beweglichkeit
- Limit für gleichzeitig geladene Overpass-Einträge

4.2 Wunschkriterien

- Kinderansicht
- Höhenprofil
- First-Person-Ansicht
- 3D-Modelle für Häuser/Bäume
- Sonnensystem-Modellansicht
- Höhenlinien
- Sternenhimmel
- Tag-/Nachtmodus für Karten
- Punkte Markieren (Stecknadel, mit Notiz)
- Suchfunktion, Lokal/Global

- Eingabeprofile (Rechts-/Linkshänder)
- Alternative Bedienung mit Tastatur
- Vollbildmodus
- Touch-Kompatibilität mit Windows 8
- Nur rendern wenn nötig (Bildänderung)
- Antialiasing / Anisotropes Filtern
- Minimal geladene Tiles

4.3 Abgrenzungskriterien

- Keine Druck / Speicherfunktion für Kartenmaterial
- Keine Speicherfunktion für markierte Punkte
- Keine dyn. Flüsse, ...
- Kein Routenplaner
- Keine Unterstützung für Eingabegeräte wie Joysticks

Kapitel 5

Produkteinsatz

5.1 Produktvision

Das Ziel des Projekts besteht darin, eine Desktopanwendung zu entwickeln, die eine 3D-Ansicht der Welt mit Hilfe freier Daten aus dem OpenStreetMap-Projekt bietet. Die grafische Benutzeroberfläche zeigt dafür eine Weltkugel, die frei gedreht und gezoomt werden kann.

Als Oberflächentextur kann dafür anfangs auf die freien Satellitenbilder der NASA zurückgegriffen werden, beim Hineinzoomen in die Karte wird dann auf eine Kartenansicht von OpenStreetMap gewechselt.

Die einfach zu bedienende Oberfläche bietet eine simple Steuerung via Maus und Tastatur und erlaubt zudem in verschiedene Einstellungen die Darstellung der Welt zu beeinflussen.

5.2 Anwendungsbereich

5.3 Zielgruppe

Primäre Zielgruppe des Systems sind Privatpersonen (Jugendliche sowie erwachsene Personen), die eine andere Art der Kartendarstellung als die typischen Onlinekarten bevorzugen.

Eine weitere Zielgruppe sollen wissbegierige Kinder darstellen. Voraussetzung ist lediglich der geübte Umgang mit der Maus und/ oder Tastatur. (Eingeschränkte Features)

5.4 Betriebsbedingungen

Lebensdauer, Ausfallsicherheit, Beaufsichtigung(Wartung)

- Bestehende dauerhafte Internetverbindung zum Laden des Kartenmaterials.
- Nach der Abschlusspräsentation werden von uns keine weiteren Veränderungen vorgenommen. Es erfolgt keine Wartung durch uns.

5.5 Sicherheit, Datenschutz, gesetzliche Vorgaben

Verwendung von OpenStreetMap, Jogl usw. ist lizenzfrei...

Kapitel 6

Produktfunktionen

6.1 Fensterverhalten

- Das Programmfenster startet mit einer Größe von 1024x768 Pixeln. Die Größe ist mit 800x600 Pixeln nach unten, aber nicht nach oben beschränkt und kann vom Benutzer beliebig verändert werden.
- Die Anwendung bietet einen Vollbildmodus, in dem Kartenansicht mit Seitenleiste über den gesamten Bildschirm gestreckt werden und Fensterdekorationen entfallen. Zwischen Fenster- und Vollbildmodus kann mit dem Tastenkürzel F11 gewechselt werden.
- Mit dem Tastenkürzel Strg+Q wird die Anwendung ohne Rückfrage beendet.

6.2 Kartenansicht

- Die Kartenansicht kann interaktiv mit Maus oder Tastatur bedient werden.
- Im 2D-Modus kann die Ansicht nach links/rechts und oben/unten verschoben sowie (perspektivisch) gekippt werden kann.
- Im 3D-Modus kann die Ansicht um die Erdachse sowie in Richtung der Pole gedreht; ab einem gewissen Zoomlevel am Kameraursprung gekippt werden.

6.3 Ansichtseinstellungen

- Es kann zwischen 3D- (Globus) und 2D-Ansicht (Aufsicht) gewählt werden.
- Es besteht eine Auswahl aus verschiedenen Kartentypen; wie Satellitenbildern und Straßenkarten.
- Es sind Höhenprofile, -linien, sowie 3D-Ansichten von Häusern und Bäumen zuschaltbar.
- Es können unter einer Vielzahl an Overlays gewählt werden.

Kapitel 7

Produktdaten

7.1 Kartenansicht

- Verfügbare Kartentypen sind:
 - Satellitenbild
 - OpenStreetMap - Straßenkarte
 - Kinder - Weltkarte
- Wählbare Overlays sind:
 - Städte- und Ländernamen
 - Points of Interest, wie Banken, Tankstellen, Tierparks, Spielplätze etc.
 - Straßennamen
 - Länder- und Staatsgrenzen

7.2 Kartendaten

- Heruntergeladene Kacheln werden primär im Arbeitsspeicher (**W**) und sekundär in einem Cache im temporären Verzeichnis des Betriebssystems zwischengespeichert.
- Die Größe der Caches ist einstellbar. Standardmäßig ist der Cache im Arbeitsspeicher 50 MB, der im Dateisystem 200 MB groß.

Kapitel 8

Produktleistungen

- Leistung

Kapitel 9

Qualitätsbestimmungen

<i>Produktqualität</i>	<i>sehr gut</i>	<i>gut</i>	<i>normal</i>	<i>nicht relevant</i>
Funktionalität				
Angemessenheit	•	•	•	•
Güte Web-Mining	•	•	•	•
Interoperabilität	•	•	•	•
Ordnungsmäßigkeit	•	•	•	•
Richtigkeit	•	•	•	•
Stabilität	•	•	•	•
Zuverlässigkeit				
Fehlertoleranz	•	•	•	•
Wiederherstellbarkeit				•
Benutzbarkeit				
Bedienbarkeit	•	•	•	•
Erlernbarkeit	•	•	•	•
Grafische Gestaltung	•	•	•	•
Verständlichkeit	•	•	•	•
Effizienz				
Bildqualität	•	•	•	•
Laufzeit	•	•	•	•
Speichermanagement	•	•	•	•
Anpassfähigkeit				
Code-Qualität	•	•	•	•
Modifizierbarkeit	•	•	•	•
Portierbarkeit				
Erweiterbarkeit	•	•	•	•
Installierbarkeit	•	•	•	•
Konformität	•	•	•	•
Dokumentation	•	•	•	•

Kapitel 10

Globale Testszenarien und Testfälle

Kapitel 11

Entwicklungsumgebung

11.1 Software

- Windows 7, Windows 8, Linux
- Eclipse
- Java 7 (JDK)
- L^AT_EX
- Git
- IBM Software Rational Architect
- ...

11.2 Hardware

- Standard Desktop-PC

11.3 Orgware

- Gruppen-Kommunikation hauptsächlich per Email.
- Regelmäßige Information des Auftraggebers über die Entwicklungsprozesse/ Phasen/ Ergebnisse.

Kapitel 12

Anhang

12.1 Glossar