

SEP – Wintersemester 2013/14

Pflichtenheft



OpenStreetMap: Die Welt in 3D

Deckblatt: Ursprung, Inhalte, Aufgabe auf einen Blick erklärt Daten: Logo, Projektname (3 Worte), Version (Datum + Uhrzeit), Kurzbeschreibung Projekt (1 Satz), erstellt von: Team-Mitglieder

Inhaltsverzeichnis

1	Sitzungsprotokolle	3
2	Ausgangssituation	4
3	Produkteinsatz	5
3.1	Produktvision	5
3.2	Anwendungsbereich	5
3.3	Zielgruppe	5
3.4	Betriebsbedingungen	5
3.5	Sicherheit, Datenschutz, gesetzliche Vorgaben	5
4	Umgebung	6
4.1	Software	6
4.2	Hardware	6
4.3	Orgware	6
5	Zielsetzungen	7
5.1	Musskriterien	7
5.2	Wunschkriterien	7
5.3	Abgrenzungskriterien	7
6	Produkt-Funktionen	8
7	Produktdaten	9
8	Produkt-Leistungen	10
9	Benutzungsoberfläche	11
10	Qualitäts-Zielbestimmung	12
11	Globale Testszenarien / Testfälle	13
12	Entwicklungsumgebung	14
12.1	Software	14
12.2	Hardware	14
12.3	Orgware	14
13	Anhang	15
13.1	Glossar	15
	nicht tiefer als 3 - 4 Gliederungsebenen	

Sitzungsprotokolle

Besprechung am	Zeit	Teilnehmer
Datum/ Thema	•	•

Offene Punkte highlighten!

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.

3.1 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 Oberächentextur 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.

3.2 Anwendungsbereich

3.3 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)

3.4 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.

3.5 Sicherheit, Datenschutz, gesetzliche Vorgaben

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

4.1 Software

Betriebssystem: Windows 7, Windows 8, Linux ... Jogl, OpenStreetMap, Java 7 soll Plattform-unabhängig sein

4.2 Hardware

Aktueller Standard-PC Breitbandanbindung, mindestens 1MBit/s 2-4GB RAM

Grafikkarte usw.

Infrastruktur: 1 Server mit 1x Intel Celeron 1200 MHz, 256 MB RAM, 2x40 GB als RAID 0/1, 100MB Speicherplatz für Daten im Zusammenhang mit diesem Projekt

Verfügbarkeit: Der Server steht in den Geschäftsräumen von Frau Inhalt und ist mit ca. 100MBit/s an das Netzwerk Ihres Providers über Richtfunk angebunden.

Internet-Anbindung: je nach Auslastung des Providers, ca. 10MBit/s.

4.3 Orgware

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

[WIE soll WAS erreicht werden?] Aufgabenstellung / Zielsetzung

5.1 Musskriterien

5.2 Wunschkriterien

5.3 Abgrenzungskriterien

Kein Login, Authentifizierung, Kennwort-Abfragen, keine Datenspeicherung...

7

Produktdaten

Benutzungsoberfläche

1. Screenshot GUI für Jugendliche/Erwachsene
2. Screenshot GUI für Kinder

10

Qualitäts-Zielbestimmung

12.1 Software

- Die Entwicklung erfolgt mittels Eclipse. Eine Installation auf dem Rechner des Auftraggebers ist nicht erforderlich. (Runnable Jar)

12.2 Hardware

12.3 Orgware

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

13.1 Glossar