

Anforderungen

Eine Anforderung ist eine Bedingung oder Fähigkeit, die von einem Benutzer (Person oder System) zur Lösung eines Problems oder zur Erreichung eines Ziels benötigt wird.

Eine Anforderung ist eine Bedingung oder Fähigkeit, die ein System oder Teilsystem erfüllt oder besitzt, muss einen Vertrag, eine Norm, eine Spezifikation oder andere formell vorgegebene Dokumente erfüllen

1. Funktionale Anforderungen

- 1.1. Die Waren des Verkäufers sollten während eines Zeitraums versteigert oder durch einen Fixpreis sofort von einem Käufer gekauft werden können. **Beim Sofortkauf** kann wird der Verkäufer **sofort informiert**. **Bei der Versteigerung** geht der **Prozess über die Software**.
- 1.2. Die Software soll ein **Tool** haben mit welchem der Käufer eine **Merkliste aus Artikeln erstellen** kann, welche er auch mit **Freunden und anderen Personen teilen** kann. Dies sollte jederzeit abrufbar sein.
- 1.3. Eigene Einkäufe müssen durch ein **einfach** zu handhabendes **Tool** mit **eigenem Menü** in der Software eingesehen werden können.
- 1.4. Der Käufer und der Verkäufer sollten jederzeit in Kontakt bleiben, deshalb gibt es ein **Chat Tool**, wo dies **ermöglicht**.

2. Qualitätsanforderungen

- 2.1. Es sollte ein **möglichst schneller Verkauf von Waren** der Kunden und somit auch eine **möglichst schnelle Lieferung** gewährleistet sein.
- 2.2. Es sollte ein Authentifizierungssystem geben, wo man sich ein **persönliches Login** erstellen kann, mit den **persönlichen Daten**, wie Zahlungsmethoden oder Lieferadressen.
- 2.3. Die **Merkliste** sollte **einfach zu handhaben** sein und durch einen **einfachen link** geteilt werden können. Dieser sollte durch einen **Copy Botton** oder den **Seiten- link** aufrufbar sein.
- 2.4. Da eine Voraussetzung die einfache Handhabung ist, sollte man seine **vergangenen Einkäufe** einfach unter dem **eigenen Profil untersuchen** und auch **verwalten** können

3. Randbedingungen

- 3.1. Eine möglichst **einfache Handhabung** der gesamten Software soll berücksichtigt werden.
- 3.2. Die Software soll so **einfach und flexibel** wie möglich sein, damit der **Kunde effizient die Software individuell anpassen** kann.
- 3.3. Es sollte eine **international Verständliche Dokumentation** erstellt werden.
- 3.4. Die Software soll auf den **internationalen Markt** kommen was heißt, dass die Software auf nationale Kunden wie **Twint oder Swisscom Mobile Payment verzichten** muss.