



## Einzelprüfbericht fürs Pflichtenheft-Review

<b>Gutachter (Name, Team):</b> Frank Fundel, Team 12	<b>Team des begutachteten Pflichtenhefts:</b> Team 002
---	---

### Klassifikation der Auffälligkeiten/Mängel:

- **U** "unbedeutend"
- **B** "bedeutend"
- **K** "kritisch"
- **O** "Optimierungspotential"
- **F** "Frage" (Sachverhalt ist unklar, sollte in der Review-Sitzung diskutiert werden)

Nr.	Seite / Abschnitt	Beschreibung der Auffälligkeit	Klass.	Kriterium
1	10	Tabellen sind ab G32 anders formatiert (Zeilenabstand ist größer)	U	
2	5 - 30	Man hätte das Grundwissen auch Unterteilen können in Gruppen, sodass man einen besseren Überblick hat. Glosar alphabetisch sortieren.	U	
3	21 - 26	Beispiele (G61 - G76) legen nahe, dass der Charakter „James Bond“ alle der genannten Eigenschaften besitzt, was aber nicht der Fall ist.	B	
4	53	FA90 „Spielende bei Überlänge“ hängt auch noch von der Partiekonfiguration ab, ebenso einige Gadgets.	B	
5	31 - 61	Abhängigkeiten könnte man ausschreiben dann muss man die jeweilige Anforderung nicht immer suchen.	U	
6	62	Domänenmodell hat keine Beschreibung.	B	
7	68	Die Intervalle des Sequenzdiagramms vom Editor sind falsch gesetzt, da das Intervall von „set szenario data“ bis „send error message gehen muss“. Denn die If-Abfrage beinhaltet die Bestätigungs- und die Ablehnungsnachricht. Bei den unteren Abfragen dasselbe.	B	
8	68 - 76	Die Intervalle bei den If-Abfragen fehlen oder sind falsch gesetzt.	B	
9	68 - 76	Keines der Diagramme hat eine Beschreibung.	B	
10	68 - 76	Die Pfeilspitze des Antwortpfeils ist falsch.	B	
11	72	Die dritte Anmerkung bei der Wahlphase ist nicht ganz klar: Falls ein Spieler nur noch einen Charakter braucht, bekommt er dennoch drei angezeigt, da er nur einen davon wählen kann.	B	
12	85	Man kommt vom Popup Editor-Fehlermeldung nicht mehr zurück.	U	

[illegible]


**Datum:**

**Unterschrift Gutachter:**























