

Sammelprüfbericht fürs Pflichtenheft-Review

Gutachter (Team): Team 22	Team des begutachteten Pflichtenhefts: Team 12
-------------------------------------	--

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	Seite 1	Deckblatt fehlt.	K	FuL 1.
2	Seite 2	Inhaltsverzeichnis fehlt.	K	FuL 2.
3	Seite 2	GoS-Einleitung 1.1 übernommen.	K	Plagiat
4	Seite 2	GoS-Motivation 1.2 zweiter Absatz übernommen.	K	Plagiat
5	Seite 2	„Finanzidee“ überflüssig.	U	
6	Seite 2	Projektkontext sehr knapp.	U	
7	Seite 3	Synonymfeld weglassen.	U	
8	Seite 3	Bewegungsaktion keine Aktion.	K	
9	Seite 3	Aktionszug zu unspezifisch. Wie werden Aktionen durchgeführt?	B	
10	ALLGEMEIN	Felddaten nicht beschreiben, weil redundant.	B	
11	Fachwissen	Akteure vom Glossar in ein eigenes Kapitel separieren.	B	
12	Seite 3	Angriffsbeschreibung redundant.	U	
13	Seite 4	Bewegung ist keine Aktion (nach eigener Definition)	B	
14	Seite 5	Client ist keine GUI, sondern ein Stück Software, das dem Benutzer ermöglicht, die für ihn vorgesehenen Funktionalitäten zu nutzen.	B	
15	Seite 7	Gadgets ermöglichen Aktionen. (Fehlt)	O	
16	ALLGEMEIN	Tabellen sind manchmal zu nah / zu weit voneinander formatiert. (Empfehlung: LaTeX)	U	
17	Seite 8	IP: Falsches Ist-Ein, generell obsolet, da eigenes FA.	K	
18	Seite 8	NPCs sind nicht durch eine KI (nach eigener Definition) gesteuert, sondern vom Server.	K	
19	Seite 9	Person als Begriff raus.	B	

20	Seite 9	Partiekonfiguration raus.	B	
21	Seite 10	Siegbedingungen mit Endbedingungen vermischt. Raus aus dem Glossar.	K	
22	Seite 10	Siegmetriken werden synonymisiert. Raus damit weil FA.	K	
23	Fachwissen	Akteurkonstellation in Akteure auslagern. Außerdem ergeben sich durch die eigenen Definitionen eine Kreisdefinition.	K	
24	Seite 12	Spielfeld ist Teil der GUI.	O	
25	Seite 13	Tresore enthalten keine Gadgets.	K	
26	Seite 14	Wahlphase unnötig.	B	
27	Fachwissen	Spielphasen nicht klar voneinander getrennt und teilweise inkorrekt.	B	
28	Fachwissen	Szenario nicht erklärt.	K	
29	DomMod	Schlecht formatiert.	B	
30	DomMod	Es gibt keinen Tod, sondern nur Exfiltration.	K	
31	DomMod	Beziehungen sind nicht benannt, erklärender Text nicht hilfreich.	B	
32	DomMod	Zahlenattribute mit R sind falsch, weil alle natürlichzahlrig sind.	B	
33	DomMod	Es gibt keine Tasche, Gadgets werden nicht gedroppt, außer dem Halsband.	K	
34	DomMod	Kleinere Datenstrukturen für die Übersicht einführen und aus Klassen auslagern.	O	
35	DomMod	NPC-Spieler sind keine NPC in dem Sinn.	K	
36	DomMod	Eigenschaften sind nicht limitiert durch eine Ober-/Untergrenze.	K	
37	DomMod	Text und Modell nicht konsistent.	K	FuL 10.1
38	DomMod	NPC haben nicht alle Geheimnisse. (Katze, Hausmeister?)	K	
39	FunkAnf	Unangemessene Priorisierung. (Alle ++)	K	
40	FunkAnf	Abhängigkeiten oftmals weggelassen, obwohl offensichtlich.	K	
41	FunkAnf	Referenzen auf Fas sind mit Namen statt mit ID versehen.	B	
42	FunkAnf	Fas viel zu ungenau, viele Features inkorrekt oder fehlen.	K	
43	FunkAnf	Fas fehlen (z.B. Rundenvorbereitung, Oberflächen etc.)	K	
44	FunkAnf	Fas im Widerspruch zu Diagrammen.	K	
45	Qas	Nicht quantifizierbar. Angaben aus dem Lastenheft fehlen.	K	
46	Qas	GoS-NFAs	K	Plagiat
47	Anwendungsfälle	Anwendungsfall nach Akteuren trennen.	K	
48	Anwendungsfälle	Anwendungsfälle viel zu grob.	K	

49	Anwendungsfälle	Verbindungen nicht beschrieben. → Unklar.	K	
50	Abläufe	Vieles inkorrekt oder nicht erfasst.	K	
51	Abläufe	Zweiter Spieler nie berücksichtigt.	K	
52	Abläufe	Syntax berücksichtigen.	B	
53	Zustände	Syntax inkorrekt.	B	
54	Zustände	Lobbys existieren nicht mehr, Diagramme überholt, Konzept trifft nicht mehr die Vorgabe.	K	
55	Zustände	Schlechtes Formatting → Verzogene Diagramme.	O	
56	Zustände	Pausieren wird immer forciert. Viele weitere konzeptionelle Probleme wie Gleichsetzung von AP und BP u.v.m.	K	
57	Mockups	Spielfeldansicht fehlt.	B	
58	Mockups	Interaktionen mit Oberfläche sind unklar.	B	
59	Dialogstruktur	Teilweise unsinnig. Z.B. Wechsel zwischen Wahl- und Ausrüstungsphase.	K	
60	Dialogstruktur	Unstimmigkeiten zwischen Dialogstruktur und Mockups.	B	
61	Dialogstruktur	Editoren fehlen für Partiekonfig. und Charakterbeschreibungen.	K	
62	Dialogstruktur	Serververbindungen fehlt in Dialogstruktur und Mockups.	K	
63	ALLGEMEIN	Meilenstein 4 wurde nicht gemacht. Viele Punkte fehlen.	K	

Datum:
24.01.2020

Unterschrift Gutachter:
Team 22