

Software Engineering II

Übergabeprotokoll

Gruppe C

Bauhaus-Universität Weimar

26. November 2023

Übergabeprotokoll

Funktionale Requirements:

REQ1 - M:

Das Programm sollte mindestens 2000 unterschiedliche Mandalas generieren.

- 2000 ist nur ein grober Richtwert, es muss eine ausreichend große Menge sein
- Für diese Menge werden die Mandalas mit dem selben Input aber unterschiedlichen Ergebnissen (siehe REQ3) einzeln gezählt

Req2 - H:

Der Nutzer kann verschiedene Parameter zur Mandalagenerierung setzen oder ein zufälliges generieren lassen.

- Parameter können z.B. die Anzahl der Segmente, verwendete Formen, Grundform (Form des Mandalas), das spätere Aussehen (z.B. Blumenmandala), die Transparenz, ... sein
Die genaue Auswahl ist den Entwicklern überlassen

Req3 - L:

Das Programm sollte fähig sein, verschiedene Mandalas mit dem gleichen Input zu generieren.

- zufällige Faktoren verwenden
- keine feste Anzahl von Formen verwenden
- ausreichend um als unterschiedlich zu gelten: Transparenz, unterschiedliche Außenformen
- nicht ausreichend um als unterschiedlich zu gelten: Rotation des fertigen Mandalas, Farbveränderung

Req4 - H:

Das System ist designt symetrische Mandalas, bestehend aus einfachen geometrischen Figuren, zu erstellen

- Punktsymmetrisch
- als geometrische Figur soll es Kreise und eine weitere geometrische Figur geben, weitere Figuren sind möglich
- die Grundform des Mandals soll ein Kreis sein, weitere Grundformen sind möglich

Req5 - H:

Die Mandalas sollten als Bild oder print file exportiert werden können.

- Datentyp der Datei ist frei
- lokale Speicherung

Req6 - L:

Das System sollte die Möglichkeit bieten, das Mandala nach der Generierung farbig zu gestalten.

- z.B. Linienfarbe ändern, einfache Fomen der Kolorisierung
- Wann die Einstellungen bzgl. der Farbe vom Nutzer gemacht werden, ist Entwickler überlassen

Nichtfunktionale Requirements:

Req7 - L:

Nach dem betätigen des “GenerateButtons, sollte das Mandala mit einer für das menschliche Auge nicht wahrnehmbaren Verzögerung erscheinen.

- Benennung der Buttons ist frei

Req8 - H:

Das Programm sollte auf Computern laufen und eine graphische Nutzeroberfläche verwenden.

- keine, sehr wenige Schreibfelder
- Mandalas sollten vor dem Speichern angezeigt werden, und auch nach dem Speichern noch zu sehen sein
- die Mitte des Mandalas soll die Mitte des Canvas sein

Req9 - L:

Der Nutzer sollte allein mit der Maus in der Lage sein, durch das gesamte Programm zu navigieren.

Req10 - L:

Nur grundlegende Lesefähigkeiten sollten benötigt werden, um durch das Programm zu navigieren.

- möglichst wenig Text
- einfache Sprache