Dokumentation Fallbeispiel

DVD Archiv

Jasmin Thevathas, Marc Hutzli, Robin Schmid JARCHITECTS

29. Januar in Burgdorf

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	3
	Domain Model 2.1 Übersicht	
	Ziel 3.1 Hauptziel	

1 Einführung

Dieses Dokument dient zum besseren Verständnis unseres Projekts respektive Fallbeispiels im Modul "Java Soft. Entwicklung mit Open Source 1".

2 Domain Model

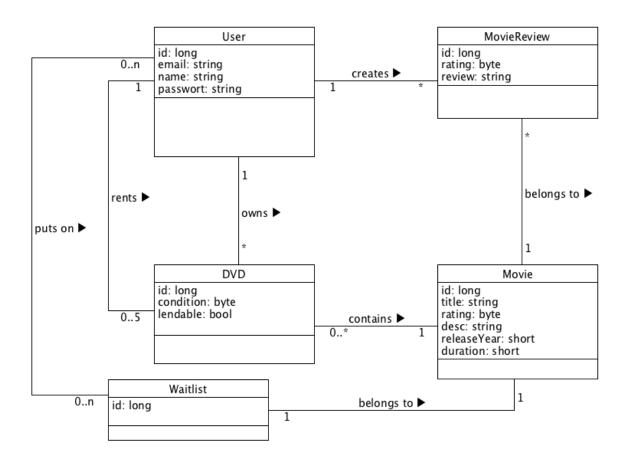


Abbildung 2.1: Erste Version des Domain Models

2.1 Übersicht

In einer ersten Phase wurde

Die finale Version des Domain Models sehen Sie in Abbildung 2.2.

2.2 Entitäten

User

DVD

Movie

MovieReview

RentRecord

ReservationRecord

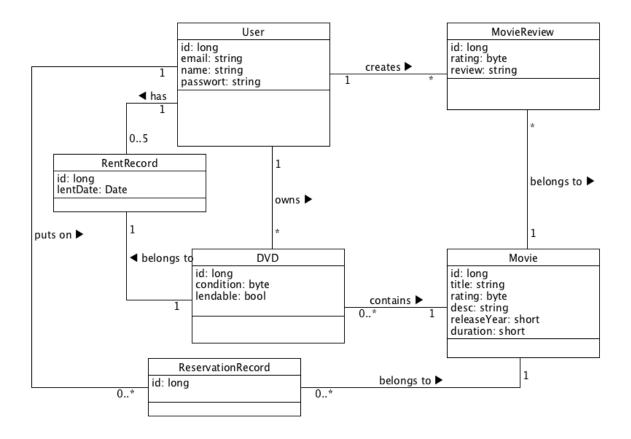


Abbildung 2.2: Finale Version des Domain Models

3 Ziel

3.1 Hauptziel

Das Hauptziel ist, dass nach Beendigung des Projektes ein Machbarkeitsnachweis für ein Game bereitgestellt ist, welches Mehrspielerfähig ist, wobei mobile Devices per Browser als Spielcontroller fungieren.

Weitere Informationen finden Sie im Kapitel 3 auf Seite 6.

3.2 Unterziele

Z 1	Wirtschaftliche Ziele
Z 1.1	Der Entwicklungsaufwand für ein umgesetztes System ist bekannt.
Z 1.2	Die Betriebskosten für ein umgesetztes System ist bekannt.
Z 1.3	Es liegt eine Beurteilung des Marktpotentials vor.
Z 2	Technische Ziele
Z 2.1	Es ist eine Hardware evaluiert, die für das System hinreichend ist.
Z 2.2	Es existiert ein Software Prototyp, der die Nutzlast testen lässt.
Z 2.3	Die Eignung möglicher Frameworks für die Umsetzung wurde geprüft.
Z 3	Konzeptionelle Ziele
Z 3.1	Es existieren graphische Entwürfe für den Einsatz des Systems.
Z 4	Ziele aus Anforderungsmanagement
Z 4.1	Der Systemkontext ist abgegrenzt.
Z 4.2	Die Stakeholder sind definiert.
Z 4.3	Die funktionalen Anforderungen an ein System sind ermittelt.
Z 4.4	Die Qualitätsanforderungen an ein derartiges System sind festgelegt.
Z 4.5	Allfällige Randbedingungen sind evaluiert.