

Adblocker

Einführung

Jeder der z.B YouTube guckt liebt die Videos aber hasst die Werbungen. Und niemand möchte YouTube Premium kaufen. Um diese Werbungen im Internet zu umgehen gibt es Adblocker. Diese sogenannten Adblocker filtern Elemente raus die als Werbung erkannt werden. Dies geschieht durch den Abgleich von URLs und Skripten mit Filterlisten, die bekannte Adserver, Tracking-Domains und Muster für Werbeinhalte enthalten.

Beschreibung des Istzustandes

Aktuell gibt sehr viele Adblocker die ihre Arbeit gut erledigen.

Beschreibung des Soll-Konzepts

Es soll eine Anwendung entstehen, die jegliche Art von Werbung im Internet blockiert.

Beschreibung von Schnittstellen

Es gibt eine Schnittstelle (APIs)

Funktionale Anforderungen

Die einzige Aufgabe ist es Werbung zu blocken.

Nichtfunktionale Anforderungen

Benutzbarkeit

Die Software soll von jeder man verwendet werden ohne schwieriges vorgehen.

Zuverlässigkeit

Der Adblocker macht seinen Job ohne irgendwelche Probleme zu verursachen.

Effizienz

Man verschwendet keine Lebenszeit durch das anschauen unnötiger Werbeinhalte.

Änderbarkeit

Die Software soll gut dokumentiert sein, sodass auch andere Teams Änderungen vornehmen können, oder die Teile wiederverwenden können.

Übertragbarkeit

Keine besonderen Vorgaben.

Wartbarkeit

Die Wartbarkeit soll durch gut strukturierten und Kommentierten Code, sowie angemessene Dokumentation gegeben sein.

Risikoakzeptanz

Keine besonderen Vorgaben.

Skizze des Entwicklungszyklus und der Systemarchitektur

Die Software soll nach dem Wasserfallmodell entwickelt werden. Der Zyklus schließt mit der Kundenübergabe ab.

Lieferumfang

VS-Projekt (Codes) und Projektdokumentation (Pflichtenheft, Gantt-Diagramm, Use-Case Diagramm, Sequenzdiagramm, Klassendiagramm, PAP, Testprotokolle).

Abnahmekriterien

Vollständige Lieferung. Vollfunktionstüchtige Software