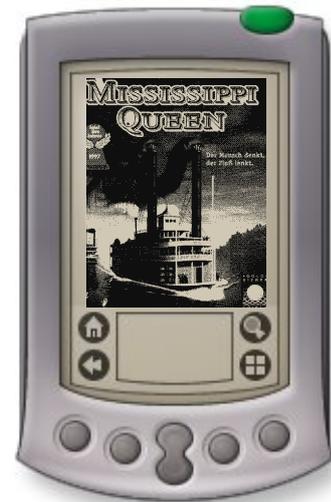




Organisatorisches: Bitte bildet Gruppen! Es werden nur Abgaben mit minimal 3 und maximal 6 Bearbeitern akzeptiert! Die Inhalte dieses Übungsblattes werden in den Übungen in der 46. KW besprochen.

In den Übungen zu SE werdet ihr schrittweise Dokumente zur Entwicklung einer (imaginären) Software entwickeln. Wir nehmen dabei an, dass der Verlag „Spielgut“, für den im vergangenen Jahr bereits eine Online-Version des Spieles „Mississippi Queen“ erstellt wurde, von dem Erfolg so begeistert ist, dass wir nun den Auftrag bekommen haben, ein Spielsystem zu erstellen, bei dem man Mississippi Queen mit mehreren PDAs gegeneinander spielen kann.



Dieses Übungsblatt beginnt mit der Entwicklung eines Pflichtenheftes für das Projekt. Verwendet dazu das zur Erstellung eines Pflichtenheftes vorgegebene Template. Ihr findet es auf den Webseiten zur Vorlesung unter der Rubrik *Übungen*. Abzugeben ist also ein Textdokument. Diejenigen Abschnitte des Templates, die im Rahmen dieses Übungszettels nicht behandelt werden, lasst bitte unverändert. Der blaue Text des Templates dient zur Veranschaulichung/Erläuterung und sollte bei Bearbeitung gegen die richtigen Inhalte ersetzt werden.

Aufgabe 1 (Zielbestimmung):

Füllt das *Titelblatt* und Abschnitt 1 des Pflichtenheftes, die *Zielbestimmung*, aus. Grundlegende Informationen zum Projekt stehen oben auf diesem Zettel. Alles andere könnt ihr frei erfinden. Allerdings sollten die Entscheidungen in sich schlüssig sein, d.h. die Erläuterung einer Zielgruppe, die zur Erreichung des Zieles ungeeignet ist, ist z.B. keine korrekte Lösung. Informationen zum Auftraggeber sollten Übungsgruppe und Übungsleiter, Raum und Zeit der Übung umfassen. Auftragnehmer sind alle beteiligten Studierenden, die dieses Dokument als Lösung abgeben, unter Angabe von Name und Matrikelnummer¹ sowie E-Mailadresse.

¹ Keine Matrikelnummer -> keine Verwaltung der Übungspunkte -> kein Bonus!



Aufgabe 2 (Glossar)

Bei dieser Aufgabe soll Abschnitt 2.2 des Pflichtenheftes, das *Glossar*, ausschnittsweise erstellt werden. Um das Spiel kennen zu lernen, könnt ihr einigen erfahrenen Spielern „über die Schulter schauen“. Auf der Übungsseite finden sich Flash-Animationen, die euch wichtige Szenen im Spielablauf zeigen².

Die Aufgabe besteht darin, fünf wichtige Fachbegriffe zu erkennen und ihre Bedeutung (so, wie ihr sie verstanden habt) zu erläutern. Tragt dies in euer Pflichtenheft ein.

Aufgabe 3 (Produktcharakteristiken)

Bei dieser Aufgabe soll Abschnitt 4 des Pflichtenheftes (*Produktcharakteristiken*) ausschnittsweise erstellt werden. Aus den von euch in Abschnitt 1 (Aufgabe 1) festgelegten Zielen und der entsprechenden Zielgruppe ergeben sich nicht-funktionale Anforderungen an das zu entwickelnde System und seine Umgebung.

Überlegt euch eine sinnvolle Beschreibung der Systemumgebung für das von euch geplante System. Tragt diese in Abschnitt 4.1 ein.

Überlegt Euch fünf nicht-funktionale Anforderungen und tragt sie in der vorgegebenen Tabellenform in Euer Pflichtenheft ein (Abschnitt 4.2). Verwendet dabei mindestens vier der fünf vorgegebenen Typen. In die Zeile „Zugeordneter Use Case“ tragt an Stelle der geforderten ID, die ihr noch nicht kennt, eine kurze Beschreibung derjenigen Funktionalität(en) des Systems ein, für die eure Anforderung wichtig ist, z.B. könnte in einem anderen Pflichtenheft bei einer Effizienzanforderung „Antwortzeit < 0,25 Sekunden“ für die Funktionalität „Sortieren der Datensätze“ stehen.

² Es ist aber auch nicht verboten, sich selbständig mit weiteren Infos zum Spiel zu versorgen, etwa, indem man es selbst mal spielt. Beschrieben werden sollen jedoch nur Begriffe, die auch in den Videos erkennbar sind.