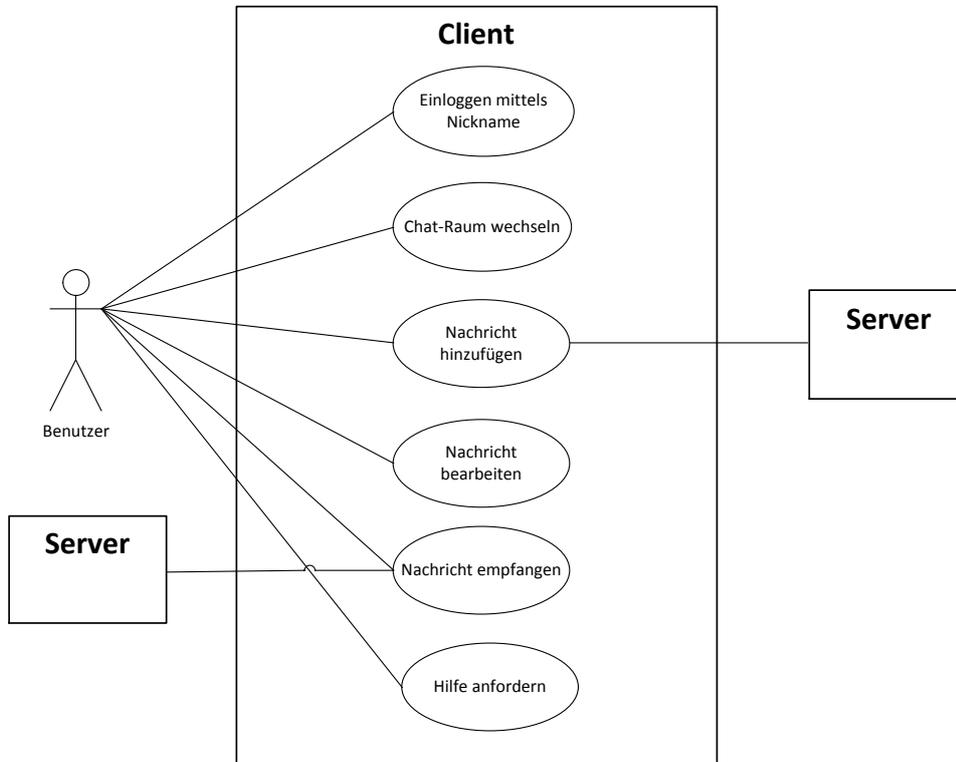


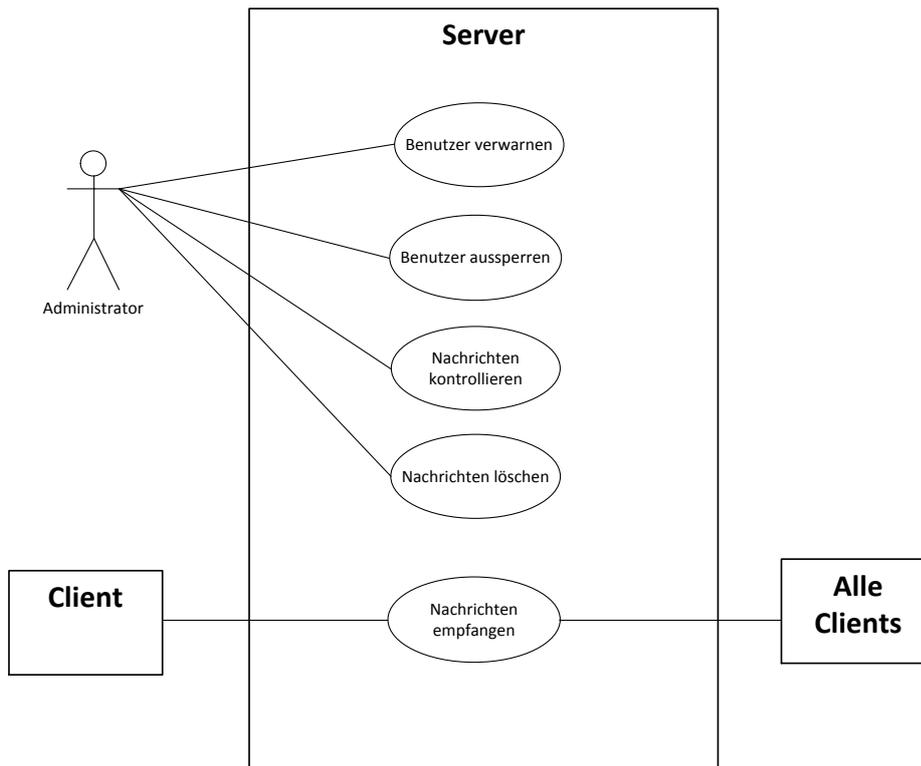
SWE1 - Übung 1

Projektbeschreibung: Chat

Use-Case Diagramm: Client



Use-Case Diagramm: Server



Anwendungsfälle

Nr.	System	Name	Beschreibung	Priorität	Abhängig von
1	Client	Einloggen mittels Nickname	Ein Benutzer kann sich mit einem beliebigen Nickname in den Chat einloggen	2	-
2	Client	Chat-Raum wechseln	Der Benutzer kann von einem Chat-Raum in einen anderen Chat-Raum wechseln	3	1
3	Client	Nachricht hinzufügen	Der Benutzer kann zu jeder Zeit eine Nachricht hinzufügen	1	1
4	Client	Nachricht bearbeiten	Der Benutzer kann eine Nachricht bearbeiten, solange diese noch nicht abgeschickt wurde	3	3
5	Client	Nachricht empfangen	Jede gesendete Nachricht soll für den Benutzer sichtbar sein	1	11
6	Client	Hilfe anfordern	Der Benutzer kann Hilfe anfordern	3	-

7	Server	Benutzer verwarnen	Der Administrator kann Benutzer verwarnen	3	1
8	Server	Benutzer aussperren	Der Administrator kann Benutzer aus dem Chat aussperren	3	1
9	Server	Nachrichten kontrollieren	Der Administrator kann gesendete Nachrichten kontrollieren	3	3
10	Server	Nachrichten löschen	Der Administrator kann gesendete Nachrichten löschen	3	3
11	Server	Nachricht empfangen	Der Server kann eine gesendete Nachricht empfangen	1	3

Legende

Priorität	
1	Hohe Priorität
2	Mittlere Priorität
3	Tiefe Priorität

Die Beiden wichtigsten Anwendungsfälle sind, dass der Server gesendete Nachrichten empfangen, und der Client Nachrichten hinzufügen und empfangen / anzeigen kann. Ohne diese Anwendungsfälle machen alle übrigen keinen Sinn, deswegen sollen diese als Erstes implementiert werden. Anschliessend wird das Einloggen des Benutzers entwickelt, da man Nachrichten nur in eingeloggtem Zustand versenden und empfangen kann. Zuletzt werden alle übrigen Anwendungsfälle implementiert.

Risikoliste

Nr.	Name	Beschreibung	Wahrsch.	Schaden	Stufe	Prio	Massnahmen
1	Fehlende Erfahrung in Netzwerk-kommunikations-programmierung	Den Teammitgliedern fehlt das benötigte Wissen	100%	Hoch, Chat kann nicht realisiert werden	E	1	Wissen aneignen / Neues Teammitglied dazuholen
2	Bedienbarkeit	Der Chat muss intuitiv bedienbar sein, damit ihn Besucher auch verwenden	30%	Mittel	M	2	Designer engagieren, der Chat intuitiv gestaltet

Softwareentwicklungsplan

Für die Chat-Applikation werden folgende vier Phasen durchlaufen:

1. Vorbereitungsphase (**Inception**)
Ziele: Entscheidung über Start des Projektes, Ziel und Rahmen des Projektes abstecken, erster Architekturentwurf, Business Case entwerfen, kritische Risiken identifizieren und minimieren
2. Entwurfsphase (**Elaboration**)
Ziele: Analyse des Anwendungsbereiches, Erfassung der funktionalen und nichtfunktionalen Anforderungen, Grundarchitektur festlegen, Projektplan vereinbaren, Risiken reduzieren
3. Konstruktionsphase (**Construction**)
Ziele: Implementierung des gesamten Systems in mehreren Iterationen
4. Einführungsphase (**Transition**)
Ziele: Die Anforderungen an das System, auf die man sich mit dem Arbeitgeber geeinigt hat, zu dessen Zufriedenheit erfüllen

Zudem wird für jede Phase ein Meilenstein definiert:

Nr.	Phase	Meilenstein
1	-	Kick-Off
2	Inception	Lebenszyklusziele (Life Cycle Objectives)
3	Elaboration	Lebenszyklusarchitektur (Life Cycle Architecture)
4	Construction	Erste Funktionstüchtigkeit (Initial Operation Capability)
5	Transition	Produkteinführung (Product Release)

Für die Entwicklung des Chats stehen drei Entwickler zur Verfügung.

Für jede Iteration steht eine Woche zur Verfügung.

Arbeitspakete

Nr.	Phase	Name	Beschreibung	Vorgänger
1	Inception	Anforderungen erheben	Anforderungen über Entwicklungsaufwand, Projektdauer, Ressourcen aufnehmen	
2	Inception	Systemgrenzen festlegen	Die Grenzen des Systems müssen genau festgelegt werden	
3	Inception	Anwendungsfälle und Akteure	Die Anwendungsfälle und die Akteure müssen identifiziert werden	
4	Inception	Prototyp erstellen	Es sollen Prototyp zur Demonstration implementiert werden	
5	Inception	Business Case	Es soll ein Business Case mit Schätzungen über Kosten, benötigte Ressourcen, Marktchancen und Return on Investment erstellt werden	
6	Inception	Planung der Entwurfsphase	Die Entwurfsphase soll im Detail geplant werden	
7	Elaboration	Anwendungsfälle 1	Es sollen die meisten Anwendungsfälle identifiziert, priorisiert und strukturiert werden	6
8	Elaboration	Anwendungsfälle 2	Die wichtigsten Anwendungsfälle werden im Detail ausformuliert und bereits realisiert	7
9	Elaboration	Systemarchitektur entwerfen	Die Systemarchitektur wird entworfen, indem die Schichten, Subsysteme und Schnittstellen identifiziert werden	
10	Elaboration	User-Interface	Erstellen eines User-Interface-Prototypen	
11	Elaboration	Projektplan	Der Projektplan mit Zielen, Terminplan, Kosten, Ressourcen wird ausformuliert	
12	Elaboration	Planung der Konstruktionsphase	Die Konstruktionsphase soll im Detail geplant werden	
13	Construction	Implementierung	Die Anwendungsfälle werden in mehreren Iterationen implementiert	12
14	Construction	Testen	Die Applikation soll fortwährend getestet werden (Integrationstest für jeden Build, Systemtest nach jeder Iteration)	
15	Construction	Benutzerhandbuch erstellen	Es soll eine erste Version des Benutzerhandbuchs erstellt werden, das für die Beta-Tester brauchbar ist	
16	Construction	Planung der Einführungsphase	Die Einführungsphase soll im Detail geplant werden	
17	Transition	Beta-Release	Der Beta-Release soll vorbereitet und ausgeliefert werden	16
18	Transition	Feedback sammeln	Änderungswünsche korrigieren und implementieren	
19	Transition	Auslieferung vorbereiten	Das Programm soll für den Final Release vorbereitet und im Phasen-Meilenstein "Product Release" ausgeliefert werden	

Projektmitarbeiter		Kürzel
Mitarbeiter 1	Simon Flüeli	sf
Mitarbeiter 2	Max Mustermann	mm
Mitarbeiter 3	Lieschen Müller	lm

Mitarbeiter	Inception 1	Inception 2	Elaboration 1	Elaboration 2	Construction 1	Construction 2	Construction 3	Construction 4	Transition 1
sf	1, 2, 3, 4, 5, 6	1, 2, 3, 4, 5, 6	7, 8, 9, 10, 11, 12	7, 8, 9, 10, 11, 12	13, 14, 15, 16	13, 14, 15, 16	14, 15, 16	14, 15, 16	17, 18, 19
mm	1, 2, 3, 4, 5, 6	1, 2, 3, 4, 5, 6	7, 8, 9, 10, 11, 12	7, 8, 9, 10, 11, 12	13, 14, 15, 16	13, 14, 15, 16	13, 14, 15, 16	14, 15, 16	17, 18, 19
lm	1, 2, 3, 4, 5, 6	1, 2, 3, 4, 5, 6	7, 8, 9, 10, 11, 12	7, 8, 9, 10, 11, 12	13, 14, 15, 16	13, 14, 15, 16	13, 14, 15, 16	13, 14, 15, 16	17, 18, 19
Kick off		Life Cycle Objectives		Life Cycle Architecture				Initial Operation Capability	Product Release