

Lastenheft Gruppe GR-06-6

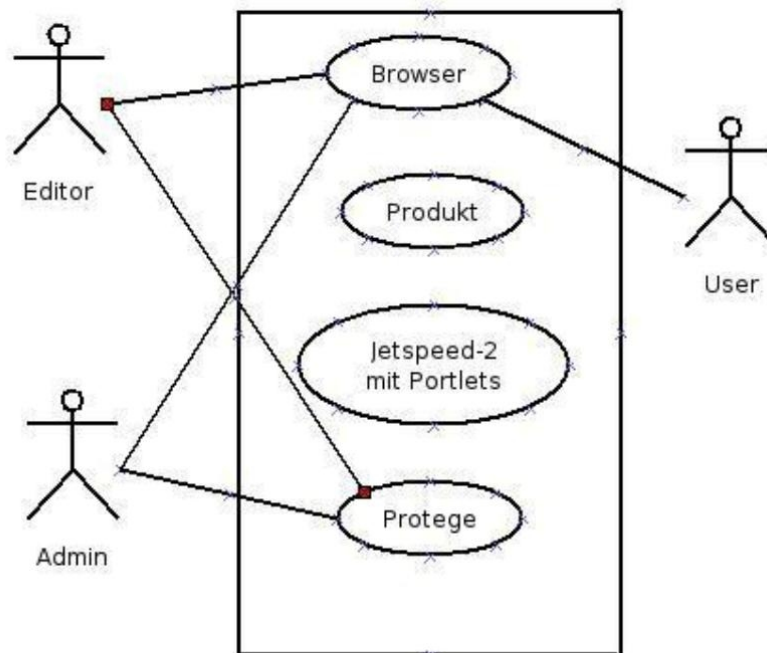
1. Zielbestimmung:

Weiterentwicklung eines Vorprojektes zu einer Client-Server-Applikation. Der Server soll auf der Basis von Protege 3.1 die Wissensbasis verwalten. Als Client soll ein Web-Browser verwendet werden, dessen Server-Anbindung über Portlets und die Portlet-Engine Jetspeed-2 realisiert ist.

2. Produkteinsatz:

Der Einsatz des Produktes ist zunächst für die Firma SoftConsult vorgesehen, in späteren Phasen dann auch für die Kunden von SoftConsult. Auch außerhalb dieses Szenarios ist eine spätere Verwendung des zu entwickelnden Protégé denkbar um Ontologien und Wissensbasen zu verwalten.

3. Produktübersicht:



4. Produktfunktionen:

/LF10/ **Geschäftsprozess:** Registrieren

Akteure: Admin, Editor, User

Beschreibung: Jeder Akteur muss sich am Portal registrieren um das Produkt nutzen zu können.

/LF20/ **Geschäftsprozess:** Anmelden\Abmelden

Akteure: Admin, Editor, User

Beschreibung: Bevor/Nachdem das Produkt genutzt werden kann/wurde muss man sich am Portal anmelden/admelden. Dies setzt voraus das man registriert ist.

/LF30/ **Geschäftsprozess:** Suchen

Akteure: Admin, Editor, User

Beschreibung: Ermöglicht es den Akteuren die durch Protégé verwalteten Ontologien nach Schlüsselbegriffen zu durchsuchen

/LF40/ **Geschäftsprozess:** Lesen

Akteure: Admin, Editor, User

Beschreibung: Ermöglicht es den Akteuren auf die Informationen der durch Protégé verwalteten Ontologien zuzugreifen.

/LF50/ **Geschäftsprozess:** Editieren/Schreiben

Akteure: Admin, Editor

Beschreibung: Ermöglicht es dem Admin und dem Editor die Ontologien zu erweitern, zu verändern ect..

/LF60/ **Geschäftsprozess:** Verteilung der Userrechte

Akteure: Admin

Beschreibung: Admin verteilt Rechte (Lese-, Editieren-/Schreibe-, Admin-Rechte) an die registrierten User.

/LF70/ **Geschäftsprozess:** Erstellen/Sperren/Löschen von Accounts

Akteure: Admin

Beschreibung: Admin erstellt nach der Registrierung einen Account für den/die User
Admin kann jeder Zeit Accounts sperren oder löschen

5. Produktdaten:

/LD10/ **Beschreibung:** Anzahl der Spalten in der Tabelle

Begrenzung: maximal 25

/LD20/ **Beschreibung:** Anzahl der Zeilen in der Tabelle

Begrenzung: maximal 10000

/LD30/ **Beschreibung:** Anzahl der zu speichernden Suchanfragen und -ergebnisse pro Webseit

Begrenzung: maximal 15

/LD40/ **Beschreibung:** Anzahl gleichzeitiger Webnutzer

Begrenzung: maximal 100

6. Produktleistungen:

Leistungsanforderungen werden an Sicherheit, Zeit und Genauigkeit gestellt.

/LL10/ Die Funktion /LF30/ soll weniger als 30 Sekunden dauern.

7. Qualitätsanforderungen:

<i>Produktqualität</i>	<i>Sehr gut</i>	<i>gut</i>	<i>normal</i>	<i>nicht relevant</i>
Funktionalität	X			
Zuverlässigkeit		X		
Benutzbarkeit		X		
Effizienz			X	
Änderbarkeit			X	
Übertragbarkeit		X		

8. Ergänzungen:

Die Implementierung von Funktionen für den Akteur User werden in der Planung Berücksichtigt. Die Realisierung dieser Funktionen wird aber offen gelassen und von der verbleibenden Zeit abhängig gemacht.

Glossar

Client-Server:

Als Client-Server-System wird in der elektronischen Datenverarbeitung eine Netzwerkstruktur bezeichnet, bei der die Ressourcen von einem zentralen Server angeboten werden, auf die dann von den Arbeitsstationen (Clients) aus zugegriffen werden kann.

Webbrowser:

Webbrowser oder Browser (engl. für „Stöberer“) sind Computerprogramme zum Betrachten von Webseiten im Internet. Neben HTML-Seiten können sie verschiedene andere Arten von Dokumenten anzeigen.

Portlets:

Ein Portlet ist ein Programm, welches in der Programmiersprache Java geschrieben ist, und die Fähigkeiten eines Portalservers in derselben Weise erweitert, wie ein Servlet diejenigen eines Webservers. Hier wird die Portlet-Engine Jetspeed-2 verwendet.

Ontologie:

Unter einer Ontologie versteht man in der Informatik im Bereich der Wissensrepräsentation ein formal definiertes System von Konzepten und Relationen. Zusätzlich enthalten Ontologien Inferenz- und Integritätsregeln.

Wissensbasis:

Eine Ontologie zusammen mit einer Menge von Instanzen bilden eine Wissensbasis. Grundlage von Informationen zur Weiterverarbeitung fuer Programme. In einer => Ontologie bildet die Gesamtmenge aller Klassen, Instanzen und Properties die Wissensbasis.

Protege:

Protege ist eine IDE, die von Systementwicklern und Domain Experts verwendet werden kann, um wissensbasierte Systeme zu entwickeln. Applikationen, die mit Protege entwickelt worden sind, finden Anwendung bei Problem-Loesungs-Strategien und in der Entscheidungs-Unterstuetzungen bzw. -Findung in einer bestimmten Domaene.