



- Vorprojekt -

Kita Tauschbörse

Version: 1.0

Projektbezeichnung	Kita Tauschbörse	
Projektleiter		
Verantwortlich	K.Jakob, F. Teichmann, R. Rößling	
Erstellt am		
Zuletzt geändert	30.01.12 20:30	
Bearbeitungszustand	<input type="checkbox"/>	in Bearbeitung
	<input type="checkbox"/>	vorgelegt
	<input checked="" type="checkbox"/>	fertig gestellt
Dokumentablage		
V-Modell-XT Version	1.3	

INHALTSVERZEICHNIS

1 Einleitung.....	2
2 Zielbestimmung.....	2
3 Projektübersicht.....	2
4 Produktfunktionen.....	3
5 Produktdaten.....	4

1 EINLEITUNG

Das Vorprojekt ist innerhalb des Projektes eine Möglichkeit für unser Team, uns weiterführend mit der Problemstellung zu beschäftigen und uns in die ausgewählten Technologien nicht nur theoretisch, sondern auch praktisch einzuarbeiten, ohne dass dabei Entwicklungszeit für Komponenten verschwendet wird, welche im Nachhinein nicht oder nur stark überarbeitet verwendet werden können. Das Ziel des Vorprojektes ist es, einen Prototypen zu schaffen, der bereits einige Anforderungen des Gesamtprojektes erfüllt und trotzdem auch losgelöst von diesem betrachtet werden kann.

2 ZIELBESTIMMUNG

Wir haben uns dafür entschieden, im Rahmen des Vorprojektes einen Oberflächenprototypen zu schreiben aufgrund der Möglichkeit, damit in zeitnahen Präsentationen des Projektes eine optische Grundlage anbieten zu können. Gleichzeitig streben wir an, uns in die Benutzerauthentifizierung und -registrierung von Zend einzuarbeiten und diese Funktionalitäten im Sinne eines Mock-ups mit dem Prototypen zu realisieren.

3 PROJEKTÜBERSICHT

Der Begriff Mock-up steht im englischen für Attrappe, Modell bzw. Modell zur Präsentationszwecken. Es erfüllt damit keine eigentliche Funktionalität, sondern dient dazu, dem Kunden ein Bild von den Vorstellungen des Entwicklers zu vermitteln und somit eventuelle Unstimmigkeiten in dem Bereich der Optik schon früh auszumachen und einen Kompromiss zu finden. Ein gutes Beispiel dafür sind die in der Luftfahrt üblichen nicht-flugfähigen Kabinenprototypen.

In der Informatik bzw. Softwareentwicklung bezeichnet es einen technisch nicht anspruchsvollen Wegwerfprototypen. Damit können, wie von uns auch geplant, die Anforderungen an die Oberfläche schon früh abgestimmt werden, um uns später ganz auf die technischen Details und weiteren optionalen Funktionalitäten widmen zu können.

Vom eigentlichen Grundgedanken abweichend, erfüllt unsere Oberfläche bereits grundlegende Funktionen, um Authentifizierung und Registrierung zu erproben. Der Mock-up setzt bei uns erst später am Backend an, nicht bereits an der Funktionalität des GUI. Die Datenhaltung wird nur sehr rudimentär vorhanden sein wird, sodass es den Anforderungen gerade genügt.

4 PRODUKTFUNKTIONEN

/LF 10/ Geschäftsprozess: Startseite anzeigen

Beschreibung: Auf der Startseite soll ein umfangreicher Informationstext zur Beschreibung der Funktionalität und des Hintergrundes des Systems angezeigt werden. Es sind Schaltflächen zur Nutzerinteraktion für die anderen Produktfunktionen implementiert.

/LF 30/ Geschäftsprozess: Anmeldung am System

Beschreibung: Der Benutzer kann sich mit einer E-Mail Adresse und einem Passwort am System anmelden oder mit E-Mail Adresse, Telefonnummer, und Geburtsjahr des Kindes am System registrieren und bekommt eine Bestätigungsmail.

Wir wollen dabei noch nicht die Datenbankanbindung endgültig programmieren, sondern nur eine rudimentäre Lösung zur Datenhaltung entwickeln.

/LF 101/ Geschäftsprozess: Manuelle Abmeldung

Beschreibung: Benutzer des Systems müssen in der Lage sein ihren Account jederzeit auch manuell zu löschen.

5 PRODUKTDATEN

/LD 10/ Nutzerdaten: (<100)

Beschreibung: Umfasst alle Accounts aller Benutzer, enthält für Vorprojekt nötige Daten, diese entsprechen nicht zwingend den später gespeicherten Daten. Diese sind mitunter umfangreicher.