

Anforderungsdefinition Projekt „Tippspiel WM 2006“

Aufgabenstellung:

Im Projekt soll ein Tippspiel im Internet zur Fußball-Weltmeisterschaft 2006 realisiert werden. Über eine SQL-Datenbank und PHP-Masken sollen verschiedene Benutzer mit eigenen Logins Tipps zu den WM-Spielergebnisse abgeben. Für richtige Tipps erhält der Benutzer Punkte, je nachdem, wie genau er das Ergebnis vorausgesagt hat. Das Projekt soll über die Homepage der Humboldtschule laufen. Die URL lautet <http://www.humboldtschule-berlin.de/humtipp/portal.php>. Es gibt eine eigene URL, nämlich <http://www.humtipp.de.be/>

Anforderung an die Benutzer:

Die Benutzer müssen mit dem Internetbrowser umgehen können.

Anforderung an die Arbeitsweise:

Die Entwickler müssen die Ergebnisse der WM-Spiele zeitnah in die Datenbank eintragen.

Anforderung an den Leistungsumfang:

Die Benutzer können sich über eine Maske mit ihren Zugangsdaten, das sind ein Benutzername und ein zugehöriges Passwort, anmelden. Bei der Anmeldung kann man den Weltmeister tippen. Für den richtigen Weltmeister-Tipp bekommt man am Ende des Turniers 10 Zusatzpunkte. Jeder Benutzer kann für jedes WM-Spiel das Endergebnis tippen, allerdings spätestens eine Stunde vor dem Spielbeginn. Hat der Benutzer das exakte Ergebnis vorausgesagt, erhält er drei Punkte, hat er die richtige Tendenz (Sieg/Unentschieden/Niederlage) vorausgesagt, erhält er einen Punkt. Die Tore des Elfmeterschießens werden zu dem Ergebnis hinzugefügt (Bsp.: 1:1 nach Verlängerung -> 7:6 nach Elfmeter ergibt 8:7 als Endergebnis).

Folgende Daten des Benutzers werden gespeichert:

- Name, Vorname
- Passwort
- Nickname
- E-Mail Adresse
- Punktzahl
- Gruppenzugehörigkeit

Gruppen:

Es können Gruppen gebildet werden. Jeder kann eine Gruppe erstellen, aber diese werden erst ab 5 Mitgliedern gewertet. Gruppen können nur bis zum Ende der Vorrunde erstellt werden und können bis dann verändert werden. Der Gruppengründer legt ein Gruppenpasswort fest, das jedes Gruppenmitglied erhält. Es erfolgt eine Gruppengesamtwertung über den Quotienten der Gesamtpunkte durch die Anzahl der Gruppenmitglieder.

Ablauf der Fußball-WM:

Es gibt 8 Gruppen a 4 Mannschaften, wobei jede gegen jede spielt. Nach Abschluss der Vorrunde erreichen jeweils die zwei Gruppenbesten das Achtelfinale. Danach wird nach dem K.O.-Verfahren bis zum Finale weiter gespielt. Für die Paarungen besteht ein festgelegtes Schema (siehe Datei spielplan.pdf).

Die Darstellung der Vorrunde erfolgt mittels zwei getrennter Seiten, eine für die Tabellen und eine für die Spiele (siehe spielplan.pdf). Die Ergebnisse werden von einem Administrator möglichst zeitnah eingefügt. Für die Finalrunden gibt es eine separate Seite .

Das Tippformular wird nach den Einstellungen des Benutzers erstellt. Je nach Einstellungen werden die Spiele in zeitlicher Reihenfolge oder nach Gruppen geordnet.

Anforderung an eventuelle Ausbaustufen

- Auslesen der Spielergebnisse aus einer fremden Website
- täglich wechselnde Fußballzitate (wurde realisiert!!!)
- weitere Tippmöglichkeiten auf Torschützenkönig etc.
- Countdown auf der Humboldt-Page (ab Februar 2006, wurde realisiert !!!)
- Gewinne (Sponsoren , VfFHT) --> wurde realisiert, siehe Website

Anforderung an das Fehlverhalten

Ab dem Achtelfinale werden keine Unentschieden angenommen (Fehlermeldung)
Eingabe falscher Datentypen (Fehlermeldung)

Anforderung an die Qualität

- übersichtliches und optisch ansprechendes Design
- einfache Handhabung
- die PHP-Seiten müssen auf allen gängigen Browsern, welche Cookies und Java-Script unterstützen, lauffähig sein

Datenschutz

Identifikation der einzelnen Benutzer:

- Nickname*
- Passwort *
- Vorname , Nachname,
- E-Mail Adresse (nur intern gespeichert) *

*obligatorische Angaben

Keine Weitergabe der Daten an Dritte. Daten werden nur für das Tippspiel verwendet.

Ergonomie

- Alle Seiten sind möglichst einheitlich und benutzerfreundlich zu gestalten.
- Von jeder Seite aus sollte Zurückspringen möglich sein. Auch sollte von jeder Seite aus die Hauptseite erreichbar sein.

Dokumentation

Jede Seite enthält eine auf sich selbst zutreffende Anleitung. Damit ist eine Gesamtdokumentation nicht erforderlich. Eine Dokumentation des Datenbankentwurfes sowie eine Übersicht der Quellcode- sollte auf dem lokalen Server als ASCII-Datei vorliegen. Die einzelnen Programmdateien werden innerhalb des Programmcodes dokumentiert

Basismaschine

Für das Tippspiel benötigt man einen Internetanschluss und einen Webbrowser.

Entwicklungsumgebung.

- Linux mit Apache Webserver
- HTML mit Kwrite und BlueFish (<http://bluefish.openoffice.nl/>)
- PHP: <http://www.php.net/>
- MySQL Version 4.0 <http://www.mysql.de/>.
- Datenbankadministration: PHPMYAdmin <http://www.phpmyadmin.net/>