

1. Zielbestimmung

1.1 Musskriterien

Das Projekt MUSICAL soll die Verwaltung und Organisation eines Musical- Theaters für ein spezielles Musical bezüglich der Buchungen, des Spielplans, der Bereitstellung von Statistiken sowie der Simulation eines Terminals zur Erzeugung von Buchungen, Eintrittskarten und Abrechnungen beinhalten. Dabei wird vorausgesetzt, dass ein Musical entsprechend einem zyklisch wiederkehrendem Spielplan mit gewissen Modifikationen über den Verlauf eines oder mehrerer Jahre mit einer Gruppe von Akteuren stattfindet. Neben der Organisation des Spielplanes, der Sitzordnung und der Preisgestaltung sollen Ankündigungen und Informationen im Internet bereitgestellt werden und Online- Buchungen entgegengenommen und bestätigt werden können. Bei der direkten Eingabe von Buchungen über ein Terminal sollen auch Zusatzartikel wie Programme, CDs etc. vermarktet werden können und Zahlungen bar oder per EC- Karte oder Kreditkarte vorgenommen werden können. Ferner sollen Statistiken über den Verkauf von Karten, die Belegung von Sitzen und die Gesamtauslastung in tabellarischer und gedruckter Form mit Grafiken erzeugt werden können. Außerdem sollen die Einnahmen aus dem Eintritt und aus dem Verkauf statistisch über verschiedene Zeiträume erhoben werden können.

1.2 Wunschkriterien

Es können die Sitzplätze visualisiert werden und optional Buchungen durch Anklicken freier Plätze realisiert werden.

1.3 Abgrenzungskriterien

Es soll keine Bilanz im Sinne einer Ein-/ Ausgabenberechnung stattfinden sondern lediglich die Einnahmen registriert werden.

4. Produkt- Funktionen

4.1 Funktionen des Package online

- /F100/ Bereitstellung von Informationen zum Musical im Internet, wie Anreise, Inhalt, Audio- Clips, Bilder, etc.
- /F110/ Informationen zum Spielplan, Preisen, Akteuren, Sitzplan, etc.
- /F120/ Bereitstellung von Formularen für Reservierungen, Buchungen, Stornierungen
- /F130/ Bestätigung von Buchungen, Reservierungen und Stornierungen mit einer eindeutigen Buchungs-/ Vorgangsnummer nach Buchung
- /F140/ Eintragung der Buchungen, Reservierungen und Stornierungen in eine Buchungsdatei
- /F150/ Suche, Visualisierung und Ausdruck von Buchungen, Reservierungen und Stornierungen

4.2 Funktionen des Package spielplan

- /F200/ Erstellung eines Spielplans für einen Zeitraum der folgenden 12 Monaten mit Editierfunktion und Dateispeicherung
- /F210/ Verwaltung von Sonderterminen an Feiertagen, Ferien, Spezialangebote, etc.
- /F220/ Festlegung der Akteure und Vertreter der Darsteller mit Editiermöglichkeit für Veränderungen mit Dateispeicherung
- /F230/ Ausgabe des Spielplans und der Akteure in einer tabellarischen GUI
- /F240/ Druckausgabe des Spielplans als Wochenplan, Monatsplan, Vierteljahresplan und Editierfunktion
- /F250/ Festlegung der Preise für die Vorstellungen und Personenklassen
- /F260/ Festlegung von Sonderkonditionen für Gruppen, Spezialtarife, etc.
- /F270/ Festlegung einer Platzzuordnung zu Preisgruppen mit Dateispeicherung

4.3 Funktionen des Package terminal

- /F300/ Simulation der Funktionen eines Terminals mit einer GUI für alle Buchungsfunktionen anhand des aktuellen Spielplans sowie des Verkaufs von Artikeln wie Programm, Postkarten, CD's, etc.
- /F310/ Einrichtung eines Terminals mit Bediener(in) und Kassenstand
- /F320/ Speicherung aller Buchungen, Einnahmen, Rückgaben, Buchungszeitpunkt und Buchungsnummer in einer Datei
- /F330/ Realisierung des unbaren Zahlungsverkehrs mittels EC- Karten und Kreditkarten und/oder Rechnungsstellung
- /F340/ Erzeugung von Eintrittskarten und Quittungen
- /F350/ Abrechnung eines Terminals mit Entnahme und Abstimmung des Kassenstandes
- /F360/ Verwaltung mehrerer gleichzeitig arbeitender Terminals
- /F370/ Erzeugung eines Tagesberichtes aller Terminals
- /F380/ Speicherung der Tageseinnahmen aller Terminals in Dateiform
- /F390/ Interaktive Buchung mittels Maus und zugeordnetem Sitzplan

4.3 Funktionen des Package statistik

- /F400/ Auswertung der Belegung des Theaters bzgl. Gesamtauslastung, Tagesauslastung, Wochenauslastung und Monatsauslastung in Tabellenform
- /F410/ Ausdruck der Auslastungsstatistik.
- /F420/ Grafische Darstellung aller Statistiken in Diagrammform
- /F430/ Auswertung der Einnahmen als Statistik für Tage, Wochen und Monate
- /F440/ Erstellung einer Jahreseinnahmenbilanz geordnet nach Monaten in Tabellenform und als Ausdruck
- /F450/ Auswertung einer Platzstatistik für alle Vorstellungen einer Saison mit grafischer Darstellung
- /F460/ Speicherung von Statistiken in Dateiform
- /F470/ Bereitstellung einzelner Auslastungsstatistiken als Applet

5. Produkt-Daten

5.1 Daten 1

5.2 Daten 2, usw.

In diesem Kapitel ist eine Beschreibung der langfristig zu speichernden Daten aus Benutzersicht vorzunehmen. Dabei ist eine Nummerierung der Daten-Spezifikation wie unter 4. mit /D10/,/D20/, /D30/, usw. vorzunehmen.

Der Aufbau der Dateien bzw. Datenbanktabellen ist von den Projektgruppen eigenständig zu planen !

6. Produkt-Leistungen

6.1 Leistung 1

6.2 Leistung 2, usw.

In diesem Kapitel werden Leistungen des Produktes definiert, die erbracht werden müssen, bzw. optional sind. Dazu gehören unter anderem die Spezifikation von Antwortzeiten bestimmter Funktionen, max. Datenumfang von Dateien, Datendurchsatz im System bei durchschnittlicher und Spitzenbelastung und die Genauigkeit der Berechnung numerischer Ergebnisse. Die Nummerierung der Leistungsspezifikationen erfolgt wie oben mit /L10/,/L20/...,usw.

Die Leistungskriterien sind von den Projektgruppen eigenständig zu planen !

7. Benutzeroberflächen

7.1 Benutzer-Layout 1

7.2 Benutzer-Layout 2, usw.

Die Anforderungen an die Benutzeroberfläche beziehen sich auf das Bildschirm-Layout, das Druckbild-Layout, die Tastaturbelegung und die Dialogstruktur und werden mit /B10/,/B20/..., usw. numeriert.

Der Aufbau der Benutzeroberflächen mit den zugehörigen Komponenten ist von den Projektgruppen eigenständig zu planen !

8. Qualitätszielsetzungen

8.1 Qualitätsmerkmal 1

8.2 Qualitätsmerkmal 2, usw.

Es wird festgelegt, welche Qualitätsmerkmale das zu erstellende Produkt in welcher Qualitätsstufe besitzen soll. Dazu gehören unter anderem der Grad der Benutzerfreundlichkeit und der Ausfallsicherheit sowie die Einhaltung allgemeiner Standards und Normen, die eingehalten werden sollen. Die Qualitätsmerkmale sind mit /Q10/, /Q20/, usw. zu nummerieren und in der folgenden Tabelle einzutragen.

| Produktqualität | sehr gut | gut | normal | unwichtig |
|-------------------------------|-----------------|------------|---------------|------------------|
| Funktionalität | | | | |
| Zuverlässigkeit | | | | |
| Benutzerfreundlichkeit | | | | |
| Effizienz | | | | |
| Änderbarkeit | | | | |
| Portabilität | | | | |

Die Qualitätsmerkmale für die Projekte sind von den Projektgruppen anhand des obigen Schemas eigenständig festzulegen !

9. Testszenarien

9.1 Testfall 1

9.2 Testfall 2, usw.

In diesem Kapitel wird ein Testszenario aus anwenderbezogenen Testfällen definiert, welches zum Abnahmetest verwendet wird. Dabei handelt es sich um funktionsübergreifende Testfälle, die jeweils mehrere Produkt-Funktionen beinhalten. Die Testfälle werden mit /T10/, /T20/ ,usw. nummeriert.

Die Testfälle für die Packages sind von den Projektgruppen anhand der in den Produkt-Funktionen in 4.) gestellten Forderungen eigenständig zu planen und mit Testdokumentation durchzuführen !