

Bereiten Sie Ihre **Lösungen** grundsätzlich so vor, dass Sie diese in der Übung Ihren Kommilitonen in geeigneter Form **zeigen** und **diskutieren** können. Geben Sie bitte stets Ihre verwendeten **Quellen** an.

Aufgabe 4-1★: Paper „Requirements Engineering: A Roadmap“

Lesen Sie das Paper „Requirements Engineering: A Roadmap“ von Nuseibeh und Easterbrook aus dem Jahr 2000 und beantworten Sie die folgenden Fragen:

1. Welche Aspekte des Requirements Engineerings (RE) spiegelt die in dem Paper genannte Definition von RE wieder?
2. Welche Disziplinen nennen die Autoren als Basis für RE und inwiefern kommt die jeweilige Disziplin im RE zum Tragen?
3. In welchem Zusammenhang stehen jeweils die theoretische und praktische Informatik zum RE?
4. Welche fünf grundlegenden Aktivitäten des RE nennen die Autoren und was sind deren jeweilige Kernpunkte?
5. Welchen Vorteil der zielorientierten Anforderungserhebung nennen die Autoren?
6. Welches ist die Prämisse von der kontextuelle Erhebungstechniken ausgehen?
7. Welche Modellierungstechniken für Anforderungen nennen die Autoren und was sind deren jeweilige Kernpunkte und Eignung?
8. Was sagen die Autoren hinsichtlich der Gemeinsamkeit von Anforderungen und wissenschaftlicher Theorien?

Aufgabe 4-2: Anforderungsbestimmung für Ihre Softwareidee

Erheben und beschreiben Sie mindestens 10 Anforderungen für Ihre Softwareidee.

1. Gruppieren Sie diese Anforderungen nach Zielgruppen.
2. Geben Sie zu jeder Anforderung den Typ an (entsprechend den in der Vorlesung vorgestellten Typen; siehe Foliensatz [5], Folie 5: "*Types of Requirements*").
3. Fügen Sie die ermittelten Anforderungen auf Ihrer Projektidee-Wiki-Seite ein. Vermerken Sie dabei jeweils Typ und Zielgruppe der Anforderung.