

Besprechung

Übung 2 Software Engineering

SE, 20.10.09



Dustin Wüest

Übungsabgaben

- Email Betreff
SE EX HS09
- Zip-File
Ex2_NachnameA_NachnameB_NachnameC.zip
- pdf-File
Ex2_NachnameA_NachnameB_NachnameC.pdf
- Im pdf File
Vollständige Namen + Matrikelnummern
- Bei Nichteinhalten ist Punktabzug möglich

Anforderungsspezifikation

- Kapitel 4, Folie 10: Merkmale einer guten Anforderungsspezifikation
 - Adäquat
 - Vollständig
 - Widerspruchsfrei
 - Verständlich
 - Eindeutig
 - Prüfbar
 - Risikogerecht

Aufgabe 3.1 – Beteiligtenanalyse

- Beteiligte
 - Wer benutzt die Software? (Kunden, T.-Veranstalter, Theaterleitung, MA)
 - Wer benutzt die Software nicht, hat aber direkt etwas mit ihr zu tun? (Systemadministrator)
 - Wer weiss über die Software Bescheid, hat aber nur indirekt etwas mit ihr zu tun? (Türsteher)
 - Wer weiss nicht über die Software Bescheid, hat aber trotzdem einen Einfluss? (evtl. andere Theater, Kreditkartenunternehmen, Hostingfirma)
- Gesinnung gegenüber System beeinflusst dessen Erfolg
 - Beteiligte nicht erst bei Feedback miteinbeziehen

Aufgabe 3.1 – Beteiligtenanalyse

- Wieso Beteiligte wichtig sind
 - Theaterleitung ist Auftraggeber
 - Kunden sind Hauptzielgruppe
- Informationen über das zu bauende System
 - MA kennen die bisherigen Arbeitsabläufe
 - Türsteher stellt Anforderungen ans Ticket-Design
- Endbenutzer haben keine Lust, das System zu testen. Sie erwarten ein funktionierendes System.

Aufgabe 3.2 – Glossar

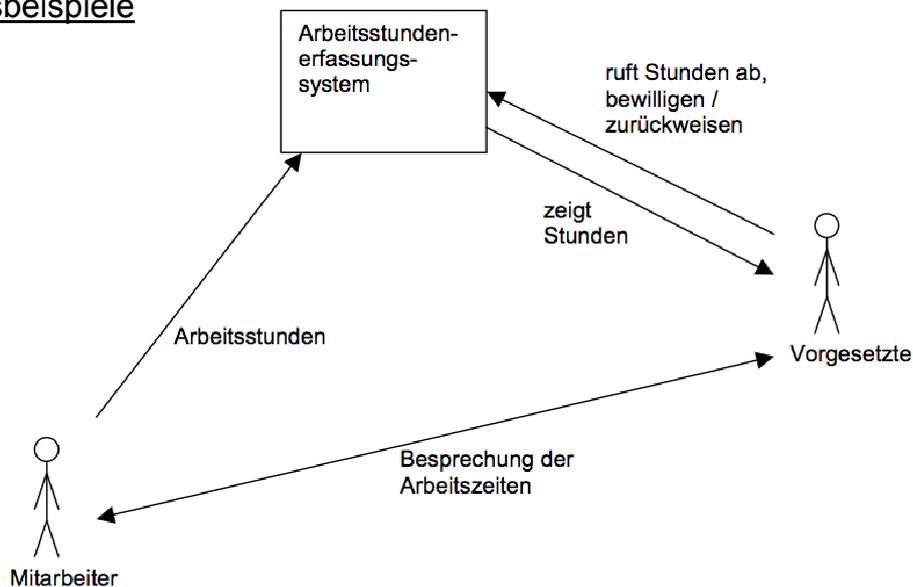
- Alphabetisch
 - Domänenspezifische Begriffe (*hier: Theater*)
 - Sinnvolle Definitionen
- Mehrdeutigkeiten früh erkennen (und auflösen)

Aufgabe 3.3 – Kontextdiagramm

- Akteure, die mit dem System interagieren (und nur die)
- Linien/**Pfeile** beschriften: von wo nach wo fließen welche Informationen?
- Kommunikation zwischen Akteuren (Leitung – Veranstalter, Kunde – Mitarbeiter)
- Altes Reservationssystem, (Systemadministrator ?)
- Darstellung / Abstraktion (mehrere Pfeile, zusammenfassen)

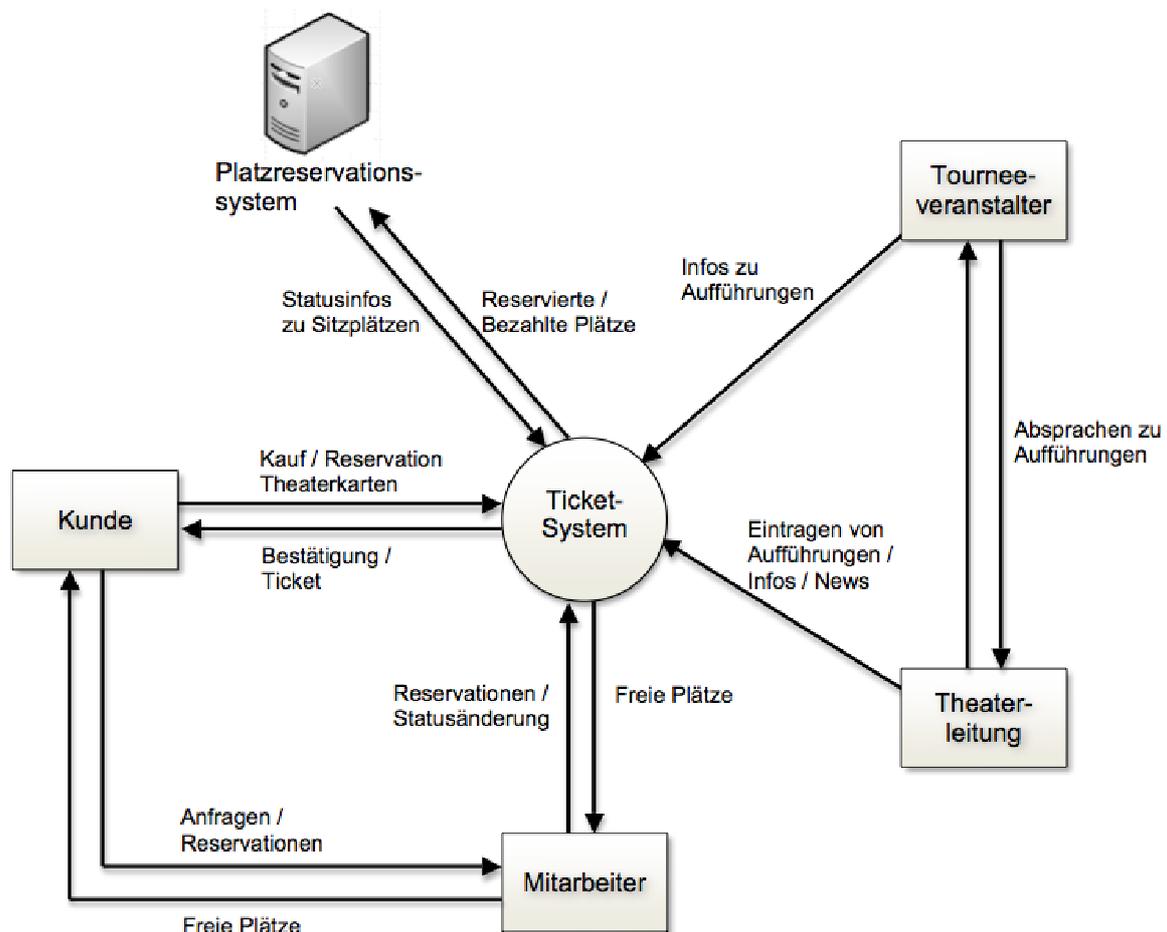
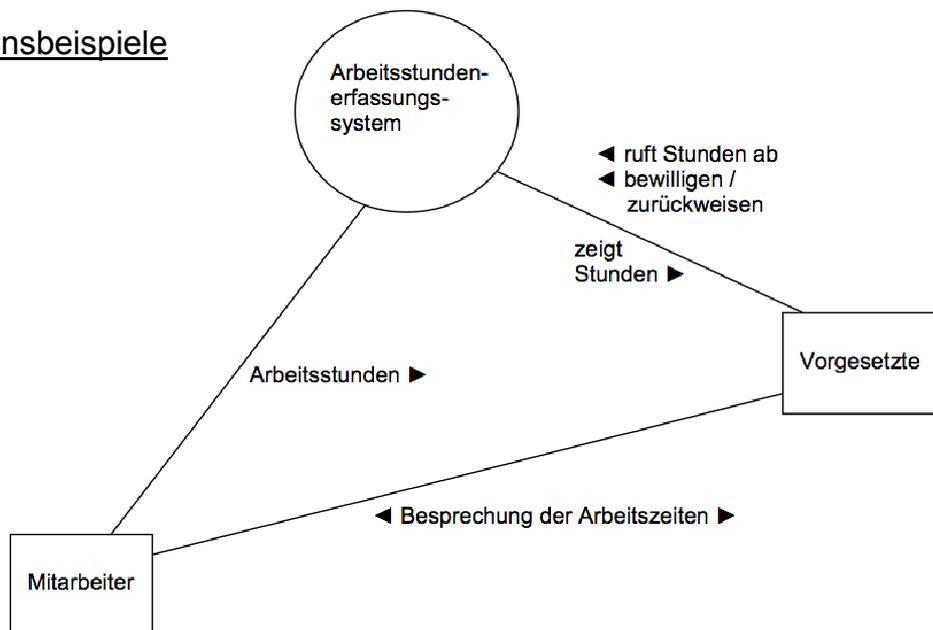
Aufgabe 3.3 – Kontextdiagramm

Notationsbeispiele



Aufgabe 3.3 – Kontextdiagramm

Notationsbeispiele



Aufgabe 3.4 – Planung Anf. Gewinnung

- Quellen: Beteiligte (Teil A), Akteure im Kontext (Teil C)
- Techniken
 - Interviews
 - Umfragen / Fragebogen
 - Beobachtung
 - Arbeitstagungen
 - Erproben mit Prototypen
 - ...
- Wichtige Fragen, und sie den richtigen Quellen stellen
- Können die Quellen erreicht werden? Werden sie teilnehmen?

Aufgabe 3.4 – Planung Anf. Gewinnung

- Kunden: Umfrage / Fragebogen
 - Wie?
 - Wann?
 - Wo?

Aufgabe 3.5 – Anwendungsfälle

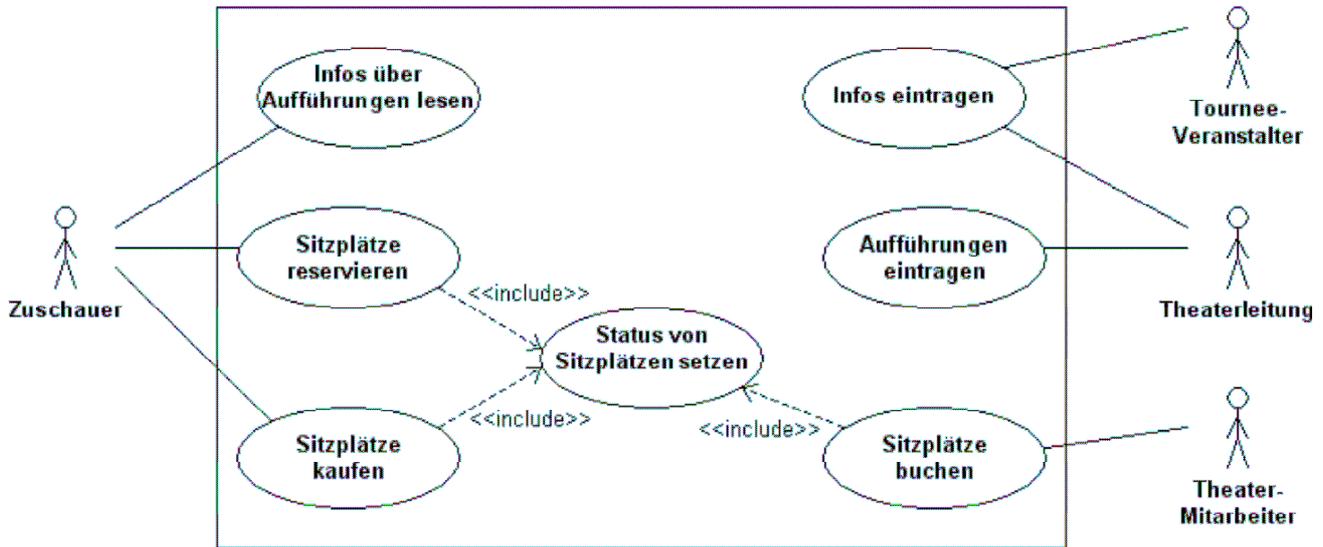
- Weniger ist manchmal mehr...

Aufgabe 3.5 – Anwendungsfälle

- **Übersicht** über die Anwendungsfälle
- Faustregel:
 - Oft nur ein Oval pro Anwendungsfall
 - Extend / Include sparsam verwenden
- <<include>>, wenn verschiedene Anwendungsfälle dieselbe Teilfunktionalität beinhalten (oder für hierarchische Dekomposition)
- B <<extend>> A, wenn Fall B eine optionale Erweiterung von Fall A ist

(Informatik II Modellierung, Kapitel 10 (Folien 13, 14, 28, 29))

Aufgabe 3.5 – Anwendungsfälle



10/20/2009

Besprechung SE Übung 2

15

Aufgabe 3.5 – Anwendungsfälle

Kurzbeispiel - Sitzplätze kaufen (online)

Akteur: Kunde

Auslöser: Kunde wählt Sitzplätze und drückt auf 'kaufen'

1. Daten des Kunden erfassen
2. Zahlungsvorgang abwickeln
3. Status der Plätze auf *bezahlt* setzen
4. Zugang zum pdf (Theaterkarte) freigeben

→ Wer macht was / Eindeutigkeit ? (z.B. Sitzplatzstatus setzen)

10/20/2009

Besprechung SE Übung 2

16

Aufgabe 3.5 – Anwendungsfälle

- Basisversion / Ausbauschritte
 - Alles in der Basisversion?
 - So viel wie möglich in Erweiterungen?
- Tabellen?
- Bedeutung von „vormerken“

Aufgabe 3.6 – GUI Prototyp

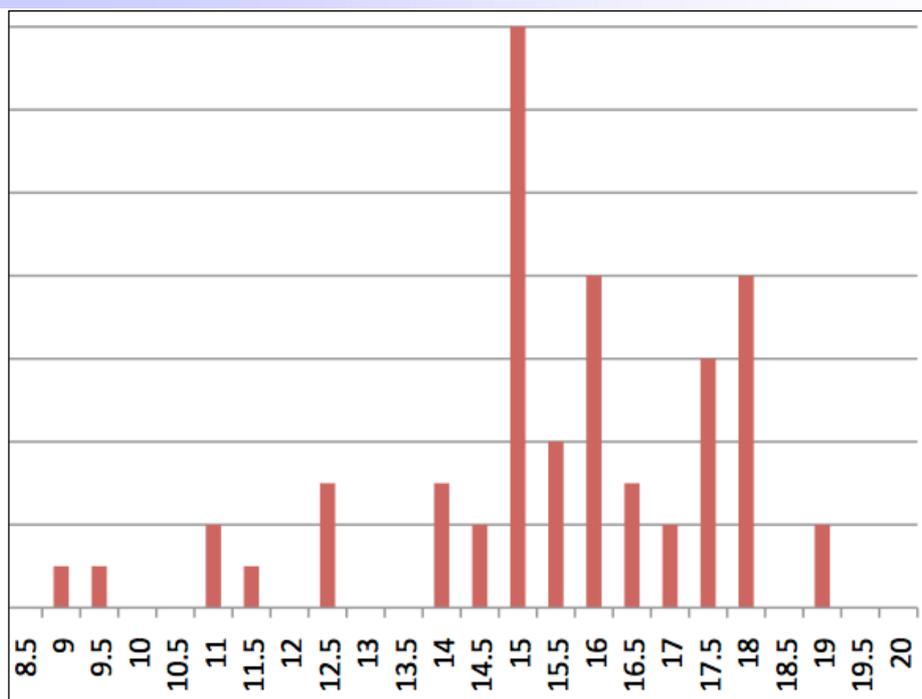
- Kriterien:
 - Wichtigste(r) Use Case(s) abgedeckt?
 - Verständlichkeit / Layout / Erscheinung
 - Nachvollziehbarkeit (Funktion / Ablauf)
 - Originalität
 - Sinnvolle Daten
- Anwendungsfälle zeigen
Onlinereservationssystem != Homepage

Aufgabe 3.6 – GUI Prototyp

- Beispiel



Übung 2 Resultate



Allgemeines

Die nächsten Übungsstunden beginnen
gemäss Abstimmung jeweils gleich nach
der Vorlesung um 11:45 Uhr