

Multiuser Applikation

Damien Flury

04. November 2019

Inhaltsverzeichnis

1	Anwendungsfälle	2
1.1	Akteure	2
1.2	Anforderungen	2
1.2.1	Create Account	2
1.2.2	Login	2
1.2.3	Logout	2
1.2.4	Manage Entries	3
1.3	Nicht funktionale Anforderungen	3
1.3.1	Performance	3
1.3.2	Design	3
1.3.3	Simple Authentifizierung	3
1.3.4	Sicherheit	3
2	Datenhaltung	3
3	Architektur	3
3.1	Packagediagramm	3
3.2	Klassendiagramm	3

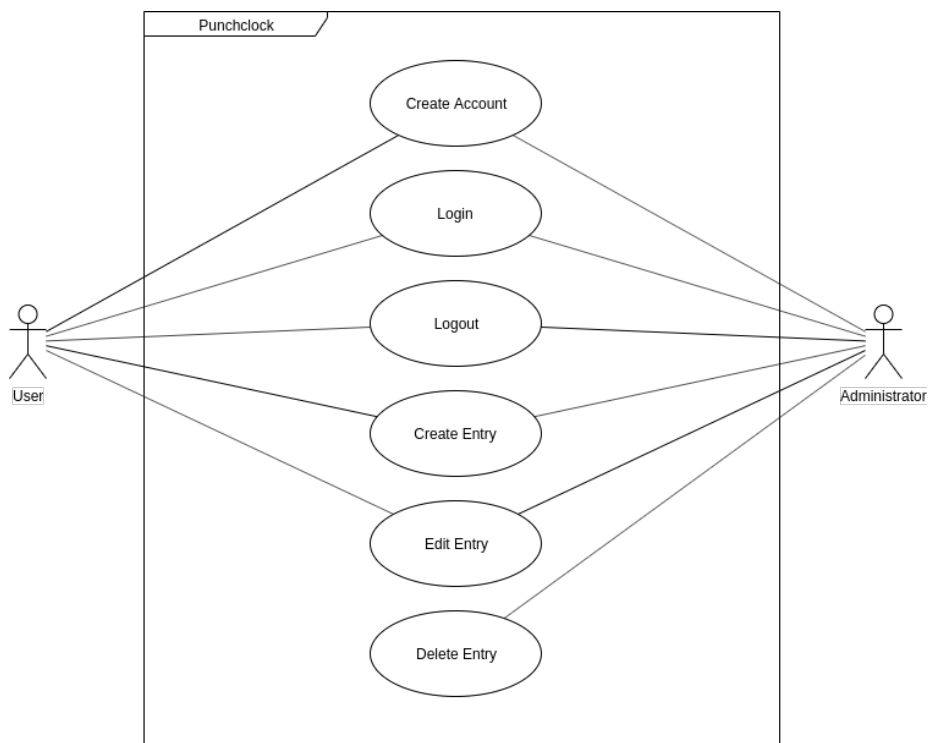


Abbildung 1: Use Case-Diagramm

1 Anwendungsfälle

Ein Anwendungsfalldiagramm finden Sie in Abbildung 1.

1.1 Akteure

Benutzer können sich anmelden, abmelden, und Entries managen.

1.2 Anforderungen

1.2.1 Create Account

Neue Benutzer können einen eigenen Account erstellen. Dazu brauchen sie eine Email-Adresse und ein Passwort, welches den Anforderungen entsprechen.

1.2.2 Login

Bestehende Benutzer können sich anmelden. Dazu werden wiederum die Email-Adresse, welche sie zur Erstellung verwendet wurde, und das dazugehörige Passwort benötigt.

1.2.3 Logout

Eingeloggte Benutzer können sich wieder abmelden. Dazu müssen sie zunächst angemeldet sein.

1.2.4 Manage Entries

Eingeloggte Benutzer können neue Entries erstellen, lesen, bearbeiten und wieder löschen.

1.3 Nicht funktionale Anforderungen

1.3.1 Performance

Die Datenbankabfragen müssen möglichst performant ablaufen, um die Userexperience nicht einzuschränken.

1.3.2 Design

Einheitliches Design in der Webapplikation, um die Userexperience zu optimieren.

1.3.3 Simple Authentifizierung

Die Applikation benötigt Authentifizierung. Die Tokens werden im Frontend gespeichert, sodass der Benutzer sich nicht jedesmal erneut einloggen muss. Für das Login werden lediglich Email und Passwort benötigt.

1.3.4 Sicherheit

Um die bestmögliche Sicherheit zu garantieren, wird HTTPS verwendet und ein ORM verwendet, um Database Injection zu vermeiden.

2 Datenhaltung

Die Applikation besteht aus vier Datenklassen (siehe Abbildung 2):

- ApplicationUser
- Entry
- Position
- Department

3 Architektur

3.1 Packagediagramm

Ich verwende sechs Namespaces, zwei für die Datenbank und vier für die GraphQL API (siehe Abbildung 3).

3.2 Klassendiagramm

Ich verwende Klassen für die Datenbank-Entitäten und für die GraphQL Types. Ausserdem gibt es eine Startup-Klasse für die Projektkonfiguration (siehe Abbildung 4).

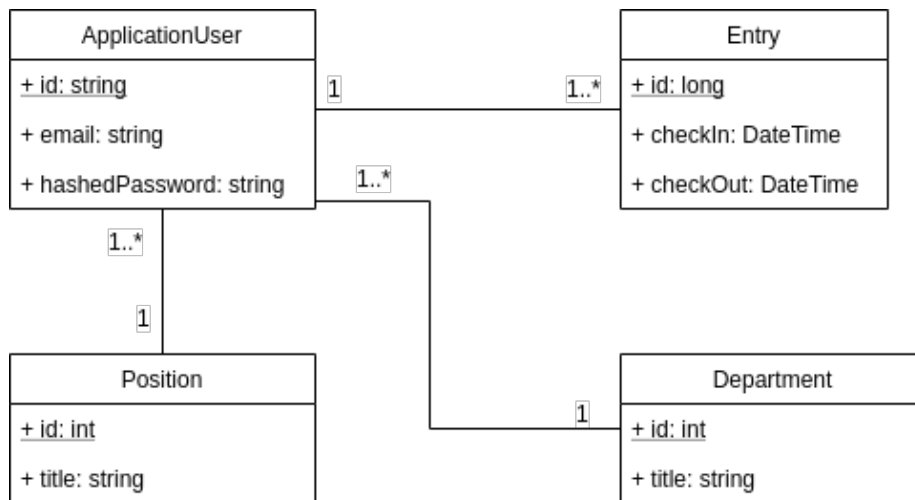


Abbildung 2: Fachklassendiagramm

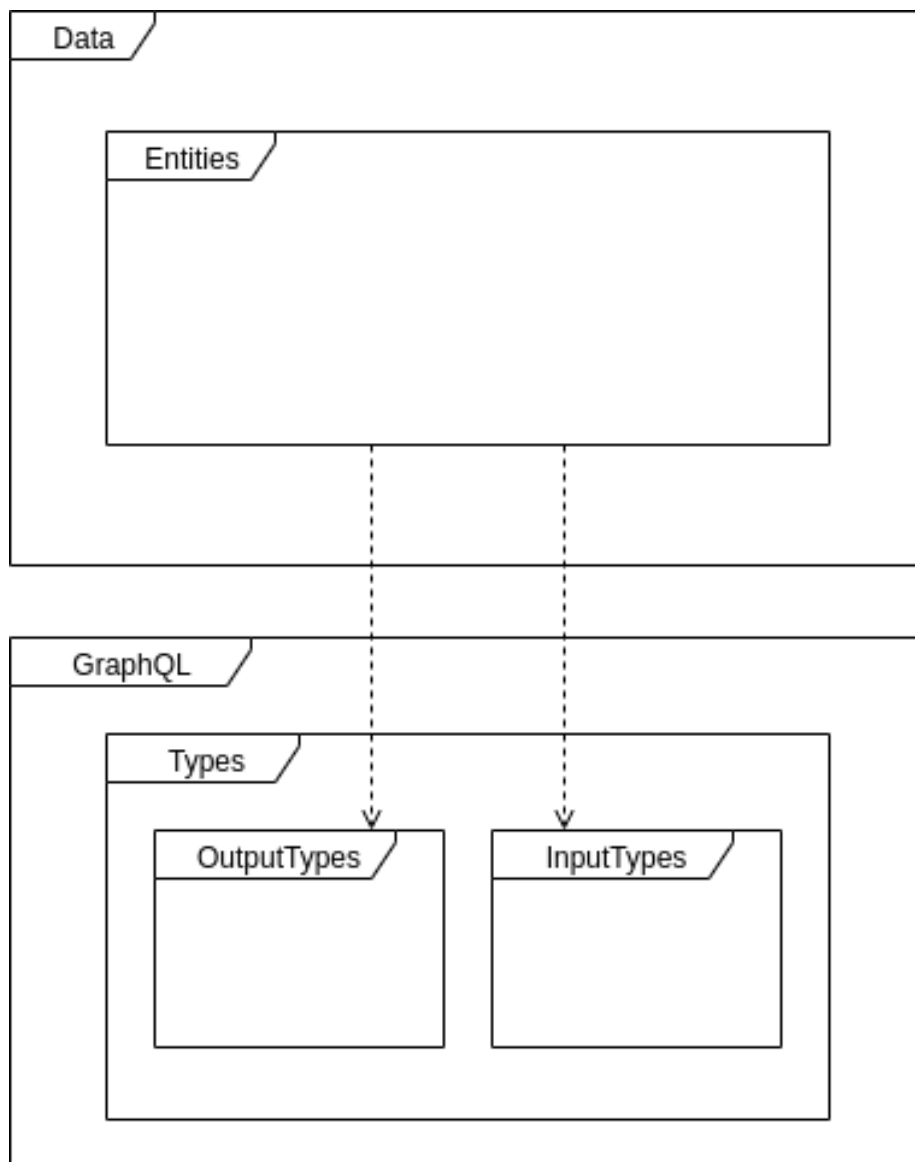


Abbildung 3: Packagediagramm

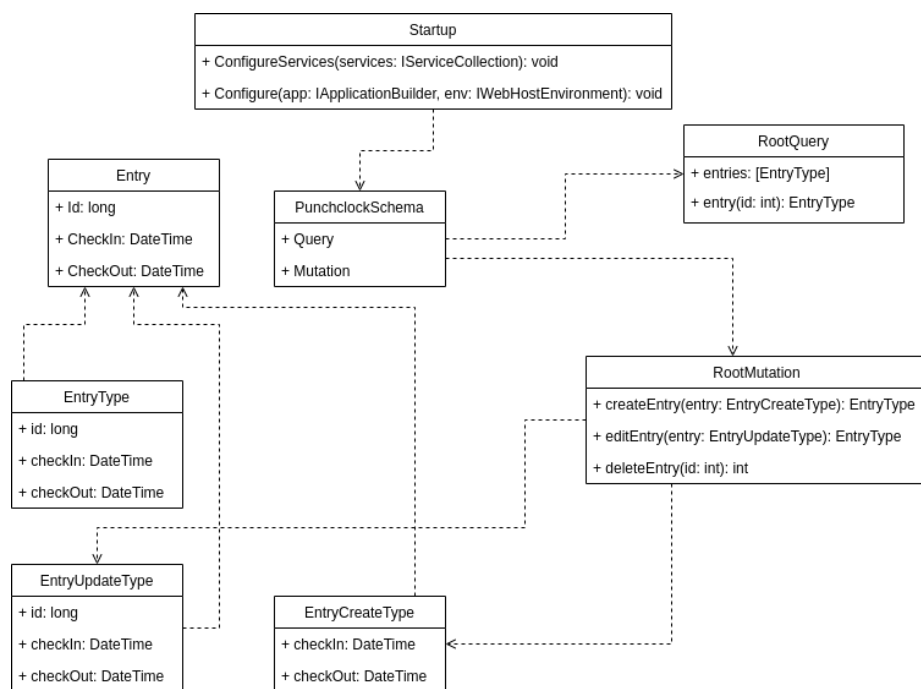


Abbildung 4: Klassendiagramm