

HOCHSCHULE BREMERHAVEN

SOFTWARE ENGINEERING III

# Tassenshop

*Tobias Fiedler*

MATRIKELNUMMER: 31683

*Philip Jung*

MATRIKELNUMMER: 31475

*Thorsten Kolling*

MATRIKELNUMMER: 31728

Alfred Schmidt

March 26, 2017

# Inhalt

|          |  |          |
|----------|--|----------|
| <b>1</b> | <b>Projektbeschreibung</b>               | <b>3</b> |
| <b>2</b> | <b>Anforderungsdefinition</b>            | <b>3</b> |
| 2.1      | Funktionale Anforderungen . . . . .      | 3        |
| 2.2      | Nichtfunktionale Anforderungen . . . . . | 3        |
| <b>3</b> | <b>Klassendiagramm des Modells</b>       | <b>4</b> |
| <b>4</b> | <b>Use-Cases</b>                         | <b>4</b> |
| 4.1      | Registrieren . . . . .                   | 4        |
| 4.2      | Kreditkarte ändern . . . . .             | 5        |
| 4.3      | Artikel in den Warenkorb legen . . . . . | 6        |
| <b>5</b> | <b>GUI-Screenshots</b>                   | <b>7</b> |
|          | <b>Anhang</b>                            | <b>7</b> |

# 1 Projektbeschreibung

## 2 Anforderungsdefinition

### 2.1 Funktionale Anforderungen

**Konto erstellen** Es muss möglich sein, als Kunde ein Konto zu erstellen. Dieses soll ab Erstellung die Möglichkeit bieten, sich einzuloggen. Das soll von überall und immer möglich sein.

**Einloggen** Wenn ein Konto erstellt wurde, soll es möglich sein, sich in dieses einzuloggen. Dies soll einige Funktionen ermöglichen (siehe weitere Punkte).

**Artikel betrachten** Es soll für einen Benutzer der Seite möglich sein, die im Shop vorhandenen Artikel anzusehen. Dies soll immer erlaubt sein, unabhängig davon, ob er eingeloggt ist oder nicht.

**Artikel bestellen** Ein Kunde soll einen Artikel dem Warenkorb hinzufügen und diesen dann einzeln oder mit anderen zusammen bestellen. Dies soll nur möglich sein, wenn der Kunde schon ein Konto hat, in dem auch eine Zahlungsmöglichkeit hinterlegt wurde.

**Sprache ändern** Es muss möglich sein, die Sprache des Shops zu ändern. Dies soll von jeder Seite des Shops aus und unabhängig davon, ob er eingeloggt ist, machbar sein.

**Kreditkarte hinzufügen / ändern** Damit ein Benutzer bezahlen kann, muss er eine Bezahlmethode - in diesem Fall eine Kreditkarte - zu seinem Konto hinzufügen können. Außerdem müssen diese Daten jederzeit geändert werden können, wenn der Benutzer eingeloggt ist.

**Kontodaten hinzufügen / ändern** Es muss möglich sein, die hinterlegten Daten zu einem Konto zu ändern. Dazu gehören **XXXXX**. Dies darf nur möglich sein, wenn der Benutzer eingeloggt ist.

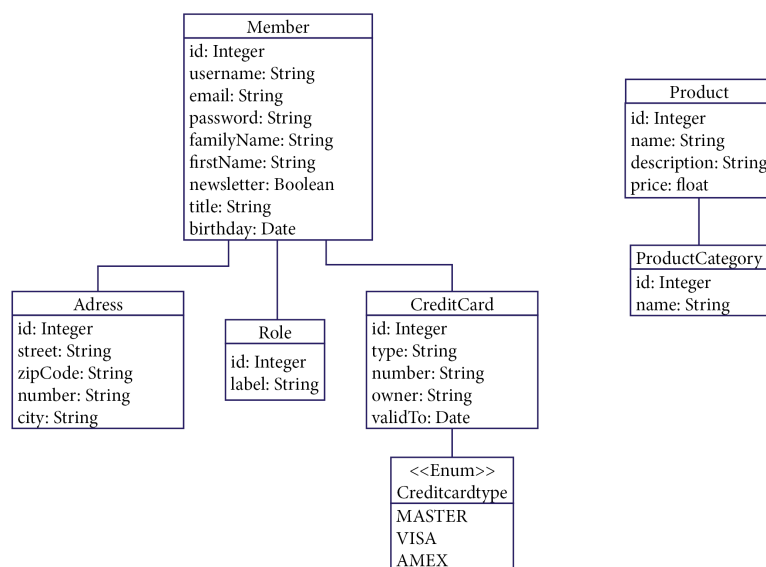
### 2.2 Nichtfunktionale Anforderungen

**Benutzbarkeit** Das Programm sollte leicht und intuitiv benutzbar sein. Der Benutzer soll, ohne darüber nachdenken zu müssen, alle Funktionen des Webshops benutzen können. Dabei soll es von Seiten des Webshops keine Unklarheiten oder Mehrdeutigkeiten geben, sondern es muss immer klar sein, wie der Benutzer sein Ziel erreichen kann.

**Geschwindigkeit** Damit der Webshop angenehm zu bedienen ist, muss sich dementsprechend schnell durch die Seiten bewegt werden und können und Aktionen müssen in kürzester Zeit ausgeführt werden. Diese Ausführzeiten dürfen nicht so lange dauern, dass der Benutzer nicht mehr das Gefühl hat, dass es sofort passiert, sondern er warten muss.

**Sicherheit** Die Sicherheit ist vor allem wichtig, um die Daten der Benutzer zu schützen. Dazu gehören zum einen die privaten Daten, zum anderen auch Bezahlzeiten, wie die der hinterlegten Kreditkarte. Es muss also unmöglich sein, von außen an diese Daten zu gelangen. Außerdem darf der Webshop nicht durch Angriffe oder Fehler im System zum Absturz oder Fehlverhalten gebracht werden.

### 3 Klassendiagramm des Modells



## 4 Use-Cases

### 4.1 Registrieren

**Name:**

Registrieren

**Beschreibung:**

Ein Kunde möchte einen Benutzeraccount anlegen, um den vollen Umfang der Seite (zum Beispiel Kaufvorgänge) nutzen zu können

**Gewünschtes Ergebnis:**

Der Kunde besitzt einen Account und wird in diesen eingeloggt

**Beteiligte Personen:**

Kunde

**Bedeutung:**

wichtig

**Häufigkeit:**

mittel

**Vorbedingungen:**

keine

**Ereignisse:**

- Kunde klickt auf "Registrieren"
  - ⇒ Die Seite ruft das Formular zum Eintragen der Daten auf
- Kunde trägt die erforderlichen (und evtl. die optionalen) Daten ein und klickt auf "Konto erstellen"
  - ⇒ Die Seite erstellt einen Account mit den eingegebenen Daten und loggt den Kunden ein

## 4.2 Kreditkarte ändern

**Name:**

Kreditkarte ändern

**Beschreibung:**

Ein Kunde die auf der Seite hinterlegten Daten seiner Kreditkarte ändern

**Gewünschtes Ergebnis:**

Die alten Daten sind weg, die neuen Daten sind gespeichert

**Beteiligte Personen:**

Kunde

**Bedeutung:**

wichtig

**Häufigkeit:**

selten

**Vorbedingungen:**

Der Kunde besitzt einen Account und es ist schon mindestens eine Kreditkarte im System hinterlegt

**Ereignisse:**

- Kunde klickt auf "Login"
  - ⇒ Die Seite zeigt die Login-Abfrage an
- Kunde gibt seinen Benutzernamen und Passwort ein und klickt auf "Login"
  - ⇒ Die Seite loggt den Kunden ein und zeigt die Startseite an
- Kunde klickt auf "Profil bearbeiten"
  - ⇒ Die Seite zeigt die Übersichtsseite "Profil bearbeiten" an
- Der Kunde klickt unter "Zahlungsarten" und "Kreditkarte" auf "Bearbeiten"
  - ⇒ Die Daten der Kreditkarte werden zur Veränderung freigegeben
- Kunde ändert die gewünschten Daten und klickt auf "Speichern"
  - ⇒ Die Seite speichert die Änderungen und zeigt dies an

### 4.3 Artikel in den Warenkorb legen

**Name:**

Artikel in den Warenkorb legen

**Beschreibung:**

Ein Kunde möchte einen Artikel aus dem Shop aussuchen und ihn in den Warenkorb legen, um diesen dann kaufen

**Gewünschtes Ergebnis:**

Der Artikel soll gekauft werden

**Beteiligte Personen:**

Kunde

**Bedeutung:**

wichtig

**Häufigkeit:**

mittel

**Vorbedingungen:**

Der Kunde besitzt einen Account und hat eine Zahlungsart und eine Lieferadresse hinterlegt

**Ereignisse:**

- Kunde klickt auf "Login"
  - ⇒ Die Seite zeigt die Login-Abfrage an
- Kunde gibt seinen Benutzernamen und Passwort ein und klickt auf "Login"
  - ⇒ Die Seite loggt den Kunden ein und zeigt die Startseite an
- Kunde klickt auf "Stöbern"
  - ⇒ Die Seite zeigt alle Produkte in einer mehrseitigen Liste an
- Kunde sucht den gewünschten Artikel aus der Liste aus und drückt dort auf "Zum Warenkorb hinzufügen"
  - ⇒ Die Seite fügt den Artikel zum Warenkorb hinzu und zeigt dies an ("1 Artikel ausgewählt")
- Kunde klickt auf "zum Warenkorb"
  - ⇒ Die Seite zeigt den Warenkorb mit dem Artikel an
- Kunde klickt auf "Kaufabwicklung abschließen"
  - ⇒ Die Seite schließt den Kauf ab und zeigt dies an

## 5 GUI-Screenshots

### Anhang