

## *C 4 Verzeichnisse*

### *C 4.1 Abbildungsverzeichnis*

Abbildung 1 UML Aktivitätsdiagramm Wartezeiten anzeigen und berechnen .....	104
Abbildung 2 UML Aktivitätsdiagramm Chatnachricht senden .....	105

### *C 4.2 Tabellenvernisse*

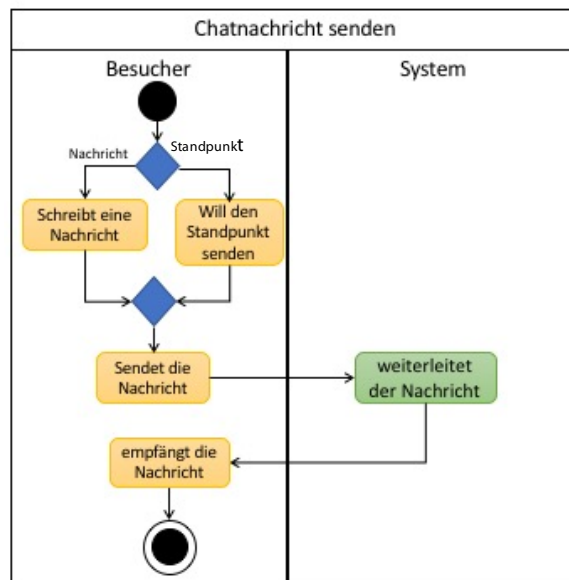
Tabelle 1 Anwendungsfalldiagramm Neuigkeiten schreiben .....	100
Tabelle 2 Anwendungsfall Chat .....	100
Tabelle 3 Einen Ort markieren .....	101
Tabelle 4 Standort ermitteln .....	102
Tabelle 5 Medizinischer Notfall melden.....	103

## *C 5 Literaturverzeichnis*

**Winter, Mario. 2005. Methodische Objektorientierte Softwareentwicklung.** Heidelberg : dpunkt Verlag, 2005. S. 136. 978-389864273.

### *C 3.2 Chatnachricht senden*

Der Besucher schreibt einem Freunden eine Nachricht oder schickt seinen Standort. Die Nachricht wird von Besucher abgesendet und an den Server geschickt. Der Server leitet die Nachricht an den Empfänger weiter.



**Abbildung 2 UML Aktivitätsdiagramm Chatnachricht senden**

## C 3 Aktivitätsdiagramme

### C 3.1 Wartezeiten berechnen

Die Wartezeit wird berechnet in dem ein User die Attraktion betritt bzw. verlässt und die Lichtschranke diese registriert dieses und an den Server gesendet. Der Server erhält von der Bahn die Information wie viele Bahnen sich auf der Attraktion befindet und errechnet damit die Wartezeit mit der Hilfe einer Formel die Wartezeit. Der Besucher kann die Wartezeiten

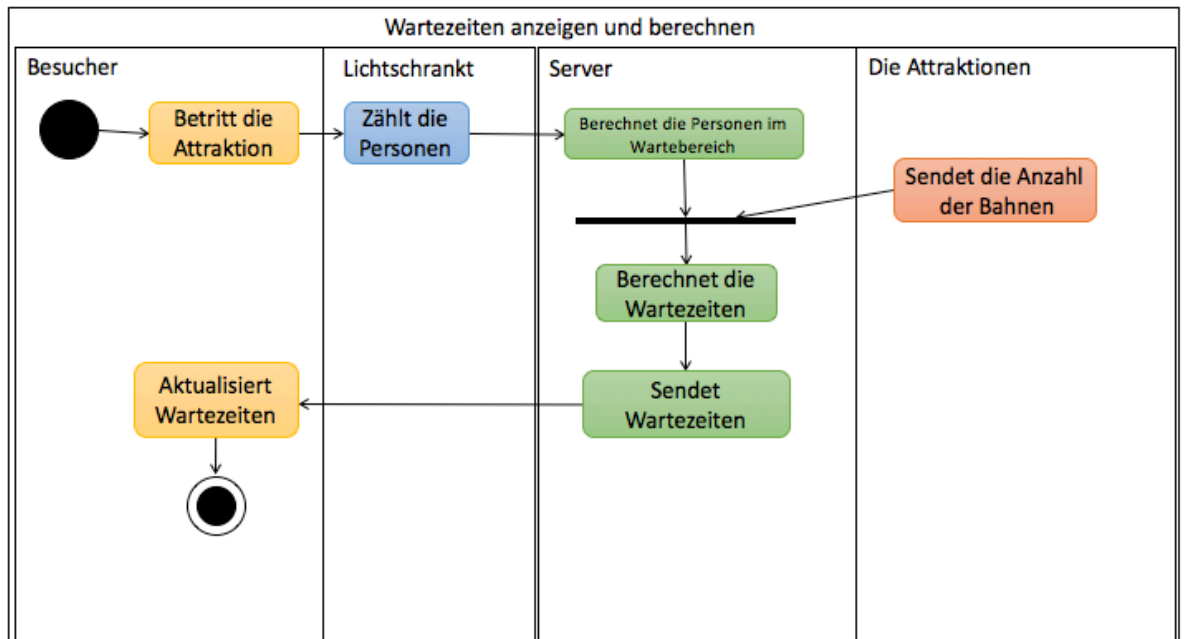


Abbildung 1 UML Aktivitätsdiagramm Wartezeiten anzeigen und berechnen

aktualisieren.

## C 2.5 Notfall melden

Für den Fall, dass einem Freund oder einem Familienmitglied etwas passiert (wie ein Schwächeanfall, Asthmaanfall, Herzproblem oder einsetzende Wehen oder einfach nur ein Unfall aus Unachtsamkeit) kann damit Hilfe verständigt werden.

**Tabelle 5 Medizinischer Notfall melden**

Use Case	Medizinischer Notfall melden
Actors	Besucher
Trigger	Dem Besucher oder einem anderen Besucher ist etwas passiert, Ohnmacht, Herzproblem oder Asthmaanfall, schwere Verletzungen einsetzende Wehen
Precondition	GPS Funktion des Handys ist aktiviert
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Besucher öffnet die Handyapplikation.</li><li>2. Besucher geht auf den Reiter Notfall melden</li><li>3. Besucher geht auf den Button „medizinischer Notfall“ melden</li><li>4. Besucher geht auf den Button anrufen</li><li>5. System erstellt eine Telefonverbindung her.</li></ol>
Alternative Flow	--
Post Condition	Notfall wurde abgesetzt.
ende	Ein Sanitäter ist auf dem Weg und ein Notarzt ist alarmiert

**Tabelle 4 Standort ermitteln**

Use Case	Standort ermitteln
Actors	Besucher
Trigger	Besucher will wissen wo er sich befindet
Precondition	GPS Funktion des Handys ist aktiviert
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Besucher öffnet die Handyapplikation.</li><li>2. Besucher geht auf den Reiter Parkplan</li><li>3. Besucher geht auf das Icon Standpunkt orten</li></ol>
Alternative Flow	--
Post Condition	Der Standort wird per GPS angezeigt
ende	Der Besucher weiß wo er ist.

Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Besucher öffnet die Handyapplikation.</li> <li>2. Besucher geht auf den Reiter Chat</li> <li>3. Besucher fügt seine Freunde über ein Adressbuch hinzu.</li> <li>4. Besucher schreibt eine Nachricht.</li> <li>5. Besucher empfängt die Nachricht.</li> <li>6. Freund des Besuchers empfängt die Nachricht.</li> </ol>
Alternative Flow	1 – 3 fallen weg, da der Besucher schon eine Gruppe gegründet hat.
Post Condition	Nachricht gesendet
ende	Information ist angekommen

### *C 2.3 Einen Ort markieren*

Die Funktion ein Ort markieren ist eine Möglichkeit einen Treffpunkt eine Attraktion, einen Shop oder den Parkplatz zu markieren.

*Tabelle 3 Einen Ort markieren*

Use Case	Einen Ort markieren
Actors	Besucher
Trigger	Besucher will einen bestimmten Ort markieren
Precondition	GPS Funktion des Handys ist aktiviert
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Besucher öffnet die Handyapplikation.</li> <li>2. Besucher geht auf den Reiter Parkplan</li> <li>3. Besucher drückt auf das Icon der Nadel.</li> <li>4. Besucher zieht das für ein Ort markieren</li> </ol>
Alternative Flow	--
Post Condition	Ort markiert
ende	Ort ist markiert

### *C 2.4 Standort ermitteln*

Ein Standort ermitteln ist bei der Navigation im AdventureWorld sehr wichtig. Des Weiteren ist eine Standortermittlung sehr wichtig bei Notfällen. Damit die Hilfe direkt an die richtige Stelle gelangt.

**Tabelle 1 Anwendungsfalldiagramm Neuigkeiten schreiben**

Use Case	Neuigkeiten schreiben
Actors	Freizeitpark Mitarbeiter
Trigger	Eine Bahn musste geschlossen werden, konnte wieder geöffnet werden oder der Park wird heute länger geöffnet.
Precondition	Der Park ist geöffnet.
Main Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mitarbeiter erhält eine Nachricht über eine Aktion im Park.</li> <li>2. Mitarbeiter öffnet die interne Webseite: <a href="http://localhost:8000/newsBlog">http://localhost:8000/newsBlog</a>.</li> <li>3. Mitarbeiter schreibt die Nachricht.</li> <li>4. Mitarbeiter sendet Nachricht ab.</li> </ol>
Alternative Flow	--
Post Condition	Nachricht wurde gesendet
Ende	Neuigkeit ist online

## *C 2.2 Chatten mit Freunden*

Besucher möchten sich mit ihren Freunden schreiben und sich austauschen wo sie gerade sind, wenn sie sich getrennt haben oder verloren haben. Dieser Anwendungsfall tritt dann häufig dann ein, wenn größere Gruppen ab 5 Personen zusammen in den Park gehen. Besonders häufig tritt es dann auf, wenn eine Gruppe keinen gemeinsamen Konsens zum Thema wilde Achtbahnen fahren hat. Es kommt deshalb vor das sich Gruppen trennen und einige Achterbahnen oder Wasserbahnen fahren, während die anderen Gruppenmitglieder Essen gehen, eine Show besuchen oder andere Attraktionen. Um sich wieder zu finden, sind Chatnachrichten, sowie Standpunktinformation sehr nützlich.

**Tabelle 2 Anwendungsfall Chat**

Use Case	Chat benutzen
Actors	Besucher
Trigger	Besucher will eine Information an einem Freunden schreiben. Besucher empfängt eine Nachricht
Precondition	Freunde des Besuchers haben auch diese Applikation

### *C 1.7 Orientieren*

Die meisten Parks sind recht groß und verwinkelt durch ständige Umbauten. Das AdventureWorld ist zwar mit 34 Hektar recht klein aber so ein großer Papierplan ist nicht umbedingt nützlich. Außerdem hat dieser auch keine GPS Funktionalität. Es wäre praktisch, vor da ein Papierplan auf Wasserattraktionen richtig nass werden kann und dann nur noch Müll ist.

## *C 2 Systematische Anwendungsfälle*

Die folgenden textuellen Anwendungsfälle beschreiben Anwendungen, die das System bereitstellen und spezifizieren das Anwendungsfalldiagramm in Kapitel 8 „Anwendungsfälle“ im Hauptteil. (Winter, 2005) Dazu gehören das Verfassen von Neuigkeiten, das Schreiben von Chatnachrichten, das Navigieren und Markieren von bestimmten Orten, sowie das Anzeigen der Wartezeiten.

### *C 2.1 Neuigkeiten schreiben*

In manchen Freizeitparks, zum Beispiel das Phantasialand, richten die Öffnungszeiten nach der Besucheranzahl. Sie haben eine reguläre Öffnungszeiten (beispielweise von 9:00 – 19:00 Uhr), an Tagen an denen besonders viele Besucher im Park sind werden die Öffnungszeiten nach hinten verlängert, das heißt der Park schließt um 20: Uhr oder 21:00 Uhr.

Ein weiterer Grund für Neuigkeiten sind technische Problem an einer Attraktion, die Somit kurzfristig geschlossen werden müssen. Über diese Schließung sollte man die Besucher informieren, damit diese nicht dort hingehen oder sich anstellen.



### *C 1.2.2 Medizinischer Notfall melden*

Rebecca ist Asthmatikerin, sie ist eigentlich gut eingestellt aber durch die kalte Luft im Winter und die schnelle Fahrt auf Dämonen Ride bekommt sie einen Anfall und bekommt kaum noch Luft. Ihre Freundin ist leicht verzweifelt zwar ruft die einen Notarzt aber es ist weit und freit kein Mitarbeiter in Sicht er ihr helfen könnte und alleine lassen mag sie Rebecca auch nicht. Jetzt wäre eine koordinierte Idee zum Hilfe holen sehr nützlich.

### *C 1.3 Wartzeiten anzeigen*

Die Wartezeiten sind eins der wichtigsten Entscheidungskriterien, für Besucher sie geben an wie lange man an einer Attraktion warten, für Besucher die regelmäßig in den Park geben können sie sogar Informationen über den Besucherandrang. Das Problem ist das im AdventureWorld nur an drei Stellen eine gesamte Auskunft der Wartezeiten steht. Das ist sehr unpraktisch. Eine besser Auskunft Möglichkeit würde hier sehr Hilfreich sein.

### *C 1.4 Neuigkeiten für den Tag*

Kim und Tim kommen wollen als nächste Attraktion Dämonen Ride fahren als Sie dort angekommen ist die Attraktion grade geschlossen. Des Weiteren wurde die Öffnungszeiten für heute verlängert. Ein Kanal zur besserer und diskreteren Weg zur Kommunikation mit den Besuchern würde hier nützlich sein.

### *C 1.5 Informationen über die Attraktionen*

Beim Warten für die neue Attraktion Dämonen Ride, interessiert sich Sandra für die Achterbahn und will Informationen über und im Wartebereich ist das Internet sehr schlecht und die Informationen auf dem Parkplan sind auch nicht sehr hilfreich. Informationen über die Elemente, der Länge, den Geschwindigkeiten, und vielleicht sogar einem On-Ride Video unabhängig von Internetempfang. Das wäre doch was.

### *C 1.6 Orte markieren*

Der Schotterparkplatz auf dem AdventureWorld ist riesig und die Sascha kann sich nie merken wo er ein Auto geparkt hat. Eine Möglichkeit sich das abzuspeichern wäre jetzt praktisch.

## *C 1 Szenarien*

Diese Szenarien beschreiben typische Situationen die in einem Freizeitpark vorkommen können oder während eines Besuches vorgekommen sind.

### *C 1.1 Austausch mit Freunden*

Carsten, Tim, Kim, Sandra, Rabea und Aline gehen fahren das AdventureWorld. Kim und Rabea fahren leidenschaftlich gern schnelle Achterbahnen. Aline wird davon übel und fährt deshalb nicht mit, ihr Freund Carsten, Sandra und Tim sind nach der dritten Runde Geister Flug auch nicht mehr ganz so fit. Um den Frieden in der Gruppe zu liebe, trennt sich die Gruppe um Aline, Carsten Sandra und Tim wollen sich eine Show ansehen und danach was Essen gehen. In dieser Zeit gehen Rabea und Kim zu Xiuhcoatl und danach zum Arizonas Express. Nachdem sie die Plan umgesetzt haben müssen sich die Freunde wieder finden nur leider ist die Whatsapp Standpunktanzeige nicht das Gelbe vom Ei.

### *C 1.2 Notfälle melden*

In einem Freizeitpark können zwei Arten von Notfälle eintreten. Der erste Grund ist das Kinder verschwinden, weglaufen oder irgendwo stehen bleiben um den Straßenkünstlern, Artisten und Maskenbildern für die Kleinen oder Luftballonkünsteln zu zuschauen. Der zweite Grund sind medizinische Notfälle, Verletzungen oder einen Ausbruch einer Vorerkrankung des Besuchers. In diesen Fällen ist es wichtig schnellst möglichst koordinierte Hilfe zu holen.

#### *C 1.2.1 Kind ist verschwunden.*

Die kleine sechsjährige Tochter Susi ist verschwunden. Die Eltern von Susi sind verzweifelt. Die Susi und ihre Mutter waren grade auf der Toilette und jetzt ist Susi weg. Da ihr Vater sich um die Ecke hingesetzt hat, sah Susi ihn nicht. Ihre Eltern suchen ihre Tochter und gehen dann auch in die falsche Richtung nach 15 Minuten suche, wollen sie Alarm schlagen damit der Park weiß das die Tochter verschwunden ist. Aber der Informationsstand ist am anderen Ende des Parks. Eine Schneller Lösung wäre jetzt sehr praktisch.

# *Inhaltsverzeichnis    Anhang    C    - Architektur*

<b>C 1</b>	<b>Szenarien .....</b>	<b>97</b>
<b>C 1.1</b>	<b>Austausch mit Freunden.....</b>	<b>97</b>
<b>C 1.2</b>	<b>Notfälle melden .....</b>	<b>97</b>
C 1.2.1	Kind ist verschwunden. ....	97
C 1.2.2	Medizinischer Notfall melden .....	98
<b>C 1.3</b>	<b>Wartzeiten anzeigen .....</b>	<b>98</b>
<b>C 1.4</b>	<b>Neuigkeiten für den Tag .....</b>	<b>98</b>
<b>C 1.5</b>	<b>Informationen über die Attraktionen .....</b>	<b>98</b>
<b>C 1.6</b>	<b>Orte markieren .....</b>	<b>98</b>
<b>C 1.7</b>	<b>Orientieren.....</b>	<b>99</b>
<b>C 2</b>	<b>Systematische Anwendungsfälle .....</b>	<b>99</b>
<b>C 2.1</b>	<b>Neuigkeiten schreiben.....</b>	<b>99</b>
<b>C 2.2</b>	<b>Chatten mit Freunden.....</b>	<b>100</b>
<b>C 2.3</b>	<b>Einen Ort markieren .....</b>	<b>101</b>
<b>C 2.4</b>	<b>Standort ermitteln .....</b>	<b>101</b>
<b>C 2.5</b>	<b>Notfall melden .....</b>	<b>103</b>
<b>C 3</b>	<b>Aktivitätsdiagramme .....</b>	<b>104</b>
<b>C 3.1</b>	<b>Wartezeiten berechnen .....</b>	<b>104</b>
<b>C 3.2</b>	<b>Chatnachricht senden .....</b>	<b>105</b>
<b>C 4</b>	<b>Verzeichnisse .....</b>	<b>106</b>
<b>C 4.1</b>	<b>Abbildungsverzeichnis .....</b>	<b>106</b>
<b>C 4.2</b>	<b>Tabellenvernisse.....</b>	<b>106</b>
<b>C 5</b>	<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>106</b>