

Modellieren Sie Anwendungsfälle für einen Bankautomaten mit diesen Anforderungen:

Der Bankautomat ist im Eingangsbereich oder in einem Extraraum innerhalb der Geschäftsräume der Bank zu finden. Bankautomaten werden nur durch den Betreiber hochgefahren und abgeschaltet. Kunden haben 24 Stunden und 7 Tage die Woche Zugang. Sie interagieren mit dem Bankautomaten im Rahmen von Sitzungen (Sessions). Innerhalb der Sitzungen findet immer die Durchführung von Transaktion unter Beteiligung der Bank statt. Es gibt drei Arten von Transaktionen: Die Bargeldausgabe, das Laden des Chips auf der Geldkarte und die Abfrage des Kontostands. Für jede Sitzung muss der Kunde seine Bankkarte in den Automaten einführen und sich durch die Eingabe einer PIN authentisieren. Falls die PIN nicht stimmt, muss sie innerhalb der Sitzung erneut eingegeben werden. Dies ist dreimal möglich, beim dritten Mal wird die Sitzung abgebrochen und die Karte einbehalten. Nach dem Ende einer Transaktion soll der Kunde wählen können, ob er weitere Transaktionen vornehmen möchte. Wenn der Kunde keine weiteren Transaktionen wünscht, wird die Bankkarte zurückgegeben. Geldautomaten werden vom Betreiber mit Bargeld aufgefüllt und gewartet.

Vorgehensweise

Sie haben 45 Minuten Zeit um die folgenden Punkte zu bearbeiten:

- Identifizieren Sie beteiligte Akteure und die Systemgrenze
- Identifizieren Sie die vorhandenen Anwendungsfälle
- Überlegen Sie, welche Beziehungen Anwendungsfälle und Akteure zueinander haben
- Zeichnen Sie ein Anwendungsfalldiagramm für den gegebenen Sachverhalt
- Reflektieren Sie Ihre Modellierung während der gesamten Arbeitsphase und zögern Sie nicht gegebenenfalls das Diagramm zu ändern

Hilfe für die Notation: