

README

Praktikum Software Engineering 1
Termin 2
Swaneet Sahoo, Steffen Schweneker
21.11.13

In diesem Dokument stehen Hinweise und Kommentare zu den Bearbeitungen der drei Aufgabe des zweiten SEP1 Termins.

Aufgabe 3 - Geschäftsprozesse mit UML 2 Aktivitätsdiagrammen:

Siehe „Activity.png“

Wir haben die Reservierung und den Übergang einer Reservierung zur Buchung (Usecase: „Ankunft eines Kunden vermerken“) als UML Aktivitätsdiagramm dargestellt. Der Check-Out ist nicht dargestellt, da das System nach Ablauf der Buchungszeit automatisch das Zimmer als frei aktualisiert. Die Rückgabe des Schlüssels an die Rezeption ist kein für das System relevanter Prozess.

Aufgabe 4 - Dialogspezifikation:

Siehe „Dialogspezifikation.pdf“

Aufgabe 5 – Fachlicher Architekturentwurf:

Siehe „Fachlicher Architekturentwurf.png“

Die fachliche Architektur bezieht sich auf den Anwendungsfall Online-Reservierung aus der Aufgabe aus Termin 1. Auf äußerster Ebene haben wir den Anwendungskern mit Schnittstellen zu Nachbarsystemen (in diesem Fall zur Buchhaltung) sowie eine angebotene Schnittstelle zu höheren Ebenen („AnwendungskernKomponente“). Die nächste Ebene bildet die einzelnen Komponenten ab. Auf der untersten Ebene haben wir nun unsere Entitäten aus dem Fachlochen Datenmodell.