

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 Aufgaben des zweiten SEP1 Termins.

Aufgabe 3 - Geschäftsprozesse mit UML 2 Aktivitätsdiagrammen:

Wir haben UML Aktivitätsdiagramme ausgearbeitet die einerseits die Online-Reservierung abdecken diese beinhaltet die Kommunikation zwischen dem Gast und dem System. Ausserdem ein UML Aktivitätsdiagramm das die Buchung vor Ort abdeckt diese beinhaltet Kommunikation zwischen dem Gast und der Rezeption sowie zwischen Rezeption und dem System. Der Übergang zwischen Reservierung und Buchung findet wie folgt statt: Sobald die Reservierungszeit endet und der Gast sein Zimmer nicht storniert hat wird das Zimmer als gebucht angesehen. Die Buchung vor Ort ist eine Reservierung die sofort in eine Buchung übergeht da der Gast das Zimmer sofort bezieht. Das Aus-checken aus dem Zimmer erfolgt automatisch nachdem die Buchungszeit vorbei ist deswegen haben wir dies nicht als UML Aktivitätsdiagramm gemacht.

TODO: aktualisieren

Aufgabe 4: Dialogspezifikation:

„siehe Dialogspezifikation.pdf“

Aufgabe 5: Entwurf: Fachliche Architektur:

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.