1. Welche Workflows gibt es im RUP (core and supporting)?
2. Die wichtigsten Artefakte im RUP für die Workflows Business Modelling, Requirements und Analysis.
3. Wesentliche Aufgaben im Business Modelling, in den Requirements und in der Analyse
4. Unterschied zwischen Business Use Cases und Use Cases für das zukünftige IT-System
5. Actors in einem Use Case Diagramm (wer/was kann das sein)?
6. Formale Notation Use Case Diagramm und Activity Diagram, SEquence Diagramm
7. Git zentral/dezentral - Überblick
8. Prozessmodelle - klassische u agile (welche gibt es? Unterschiede?)
9. SCRUM Zeichnung aus dem Referat - Sprint Planning und Abschluss des Sprints
10. Wesentlicher Unterschied in der Arbeit mit RUP oder SCRUM
11. UML-Diagramme zur Darstellung der dynamischen Sicht eines Systems (Verhaltensdiagramme). Welche gibt es? Verwendung?

Activity Diagram, Sequence Diagram, Use Case Diagram, State Chart Diagram

AD: Beschreibung eines komplexeren Use Cases (sowohl Buseiness als auch IT)

Use Case übergreifendes AD

SD: in Analysuis & Design für logische Beschreibung des Use Cases

UCD: Business Modelling und Requiremenst

State Chard D:

1. UML-Diagramme zur Darstellung der statischen Sicht eines Systems. Welche gibt es?

Verwendung? Klassendiagramme – formale Notation, welche Beziehungen gibt es zwischen Klassen incl. Erklärung.

Class D: Domain Mocdel im Buisness modelling und Requirements, AMD, für Programmdesign

Package D, Component D, Deployment D

1. Testen von SW. Testarten, Blackbox- und Whitebox testen, Was versteht man unter Unit Test, was unter Akzeptanztest. Welches Prozessmodell beschreibt explizit die Testarten?
2. Was versteht man unter einer Story Map im SCRUM?

Wicjtigste Artefakte im RUP

# 1 Business Modelling (RUP Workflow)

## AF1 Business Use Case Model (dynamische Sicht des GS)

* Business Use Case Diagram (UML)
* Business Use Case Description (Template 1,Activity-Diagram – UML optional)
* Actors and Workers

## AF2 Domain Model (statische Sicht des Geschäftssystems)

* Class Diagram (UML)

# 2 Requirements (RUP Workflow)

## AF3 Prototype (zukünftiges IT-System)

* User Interface – Mock-ups

## AF4 Use Case Model (des zukünftigen IT-Systems)

* Use Case Liste mit Kürzel
* Use Case Diagram (UML)
* Use Case Description (Template 2, Activity Daigram – UML optional)

## (AF5 extended Domain Model)

## AF6 Actors (Liste)

## AF7 Rechtehierarchie (Daten/Funktionalität 🡪 Domänen/Use Cases)

# 3 Analysis & Design (RUP Workflow)

## AF8 Analysis Model Diagram (AMD) statische Sicht

Class Diagram, erweitert um die Analyseklassen

boundary classes (Schnittstellen)

control classes (Business Logic)

entity classes (Entitäten des Domain Models)

## AF9 Use Case Realization

## Pro Use Case

* precondition
* Sequence Diagram basic Flow, alternate flows
* Participated classes
* Participated entities