**IU Internationale Hochschule**

Studiengang: Informatik M.Sc.

**Phase 1 und Phase 2: Projektdokumentation, Anforderungsdokument, Spezifikationsdokument, Architekturdokumen**

Portfolio zur Prüfung im Kurs Projekt: Software Engineering (DLMCSPSE01\_D)

eingereicht von: Kevin Walter

Matrikel-Nr.: 92212082

Tutor: Prof. Dr.-Ing. David Kuhlen

Datum: 03.07.2025

Inhaltsverzeichnis

[Phase 1: Konzeptionsphase – Projektdokument 1](#_Toc204625086)

[1. Projektidee und angestrebtes Ergebnis 1](#_Toc204625087)

[2. Potenzielle Risiken und Gegenmaßnahmen 1](#_Toc204625088)

[2.1 Skala: 1](#_Toc204625089)

[2.2 Tabelle potenzielle Risiken und Gegenmaßnahmen 1](#_Toc204625090)

[3. Projektstrukturplan (PSP) 2](#_Toc204625091)

[4. Gantt-Diagramm 3](#_Toc204625092)

[Phase 1: Konzeptionsphase - Anforderungsdokument 4](#_Toc204625093)

[5. Stakeholder (Ziel- und Benutzergruppe) 4](#_Toc204625094)

[6. Funktionale Anforderungen 4](#_Toc204625095)

[5.1 Funktionsliste 4](#_Toc204625096)

[5.2 User Stories 4](#_Toc204625097)

[7. Nicht-funktionale Anforderungen 5](#_Toc204625098)

[8. Glossar 5](#_Toc204625099)

[Phase 1: Konzeptionsphase - Spezifikationsdokument 6](#_Toc204625100)

[9. Datenmodell 6](#_Toc204625101)

[8.1 Aufgabe 6](#_Toc204625102)

[8.2 UML-Klassendiagramm 6](#_Toc204625103)

[10. Geschäftsprozesse 7](#_Toc204625104)

[11. Geschäftsregeln 8](#_Toc204625105)

[12. Systemschnittstellen 9](#_Toc204625106)

[13. Benutzerschnittstellen 9](#_Toc204625107)

[13.1 Struktur der Oberfläche 9](#_Toc204625108)

[13.2 Wichtigste Dialoge & Abläufe 9](#_Toc204625109)

[12.3 Skizze der Anwendung 10](#_Toc204625110)

[14. Systemkontext und Datenflüsse 10](#_Toc204625111)

[Phase 2: Erarbeitungs- und Reflexionsphase – Architekturdokument 12](#_Toc204625112)

[15. Technologieübersicht 12](#_Toc204625113)

[13.1 Programmiersprache 12](#_Toc204625114)

[13.2 Frameworks 12](#_Toc204625115)

[13.3 Bibliotheken 12](#_Toc204625116)

[13.4 Entwicklungswerkzeuge 14](#_Toc204625117)

[16. Architekturübersicht 14](#_Toc204625118)

[17. Struktur 14](#_Toc204625119)

[16.1 Hauptkomponenten 14](#_Toc204625120)

[16.2 Abhängigkeiten 15](#_Toc204625121)

[16.3 Erweiterbarkeit 15](#_Toc204625122)

[18. Verhalten 16](#_Toc204625123)

[Quellenverzeichnis 17](#_Toc204625124)

# Phase 1: Konzeptionsphase – Projektdokument

Link zum GitHub Repository: <https://github.com/KTWIU/SEProject>

# Projektidee und angestrebtes Ergebnis

Bevor der Zweck dieser Anwendung genannt wird, möchte ich ein Problem aus meinem Alltag nennen. Ich plane meinen Tag bisher noch auf einem klassischen Notizblock, was auf lange Sicht nicht nur unpraktisch, sondern auch ressourcenverschwendend ist. Zwar gibt es die „Erinnerungen“-App für das iPhone, jedoch fehlt mir eine einfache und schlanke Anwendung für den PC, die mich in meinem Alltag unterstützt. Die gängigen digitalen Tools sind häufig entweder zu kompliziert oder mit unnötigen Zusatzfunktionen überladen.

Die Zielsetzung dieses Portfolios ist es daher, eine schlanke Desktop-Anwendung für Windows-PCs zu entwickeln, mit der man seine Aufgaben für den nächsten Tag (oder auch die gesamte Woche) möglichst effizient und übersichtlich aufschreiben kann. Die Bedienung soll dabei so einfach wie möglich gehalten werden, also ohne unnötig viele Menüs oder Reiter, sondern mit einem klaren Fokus auf tägliche Aufgabenplanung, Deadlines und einer Kalenderansicht.

# Potenzielle Risiken und Gegenmaßnahmen

## 2.1 Skala:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Wahrscheinlichkeit | niedrig | mittel | hoch |
| Schadensausmaß | niedrig | mittel | hoch |

## 2.2 Tabelle potenzielle Risiken und Gegenmaßnahmen

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Risiko | Eintrittswahrscheinlichkeit | Frühwarnindikator | Schadensausmaß | Gegenmaßnahme |
| Einarbeitung in Qt und CMake dauert zu lange | mittel | Erste GUI-Tests  >2 Tage verspätet | mittel | Früh mit Einarbeitung beginnen, Beispiele als Orientierung verwenden |
| Release-Package funktioniert nicht auf anderen Rechnern | hoch | Anwendung startet nicht auf Test-PC | hoch | windeployqt verwenden,  damit alle DLLs und Dateien vorhanden sind |
| Projektumfang zu groß /  Zeitmangel | gering | Aufgabenrückstand in Woche 2 | mittel | Realistischer Zeitplan,  Fokus auf Kernfunktionen  (sh. Abschnitt 1) |
| Fehler durch Pointer /  Referenzen | mittel | Wiederholte Abstürze oder Warnungen | hoch | Einfacher Code, Debugging-Tools und Testing |
| Codeverlust /  verschiedene Versionen | gering | Mehrere lokale Kopien auf Laufwerk | hoch | Regelmäßige Pushs zu GitHub |

# Projektstrukturplan (PSP)



# Gantt-Diagramm



# Phase 1: Konzeptionsphase - Anforderungsdokument

# Stakeholder (Ziel- und Benutzergruppe)

Die Anwendung richtet sich an alle Nutzer, die ihren Tag gerne strukturiert planen möchten, unabhängig davon ob sie Studenten, Berufstätige oder Privatpersonen sind. Das Programm bietet einen schnelle und unkomplizierten digitalen Ersatz für einen analogen Notizblock und unterstützt dabei, einen Überblick über anstehende Aufgaben und Deadlines zu behalten. Das Ziel ist es, die Vorteile moderner Aufgabenverwaltung am PC mit der Einfachheit eines Papier-Notizblocks zu verbinden, um papierlos und effizienter planen zu können.

# Funktionale Anforderungen

## 5.1 Funktionsliste

* Aufgaben anlegen, bearbeiten, löschen
* Deadlines setzen
* Aufgaben als erledigt markieren
* Kalender-/Tagesansicht
* Daten speichern/laden

## 5.2 User Stories

Als Benutzer möchte ich einfach per Texteingabe mit der Tastatur Aufgaben anlegen, bearbeiten und löschen können.

Als Benutzer möchte für meine Aufgabe auch ein Fälligkeitsdatum setzen können, damit ich mir nicht selbst notieren muss, bis wann ich die Aufgabe erledigen will. Es ist vorerst nicht vorgesehen, eine Benachrichtigung zu versenden, dass die Aufgabe überfällig ist. Über das heutige Datum und dem notierten Fälligkeitsdatum kann ich mir das selbst herleiten.

Als Benutzer möchte ich die Aufgabe als erledigt markieren können, damit ich direkt sehen kann, welche Aufgaben ich heute noch vor habe.

Als Benutzer möchte ich eine Kalender- und Tagesansicht sehen können, damit ich so beispielsweise auch eine ganze Woche planen kann.

Als Benutzer möchte ich die Daten speichern können, das heißt entweder per „save“ Button, oder mit automatischer Speicherung.

Als Benutzer muss ich mich nicht anmelden oder registrieren. Die Anwendung funktioniert wie ein klassisches Notizbuch: Ich kann direkt starten, ohne Account oder Internetverbindung. Die Aufgaben werden lokal auf meinem Windows-PC gespeichert. Eine Synchronisierung mit einer Cloud ist nicht vorgesehen.

Abbildung 1: Use-Case-Diagramm

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Diagramm enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

Quelle: Eigene Darstellung mit Hilfe von Visio

# Nicht-funktionale Anforderungen

|  |  |
| --- | --- |
| Nicht-funktionale Anforderung | Beschreibung und Erfüllbarkeit |
| Benutzerfreundlichkeit | Die Anwendung besitzt nur ein Hauptfenster und maximal 2 Dialoge. Alle Funktionen sind mit maximal 2 Klicks erreichbar. |
| Performance | Startzeit < 2 Sekunden auf einem Windows-PC mit SSD. Alle Listen reagieren ohne spürbare Verzögerung. |
| Datensicherheit | Alle Daten werden lokal auf dem PC abgespeichert. Keine Verbindung zu einem Netzwerk oder Cloud-Service. |
| Plattform | Die Anwendung läuft unter Windows 10/11 und wurde mit Qt6 getestet. Kein plattformspezifischer Code. |
| Eingabevalidierung | Pflichtfeldprüfung (Titel darf nicht leer sein) und Fälligkeitsdatum darf nicht in der Vergangenheit liegen. |
| Verschlüsselung | Nicht vorgesehen, da die Daten lokal und ohne Internetzugriff gespeichert werden. |

# Glossar

* **Aufgabe:** Ein Eintrag mit Titel, Beschreibung und Fälligkeitsdatum
* **Tagesansicht:** Auflistung aller an diesem Tag zu erledigenden/eingetragenen Aufgaben
* **Deadline:** Datum, bis zu dem die Aufgabe abgeschlossen sein soll
* **GUI:** Grafische Benutzeroberfläche
* **User** **Story:** Beschreibung aus Anwendersicht
* **UML:** Unified Modeling Language

# Phase 1: Konzeptionsphase - Spezifikationsdokument

# Datenmodell

## 9.1 Aufgabe

* Es ist das wichtigste Objekt
* Attribute einer Aufgabe sind: Titel, Beschreibung, Fälligkeitsdatum, Status (offen/erledigt) mit Anzeigen in grün/rot
* Benötigt mindestens einen Titel (Pflichtfeld), ein optionales Fälligkeitsdatum und einen Status (offen/erledigt), kann zusätzliche Beschreibung haben

## 9.2 MVC-Muster und Stellungnahme zum Einsatz

Das Model-View-Controller (MVC) Muster wird zur Trennung von Präsentation, Steuerung und Datenmodell verwendet. Es wird eingesetzt, wenn unterschiedliche Schichten auf die Daten notwendig sind oder zukünftige Anforderungen an die Darstellung und Interaktion noch nicht feststehen. Das Modell übernimmt die Datenhaltung, die View stellt die Darstellung (GUI) sicher und der Controller vermittelt zwischen den beiden Instanzen, indem er die Benutzereingabe verarbeitet und Veränderungen im Modell anstößt. Diese Trennung erhöht die Wartbarkeit und Erweiterbarkeit der Anwendung (Sommerville, 2012, S. 191–193).

Für die Umsetzung konkret dieser Anwendung wird das MVC-Muster wie in der gängigen Literatur bekannt als Rahmen gewählt. Die drei Schichten View (MainWindow), Model (Task, TaskManager) und Controller (TaskController) werden strikt voneinander getrennt. Zur besseren Entkopplung ist außerdem ein Interface (TaskInterface) vorgesehen. Mit dieser Architektur ist es dann auch leichter möglich, die Anwendung über dieses Projekt hinaus weiterzuentwickeln (z.B. Netzwerkschnittstelle).

## 9.3 UML-Klassendiagramm

Die aus dem vorherigen Abschnitt zum MVC-Muster gewonnen Erkenntnisse werden im UML-Klassendiagramm in Abbildung 2 angewendet.

Abbildung 2: UML-Klassendiagramm

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Design enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

Quelle: Eigene Darstellung mit Hilfe von Visio

# Geschäftsprozesse

**Geschäftsprozess 1: Aufgabe anlegen**

1. Der Benutzer startet die Anwendung
2. Im Hauptfenster klickt er auf „Aufgabe hinzufügen“
3. Es öffnet sich ein Modal
   * Der Benutzer gibt Titel, Beschreibung, Fälligkeitsdatum ein
   * Mit „Speichern“ wird die Aufgabe übernommen
4. Die neue Aufgabe erschein in der Aufgabenliste

**Geschäftsprozess 2: Aufgabe als erledigt markieren**

1. Benutzer sieht die Aufgabenliste
2. Bei einer Aufgabe klickt er auf „Aufgabe als erledigt markieren“
3. Die Aufgabe wird als erledigt markiert und ggf. anders dargestellt (je nach Qt Funktionen)

**Geschäftsprozess 3: Überfällige Aufgaben anzeigen**

1. Beim Start prüft das Programm alle Aufgaben
2. Aufgaben mit Fälligkeitsdatum < wie aktuelles Datum werden als „überfällig“ markiert/angezeigt

**Geschäftsprozess 4: Aufgabe löschen**

1. In der Aufgabenliste wählt der Nutzer eine Aufgabe aus
2. Mit Klick auf „Aufgabe löschen“ wird die Aufgabe entfernt (komplett gelöscht)

Eine Aktivität beschreibt in UML-Aktivitätsdiagrammen einen Ablauf von Aktionen, die zusammen eine bestimmte Funktionalität oder ein Verhalten implementieren. Dabei kann eine Aktivität sowohl eine einfache Aktion als auch eine komplexe, strukturierte Verhaltensweise darstellen (Balzert, 2009, S. 236). Abbildung 3 zeigt ein UML-Aktivitätsdiagramm für den Kernprozess des Anlegens einer Aufgabe.

Abbildung 3: UML-Aktivitätsdiagramm für Kernprozess "Aufgabe anlegen"

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Reihe enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

Quelle: Eigene Darstellung mit Hilfe von Visio

# Geschäftsregeln

* Eine Aufgabe muss immer mindestens einen Titel besitzen
* Das Fälligkeitsdatum einer Aufgabe darf nicht in der Vergangenheit liegen
* Eine Aufgabe kann erst gespeichert werden, wenn alle Pflichtfelder (Titel) ausgefüllt sind
* Jede Aufgabe ist eindeutig identifizierbar (z.B. durch eine ID)
* Bereits erledigte Aufgaben können nicht bearbeitet werden (nur noch löschen möglich)
* Das Fälligkeitsdatum von bereits erledigten Aufgaben führt nicht mehr zu einem Zustandswechsel (bspw. Verändern der Schrift von grün auf rot o.Ä.)
* Beim Löschen einer Aufgabe öffnet sich ein Modal, um unbeabsichtigtes löschen zu verhindern
* Alle angegebenen Daten werden beim Schließen der Anwendung gespeichert
* Das Fälligkeitsdatum ist optional, aber wenn es gesetzt wird, muss es nach dem Erstellungsdatum liegen

# Systemschnittstellen

In diesem Projekt sind keine externen technischen Schnittstellen (z.B. HTTP, FTP) vorgesehen. Die Anwendung läuft komplett lokal auf dem Rechner des Benutzers. Der Datenformat der Aufgaben wird zum Beispiel TXT, CSV oder JSON sein.

# Benutzerschnittstellen

Die Anwendung ist als klassische Desktop-Fensteranwendung unter Windows mit Qt6 realisiert. Sie besteht aus einem Hauptfenster sowie mehreren Dialogfenstern, die jeweils klar abgegrenzte Aufgabenbereiche abbilden.

## 13.1 Struktur der Oberfläche

* Hauptfenster: Zeigt alle Aufgaben übersichtlich als Liste
* Neue Aufgabe anlegen: Button „+ Aufgabe anlegen“ öffnet Dialog
* Aufgabendetails: Im Dialog kann der Nutzer die Attribute eingeben
* Löschen/Erledigt: Neben jeder Aufgabe befinden sich Buttons für „Löschen“ oder „als erledigt markieren“
* Kalender: Der Kalender soll im Hauptfenster angezeigt werden

## 13.2 Wichtigste Dialoge & Abläufe

**Neue Aufgabe anlegen**

* Klick auf „+ Aufgabe hinzufügen“
* Eingabefeld für Titel (Pflichtfeld)
* Eingabefeld für Fälligkeitsdatum (optional)
* Eingabefeld für Beschreibung (optional)
* „Speichern“ Button, der nur aktiv ist, wenn das Pflichtfeld ausgefüllt ist
* Fehlermeldung, falls Pflichtfeld leer bleibt oder Datum ungültig ist

**Aufgabe löschen**

* Klick auf „Löschen“-Button öffnet ein Modal/Bestätigungsdialog und erst danach wir die Aufgabe gelöscht

**Eingabevalidierung**

* Titel muss ausgefüllt sein
* Fälligkeitsdatum darf nicht in der Vergangenheit liegen

## 12.3 Skizze der Anwendung

Abbildung 4: Skizze Aufgabenplaner

Ein Bild, das Text, Screenshot, Rechteck, Design enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

Quelle: Eigene Darstellung mit Hilfe von Visio

# Systemkontext und Datenflüsse

Der Systemkontext beschreibt die relevante Umgebung, die es um ein System herum gibt und die daher in der Entwicklung von Systemen zu beachten ist. Es gibt jedoch auch eine irrelevante Umgebung, die keinen Einfluss auf die Entwicklung hat und mit einer Grauzone an die relevante Umgebung anschließt. Die Interpretation einer Anforderung wird daher durch den Kontext beeinflusst (Balzert, 2009, S. 462), weshalb er ein fester Teil der ersten Phase des Softwareentwurfsprozesses ist (Sommerville, 2012, S. 217).

## 14.1 Anwendungsspezifischer Kontext

Im Fall dieser Anwendung ist das System vollständig lokal auf dem Windows-Rechner installiert. Es handelt sich um eine Desktop-Fensteranwendung, die weder Cloud-Dienste noch Netzwerkschnittstellen verwendet.

Die wichtigsten Quellen (Dateneingabe) sind:

* Der Benutzer, der über die GUI Aufgaben erstellt, bearbeitet oder löscht
* Eine lokale Datei (TXT, JSON oder CSV), die beim Start der Anwendung automatisch eingelesen wird und dann die Aufgaben in das Programm lädt

Die wichtigsten Senken (Daten-Ausgaben) sind:

* Die GUI, welche Aufgaben und Statusänderungen visuell darstellt
* Eine lokale Datei, in die alle Änderungen der aktuellen Sitzung gespeichert werden, sobald der Benutzer eine Aufgaben hinzufügt oder bearbeitet

Externe Systeme wie APIs, Server oder Datenbanken sind in diesem Projekt nicht vorhanden.

## 14.2 Abgrenzung und Kontextdarstellung

Das System interagiert ausschließlich mit dem Betriebssystem (Datei I/O) und dem Benutzer. Es existieren keine weiteren externen Schnittstellen oder Abhängigkeiten in diesem Projekt. Abbildung 5 zeigt die Abgrenzung des Systemkontextes mit Hilfe eines einfachen Kontextdiagrammes.

Abbildung 5: Kontextdiagramm

Ein Bild, das Text, Diagramm, Screenshot, Schrift enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

Quelle: Eigene Darstellung

# Phase 2: Erarbeitungs- und Reflexionsphase – Architekturdokument

# Technologieübersicht

## 15.1 Programmiersprache

Die für dieses Projekt ausgewählte Programmiersprache ist C++, folgend werden die wichtigsten Gründe für die Auswahl erläutert.

* Motivation: Vertiefung der eigenen Kenntnisse, wichtig für Ingenieurs- und Software-Engineering Berufe
* Fördert allgemeines Verständnis für Speicherverwaltung, effiziente Algorithmen und systemnahe Entwicklung
* Große Ökosystem, viele Libraries und plattformübergreifend einsetzbar
* Auch wenn Entwicklung schwerer als bspw. mit Python ist, ist der Lerneffekt für Studium/Beruf höher
* GUI-Anbindung mit Qt

## 15.2 Frameworks

Die grafische Oberfläche wurde mit dem Qt6-Framework als klassische Fensteranwendung für Windows realisiert. Es kommen QMainWindow sowie mehrere QDialog-basierte Komponenten zum Einsatz. Auch das googletest Framework wird für die späteren Tests implementiert.

* Qt (Qt6)
  + Wird für grafische Oberfläche (GUI) verwendet
  + Ermöglicht plattformübergreifende Entwicklung für Fensteranwendungen
  + Gute Unterstützung für UI-Design, Events und eigene Widgets
  + Integration in C++ Projekt und Build-System (CMake) ist Standard
* googletest
  + Framework für automatisierte Unit-Tests
  + Weit verbreitet im C++ Umfeld, auch im industriellen Einsatz
  + Moderne C++ Features für Testfälle und Test Suites
  + Bringt professionelle Entwicklungsmethodik (Test Driven Development, Absicherung von Code…)

## 15.3 Bibliotheken

Bisher werden im Projekt folgende Bibliotheken verwendet, diesen können sich jedoch je nach Projektablauf noch verändern.

* C++ Standardbibliothek (STL): Für Vektoren, Strings, Maps usw.
* QtCore, QtGui, QtWidgets

## 15.4 Entwicklungswerkzeuge

* VS Code mit C++ und Qt Extension
* Qt Creator 17.0.0
* CMake als Buildsystem
* GitHub zur Versionskontrolle
* windeployqt zum Erstellen von Release-Paketen (Deployment für Windows) 🡪 wird in Phase 3 implementiert

# Architekturübersicht

In diesem Projekt wird wie bereits vorher genannt das MVC-Muster (Model-View-Controller) umgesetzt. Es ermöglicht eine saubere Trennung von Benutzerschnittstelle, Anwendungslogik und Datenmodell, wodurch die Software leichter erweiterbar und testbar ist.

* **View (Benutzerschnittstelle):**
  + Besteht aus den MainWindow und den Dialogklassen
  + Zuständig für die Darstellung der Daten und die Erfassung von Benutzereingaben
* **Controller:**
  + Die Klasse TaskController vermittelt zwischen View und Model
  + nimmt Eingaben aus der View entgegen, verarbeitet sie und ruft Methoden des Modells auf
* **Modell (Datenhaltung & Logik):**
  + Umfasst Task, TaskManager sowie die Dateioperationen der CSV
  + Verantwortlich für das Speichern, Laden und Verwalten der Aufgabenobjekte

# Struktur

## 17.1 Hauptkomponenten

* MainWindow
  + Verantwortlich für das Hauptfenster und die Steuerung der Oberfläche
  + Zeigt die Liste der offenen Aufgaben und bietet Buttons für Aktionen
  + Öffnet bei Bedarf die verschiedenen Dialogfenster
* DialogTaskHinzufuegen / DialogTaskBearbeiten
  + Separate Dialogfenster für das Hinzufügen bzw. Bearbeiten einer Aufgabe
  + Erfassen und Bearbeiten der Aufgabendaten durch den Benutzer
* erledigteAufgabenliste / ueberfaelligeAufgaben
  + Dialogfenster zur Anzeige aller erledigten bzw. überfälligen Aufgaben
* TaskManager
  + Verwalten der Sammlung aller Aufgaben (Hinzufügen, Löschen, Suchen, Bearbeiten)
  + Schnittstelle zwischen UI und Dateispeicherung
  + Verantwortlich für das Speichern und Laden der Aufgaben
* Task
  + Datenklasse für einzelne Aufgaben (Attribute: Titel, Beschreibung, Fälligkeitsdatum, Status, Index)
  + Methoden zum Ändern und Auslesen der Aufgabendaten

## 17.2 Abhängigkeiten

* MainWindow nutzt TaskManager für Logik und Aufgabeliste
* TaskManager verwaltet eine Sammlung von Task-Objekten
* MainWindow öffnet die Dialogfenster zur Interaktion mit dem Benutzer
* Dialogfenster übergeben ihre Eingaben an MainWindow/TaskManager

Abbildung 6: UML-Klassendiagramm

Ein Bild, das Text, Screenshot, Software, Schrift enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

Quelle: Eigene Darstellung mit Hilfe von Visio

## 17.3 Erweiterbarkeit

# Verhalten

1. Der Benutzer gibt die Aufgabendaten im Dialog ein
2. MainWindow ruft addAufgabe im TaskManager auf
3. TaskManager legt ein neues Task-Objekt an und speichert alle Aufgaben in der Datei
4. MainWindow aktualisiert die Aufgabenliste in der Benutzeroberfläche

Abbildung 7: UML-Sequenzdiagramm

Ein Bild, das Text, Screenshot, Reihe, parallel enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

Quelle: Eigene Darstellung

ACHTUNG, INTERFACE UND TASKCONTROLLER MÜSSEN NOCH ENTWICKELT UND IN VORHANDENEN CODE EINGEFÜGT WERDEN!

# Quellenverzeichnis

Balzert, H. (2009). Lehrbuch der Softwaretechnik: Basiskonzepte und Requirements Engineering. In *Spektrum Akademischer Verlag eBooks*. https://doi.org/10.1007/978-3-8274-2247-7

Sommerville, I. (2012). *Software Engineering*.