

Anwendungsfall-Beschreibungen

Über eine grafische Benutzeroberfläche (GUI) soll der Nutzer verschiedene Netzwerkkomponenten (Router, Switches, Desktop-PCs, Notebooks) erfassen und einem Raum in einem Gebäude zuweisen können.

Dazu gibt der Nutzer zuerst eine Beschreibung und den Typ der Komponente (Router, Switch, [...]) ein und wählt anschließend das Gebäude sowie einen Raum aus.

Die Komponenten sowie die Gebäude mit den Räumen werden nun in eine CSV Datei gespeichert.

Ebenso werden die CSV Dateien ausgelesen und die Inhalte in der GUI angezeigt

Über einen Button „Gebäude hinzufügen“ lassen sich neue Gebäude erstellen, welche anschließend in der CSV gespeichert und in der GUI auswählbar sind.

Substantivmethode

Die möglichen Klassen wurden in der Anwendungsfallbeschreibung markiert.

Somit haben sich nun folgende Klassen aus der Anwendungsfallbeschreibung abgeleitet:

- GUI.java
- Netzwerkkomponente.java
- Router.java
- Switch.java
- DesktopPC.java
- Notebook.java
- ReadWriteCSV.java

Aus der Anwendungsfallbeschreibung wurden ebenso folgende Methoden für die Klasse ReadWriteCSV abgeleitet:

- ReadCSVKomponente
Liest die CSV Datei mit den Komponenten aus.
Return: ArrayList mit den Komponenten der CSV Datei.
- WriteCSVKomponente
Schreibt das erstellte Objekt in die CSV Datei.
- ReadCSVGebaeude
Liest die CSV Datei mit den Komponenten aus.
Return: ArrayList mit den Gebäuden der CSV Datei.
- WriteCSVGebaeude
Schreibt das erstellte Objekt in die CSV Datei.

Um einen Überblick über alle Klassen mit den Methoden und Attributen (auch die, die nicht über die Substantivmethode abgeleitet werden konnten) beachten Sie bitte das endgültige UML-Klassendiagramm, welches mit abgegeben wurde.