



HOCHSCHULE COBURG



Master Autonommes Fahren

BERICHT SYSTEMARCHITEKTUR

Datum der Abgabe: 17. Mai 2021

Systemarchitektur Softwarearchitektur

von

Michael Brandmaier

Marcel Müller

Dennis Müller

Saskia Mittag

Johannes Ament

Inhaltsverzeichnis

1	Systemarchitektur	3
1.1	Sense-Plan-Act Diagramm	3
1.2	Hardwarearchitektur	3
1.3	Systemkontext	3
1.4	Architekturdiagramme	3
2	Softwarearchitektur	4
2.1	Blockschaltbild	4
2.2	Systemverhalten	4
2.2.1	Zustandsautomat	4
2.2.2	Signalflüsse	4
3	Anhang	5
3.1	Abkürzungsverzeichnis	5
3.2	Abbildungsverzeichnis	5

1 Systemarchitektur

Dieses Kapitel geht auf die grundsätzliche Spielidee, den aktuellen Stand und die Planung für die Zukunft an diesem Projekt ein.

1.1 Sense-Plan-Act Diagramm

1.2 Hardwarearchitektur

1.3 Systemkontext

- Welche Personen haben Kontakt mit dem System?
- Welche Anwendungsteile gibt es?
- Wo ist die Systemgrenze?
- Mit welchen Systemen kooperiert mein System und wie?
- Welche Schnittstellen hat das System?
- Welche Use-Cases gibt es und deckt mein System diese ab?

1.4 Architekturdiagramme

2 Softwarearchitektur

2.1 Blockschaltbild

2.2 Systemverhalten

2.2.1 Zustandsautomat

2.2.2 Signalflüsse

3 Anhang

3.1 Abkürzungsverzeichnis

3.2 Abbildungsverzeichnis