

## Gruppe 2

Pascal Brunner (brunnpa7)  
Maximilian König (koenimax)  
Martin Ponbauer (ponbamar)  
Aurel Schwitter (schwiaur)  
Lucca Willi (willilu1)

# Aufgabe 15 – Kapitel 3 der Architekturdokumentation erweitern

## Aufgabe 3 – Kontextabgrenzung

In der Praktikumsaufgabe 14 haben Sie bereits die Schnittstelle zur Paymentorganisation analysiert.

### Aufgabe 3.1 – Mockups

Analysieren Sie zusätzlich eine der Benutzerschnittstelle Administrator, Seller und Buyer durch Mockups. Sie können die Mockups (UX-Design) von Hand erstellen und einscannen oder mit Hilfe eines Tools wie Balsamiq1.

- Administrator: User Unlock, List Product-Catalog, View /Edit Status and Bids of an Auction
- Seller: View/Edit Payment-Information, Create Auction, View all own Auctions, View Status of own
- Auction (all bids, after end of auction the address of the buyer
- Buyer: List Product-Catalog, create a bid to an Auction, View status of an auction, if the buyer wins an auction get the address of the buyer

Sie können sich durch eine bestehende Plattform wie EBAY oder Ricardo inspirieren lassen.

Bitte entnehmen Sie die Mockups aus dem zusätzlichen **PDF Mockups\_Auktionsplattform.pdf**

### Aufgabe 3.2– Herleitung der Systemschnittstellen

Aus den obenstehenden Mockups sollen die REST/Websocket Schnittstellen hergeleitet werden. Pro Schnittstelle sollen die zu implementierenden Verben (GET, POST, PUT, DELETE) inkl. Attribute beschrieben werden.

Erstellen Sie eine erste Version eines API's mit Hilfe von OpenAPI 3.0: <https://editor.swagger.io/>

Generieren Sie eine erste Version von Spring-Boot Modelklassen mit Hilfe von des Codegenerators von Swagger.

Die Spezifikation der API ist unter nachfolgendem Link erreichbar:

[https://app.swaggerhub.com/apis/mpbauer/ASE1\\_Auktionsplattform/1.0.0](https://app.swaggerhub.com/apis/mpbauer/ASE1_Auktionsplattform/1.0.0)