

# Use Case Lösungen

Lösung Online-Banking-System:

Beispiel für ein Use Case für einen Online-Banking-System.

- Use Case Name: Geldüberweisung durchführen
- Akteure: Kunde, Bankserver
- Ziel: Der Kunde überweist Geld von seinem Konto auf das Konto eines Empfängers.
- Vorbedingungen:
  - Der Kunde ist eingeloggt.
  - Das Konto des Kunden hat genügend Guthaben für die Überweisung.
- Nachbedingungen:
  - Der Betrag wird vom Konto des Kunden abgebucht.
  - Der Betrag wird auf das Konto des Empfängers überwiesen.
  - Eine Bestätigung der Überweisung wird an den Kunden gesendet.
- Hauptablauf:
  1. Der Kunde navigiert zur Überweisungsseite.
  2. Der Kunde gibt Empfängerinformationen und den Betrag ein.
  3. Der Kunde bestätigt die Überweisungsdetails.
  4. Der Bankserver überprüft die Kontodeckung.
  5. Der Betrag wird abgebucht und auf das Empfängerkonto überwiesen.
  6. Der Kunde erhält eine Bestätigung der erfolgreichen Überweisung.
- Alternativabläufe
  - A1: Der Kunde gibt falsche Empfängerdaten ein.
    - Der Server zeigt eine Fehlermeldung an, und der Kunde kann die Daten korrigieren.
  - A2: Der Kunde storniert die Überweisung nach Eingabe der Daten.
    - Der Use Case endet ohne Änderungen am Kontostand.
- Ausnahmen:
  - E1: Der Server ist aufgrund von Wartungsarbeiten nicht verfügbar.

E2: Das Konto des Kunden ist nicht gedeckt.

Use Case Name: Bibliotheksverwaltungssystem für eine Universitätsbibliothek

Akteure: Mitarbeiter, Datenbank und Bibliotheksverwaltungssystem

Ziel: Kompletten Medien Inventar Sehen

Vorbedingungen:

- Bestehende Datenbank.
- Datenbank hat alle Medien Inventar Informationen.
- Mitarbeiter hat Zugriff auf das Bibliotheksverwaltungssystem.
- Bibliotheksverwaltungssystem hat eine Funktion, um das Inventar aufzurufen.

Nachbedingungen:

- Mitarbeiter sieht Inventar.
- Medien sind alphabetisch geordnet.
- Medien können gesucht werden.
- Medientypen getrennt.

Hauptablauf:

1. Mitarbeiter loggt sich im System ein.
2. Medien Inventar Aufrufen.
3. Datenbank holt alle Informationen über Medien.
4. Mitarbeiter sieht Inventar.

Alternativabläufe:

A1:

1. Mitarbeiter gibt falschen Passwort ein.
2. Mitarbeiter wird aufgefordert Passwort erneut einzugeben.
3. Passwort weiterhin falsch
4. Mitarbeiter wird aufgefordert ein neues Passwort zu erstellen.
5. Mitarbeiter hat neuen Passwort ausgewählt.
6. Mitarbeiter loggt sich im System ein.
7. Medien Inventar Aufrufen.
8. Datenbank holt alle Informationen über Medien.
9. Mitarbeiter sieht Inventar.

A2:

1. Mitarbeiter loggt sich im System ein.
2. Medien Inventar Aufrufen.
3. Datenbank holt alle Informationen über Medien, außer das neue Medientyp: „EBooks“.
4. Mitarbeiter sieht nicht kompletten Inventar.

Ausnahme:

- Datenbank daten Korrupt.
- Datenbank ist nicht verfügbar.
- Bibliotheksverwaltungssystem nicht verfügbar.

Use Case Name: Essensbestellungs-App für ein Restaurant – Kunde bestellt Produkte vom Restaurant.

Akteure: Restaurant, Kunde, Lieferant und Essensbestellungs-App.

Ziel: Kunde bestellt durch unser Essensbestellungs-App Essen/Getränke die ihm geliefert werden sollten.

Vorbedingung:

- Kunde in App registriert.
- Zutaten sind in der App vorhanden und aktuell.
- Restaurant ist bereit zum Liefern.
- Lieferservice aktiv.
- Lieferant ist verfügbar.
- Adresse im Liefergebiet.
- Lieferant wird von Bestellung benachrichtigt.
- Essensbestellungs-App kann auf die Position von einem eingeloggten Kunde zugreifen.

Nachbedingung:

- Kunde kann Lieferant einen Tipp hinterlassen.
- Bestellung wird im System erfasst.
- Kunde darf Bewertung für Restaurant und Lieferservice abgeben.

Hauptablauf:

1. Kunde öffnet Essensbestellungs-App.
2. Kunde loggt sich ein.
3. Essensart auswählen.
4. Restaurant auswählen.
5. Speisekarte wird angezeigt.
6. Produkt auswählen.
7. Kunde kann Zutaten Optionen auswählen.
8. Kunde kann Kommentar angeben.
9. Lieferdaten anpassen.
10. Zahlungsart auswählen.
11. Zahlung ausführen.
12. Kunde bekommt erwartete Lieferzeit.
13. Kunde bekommt Rechnung.

Alternativabläufe:

A1.

11. Gutscheincode eingeben.
12. Zahlung ausführen.
13. Kunde bekommt erwartete Lieferzeit.
14. Kunde bekommt
15. Rechnung.