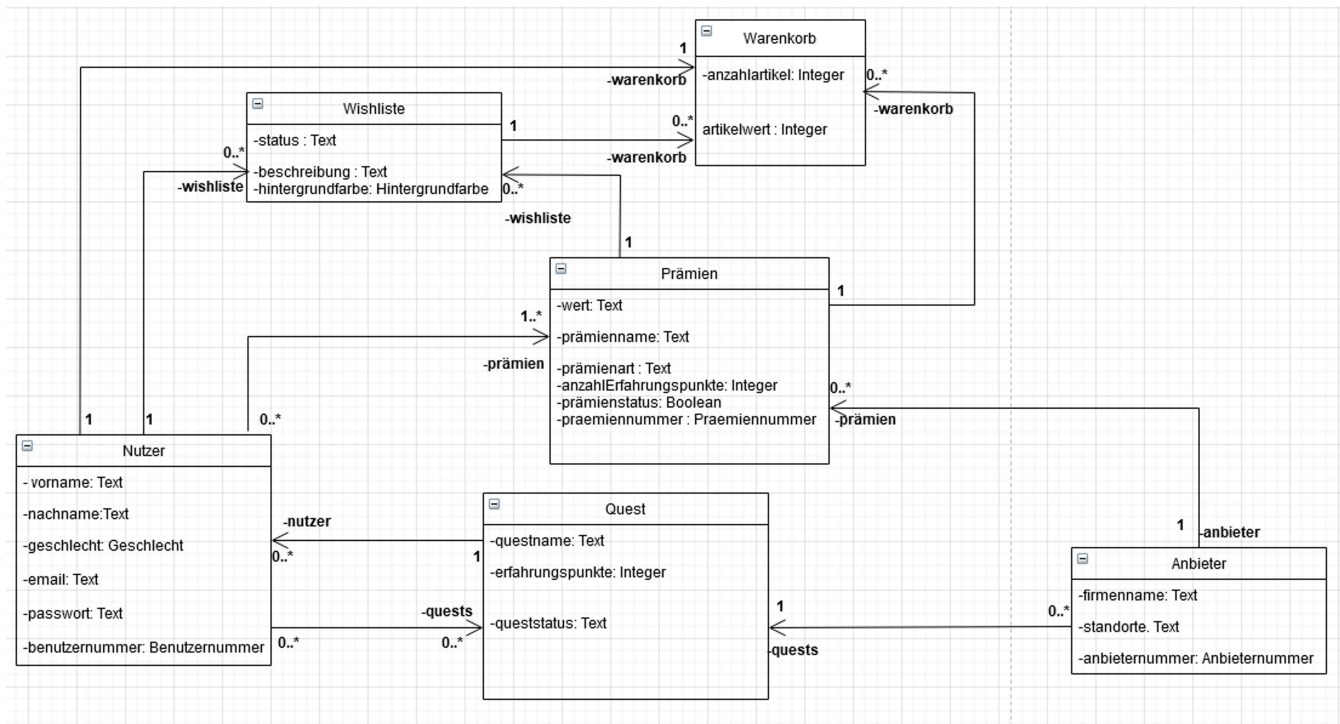


2.3

Sonntag, 28. November 2021 15:55



2.3.b)

Hintergrundfarbe
Datentypname: Hintergrundfarbe
Beschreibung: Beinhaltet die gewünschte Hintergrundfarbe für die WishListe
Wertebereich: {BLAU,GRUEN,GELB,LILA,ROT,SCHWARZ,WEISS,TUERKIS,GRAU,ORANGE}
GUI-Darstellung: Darstellung als Hintergrundfarbe der WishListe
Geschlecht
Datentypname: Geschlecht
Beschreibung: Beinhaltet die gewünschte Hintergrundfarbe für die WishListe
Wertebereich: {MAENNLICH,WEIBLICH}
GUI-Darstellung: Darstellung als Hintergrundfarbe der WishListe
Praemiennummer
Datentypname: Praemiennummer
Beschreibung: Die Nummer macht die Praemiennummer einzigartig.
Wertebereich: 0;2^31
GUI-Darstellung: "Prämien-ID" <Prämiennummer>
Benutzernummer
Datentypname: Benutzernummer
Beschreibung: Die Nummer macht den Benutzer einzigartig.
Wertebereich: 0;2^31
GUI-Darstellung: "Benutzer-ID" <Benutzernummer>
Anbiaternummer
Datentypname:Anbiaternummer
Beschreibung: Die Nummer macht den Anbieter einzigartig
Wertebereich: 0;2^31
GUI-Darstellung: "Anbieter-ID" <Anbiaternummer>

2.3.c)

Nutzer:

Die Klasse Nutzer stellt die Persona da.

Die Klasse Nutzer hat einen Vornamen, Nachnamen, einen Geschlecht, eine Email, einen Passwort und einen Benutzernummer.

Quest:

Eine Quest ist ein Auftrag z.B "Vorlesung schauen" wo der Nutzer für das erledigen der Quest Erfahrungspunkte sammeln kann.

Die Klasse Quest hat einen Questnamen, die dazugehörigen Erfahrungspunkte und einen Queststatus.

Die Klasse Nutzer kann eine Quest absolvieren und die Quests verwalten. Die Nutzer kann den Queststatus verändern.

Anbieter:

Die Klasse Anbieter sind z.B Firmen.

Die Klasse Anbieter stellt Quests für den Nutzer zur Verfügung. Außerdem bietet die Klasse Anbieter Prämien zur Verfügung.

Die Klasse Anbieter hat einen Firmennamen, Standorte und einen Anbiaternummer. Die Klasse Anbieter kann Prämien anbieten.

Prämien:

Die Klasse Prämien stellt Vergütungen wie Gutscheine mit deren Wert da.

Die Klasse Nutzer kann die Prämien in eine WishListe und in ein Warenkorb hinzufügen.

Die Klasse Prämien besitzt einen Wert, einen Prämiennamen, einen Prämienart, die dazu gehörigen Erfahrungspunkte und einen Prämienstatus.

WishList:

Eine WishListe ist eine vom Nutzer definierte Liste in der man gewünschte Prämien hinzufügen kann.

Die Klasse Nutzer kann die Prämien in seine WishListe hinzufügen.

Die Klasse WishList besitzt einen Status, eine Beschreibung und eine Hintergrundfarbe.

Der Nutzer kann den Status einsehen, die Beschreibung lesen und die Hintergrundfarbe der Wishliste umändern.

Außerdem kann die Klasse Nutzer die Prämien von seiner WishListe in den Warenkorb hinzufügen.

Warenkorb:

Die Klasse Nutzer kann Prämien in den Warenkorb hinzufügen.

Die Klasse Warenkorb besitzt einen AnzahlArtikel und einen ArtikelWert.

Der Nutzer kann die Anzahl der Artikel und den Artikelwert einsehen.

Der Nutzer kann Prämien in sein Warenkorb hinzufügen.

Hintergrundfarbe:

Ein Enum mit einer bestimmten Länge von Values, beinhaltet paar Farben. Wird benutzt für die Hintergrundfarbe der WishListe.

Geschlecht:

Ein Enum mit zwei Values, beinhaltet zwei Geschlechter "MAENNLICH" und "WEIBLICH". Wird benutzt für um der Klasse Nutzer einen Geschlecht zuzuweisen.

Praemiennummer:

Die ID für die Prämie. Die Praemiennummer ist einzigartig.

Benutzernummer:

Die ID für den Benutzer. Die Benutzernummer ist einzigartig.

Anbiaternummer:

Die ID für den Anbieter. Die Anbiaternummer ist einzigartig.