

1a)

<b>Use Case</b>	<u>Bestellung</u> von reduzierten <u>Artikeln</u>
<b>Charakteristische Informationen:</b> Ziel im Kontext: <u>Nutzer</u> kann eine <u>rabattiere Bestellung</u> im <u>Shop</u> abgeben, nachdem er über das <u>Tippspiel Rabatt</u> bekommen hat Spielraum: kein Level: Primäraufgabe Vorbedingungen: <u>Nutzer</u> hat sich angemeldet und ein <u>erfolgreiches Tippspiel</u> absolviert Endbedingung: einen <u>Rabatt</u> wurde auf den <u>Preis</u> angerechnet und das <u>Produkt</u> kann zu diesem <u>Preis</u> erworben werden Mögliche Fehler: <u>falscher Rabatt</u> ausgewählt Primärnutzer: jeder <u>Nutzer</u> , der am <u>Tippspiel</u> teilnimmt und erfolgreich getippt hat Einstellung (Trigger): <u>Nutzer</u> ruft den <u>Warenkorb</u> auf und möchte seine <u>Bestellung</u> abgeben	
<b>Haupterfolgsszenario:</b> 1) <u>Endnutzer</u> möchte einen <u>Tipp</u> bei einem <u>Spiel</u> seiner <u>Wahl</u> abgeben und öffnet die <u>Tippsseite</u> 2) Die <u>Tippsseite</u> wird mit den jeweiligen <u>Spiele</u> n an diesem <u>Spieltag</u> geladen 3) Der <u>Tipper</u> kann dort <u>Ziffern</u> eintragen, die dann gewertet werden ( <u>Tippsabgabe</u> ) 4) Die <u>Eingabe</u> muss bestätigt werden 5) Die <u>Eingaben</u> werden in einer <u>Datenbank</u> abgelegt 6) Der <u>Tipp</u> kann nun auf <u>Produkte</u> übertragen werden 7) Der <u>Endnutzer</u> kann nun <u>Produkte</u> auswählen 8) Der Rabatt wird auf Grundlage einer <u>Berechnung</u> erstellt 9) Der <u>Endnutzer</u> kann nun <u>Produkte</u> mit <u>Rabatt</u> bestellen	
<b>Erweiterungen:</b> <u>Verlosung</u> einzelner <u>Produkte</u> bei <u>hohem Tipperfolg</u>	
<b>Untervarianten:</b>	
<b>Verbundene Informationen:</b> Priorität: Top-Priorität Performanceziel: Eingabeseite 1s, Ablage in DB 1s, Bestellabwicklung 5s Frequenz: 20% der Standardeinkäufer + 5% Neukunden Weg zum Nutzer: GUI Offene Probleme: Date:	
<b>Rückverfolgbarkeit:</b>	
<b>Fullfills Requirement</b>	RQ1, RQ2, RQ3...

b)

<u>Kategorie</u>	<u>Konzept</u>
Physische Objekte	Produkt, Artikel
Transaktion	Rabatt, Bestellung,
Organisationen	Shop, Tippsseite, Datenbank
Nutzer	Nutzer
Rollen	Nutzer
Ereignisse	Bestellung, Tippsabgabe, Berechnung
Interne Datensätze	Tipp, Rabatt

c) irrelevante Konzepte: Tipperfolg, Ziffern, Spiel

d)

<u>Glossar</u>	<u>Beschreibung</u>	<u>Synonym</u>
Produkt	Zum Kauf angebotene Gegenstände	Artikel
Rabatt	Ermäßigung des Preises, hervorgerufen durch erfolgreichen Tipp	
Bestellung	Vorgang, wie der Kunde seine Produkte erwirbt	
Shop	Virtueller Ort, wo der Kunde einkauft, das Tippspiel abgibt und die Bestellung abgibt	
Datenbank	Datenspeicherort für alle relevanten Daten	
Nutzer	Nutzer des Shops	Endnutzer, User, Kunde
Tipp	Ergebnisvorhersage eines Fußballspiels durch den Nutzer	
Berechnung	Ermittlung des Rabattes	