

Übungsblatt 06

1. KONZEPTE IDENTIFIZIEREN

Identifizieren Sie systematisch am Beispiel des Use Cases „Bestellung von reduzierten Artikeln“, die in ihm vorkommenden Konzepte. Sollten Sie diesen Use-Case noch nicht erstellt haben, so muss dieser zuvor entsprechend dem Cockburn-Template erstellt werden.

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

- Wenden Sie die Nominalphrasen-Methode auf den Use Case an.

- Nutzer kann Bestellung abgeben
- Nutzer bekommt Rabatt
- Produkt kann erworben werden
- Tipper kann Zahlen eintragen
- Tipp wird auf Produkte übertragen

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

- Sortieren Sie anschließend ihre Konzepte in eine Konzeptkategorienliste.

Physische Objekte	Produkt, Artikel
Transaktionen	Rabatt, Bestellung
Externe (Computer-)Systeme	
Organisationen	Shop, Tippseite, Datenbank
Interne Datensätze	Tipp, Rabatt
Externe Datensätze	
Nutzer	Nutzer
Rollen	Nutzer
Ereignisse	

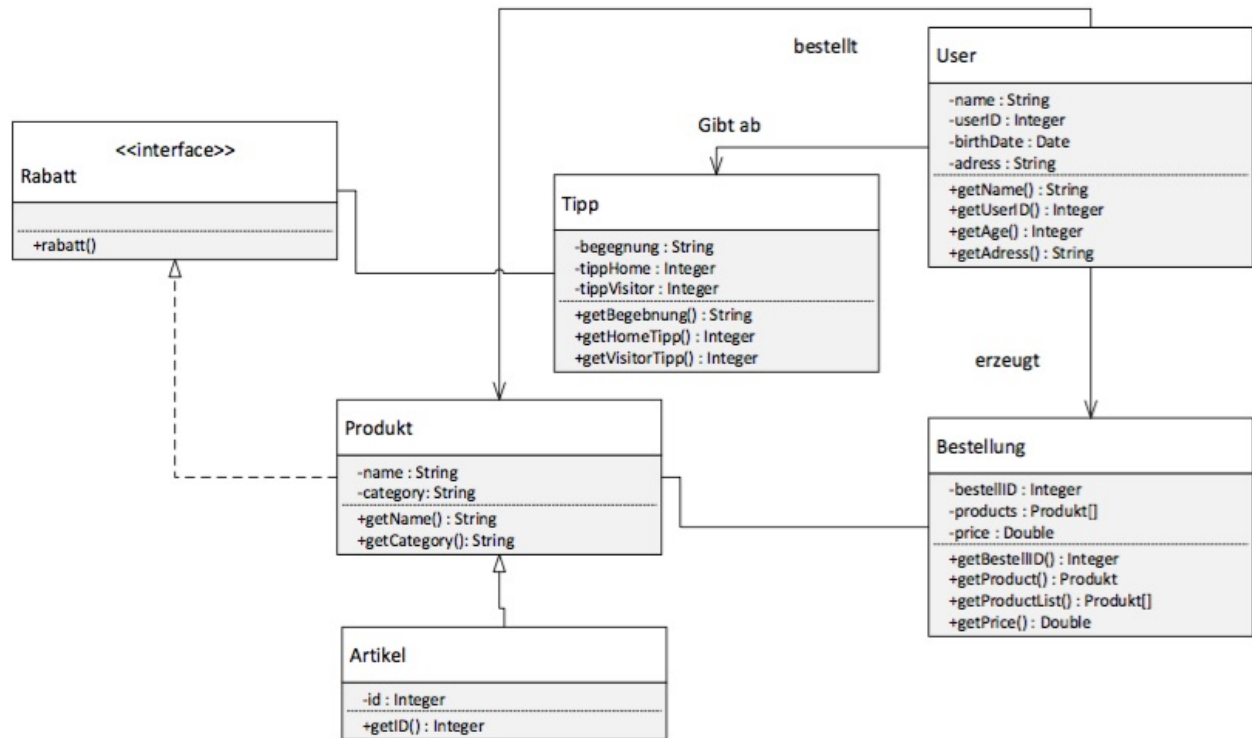
- **Identifizieren Sie anhand der vorgestellten Verfahren die irrelevanten Konzepte.**
 - Tipperfolg, Ziffern, Spiel
- **Erstellen Sie ein Glossar der Konzepte mit Synonymen und Konzeptbeschreibungen.**

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	

2. KLASSENDIAGRAMM

Modellieren Sie nun die Konzepte aus Aufgabe 1 als Konzeptklassen in einem Klassendiagramm bzw. Konzeptmodell.

Hinweis: Das Klassendiagramm ist mit ein Modellierungstool zu erstellen.



3. ASSOZIATIONEN

Erläutern Sie anhand ihres Konzeptmodells in Aufgabe 2, an welchen Stellen Assoziationen der Verwendung von Attributen vorzuziehen wären bzw. warum Sie Assoziationen statt Attributen gewählt haben.