

Systemspezifikation

Version 1.0.0

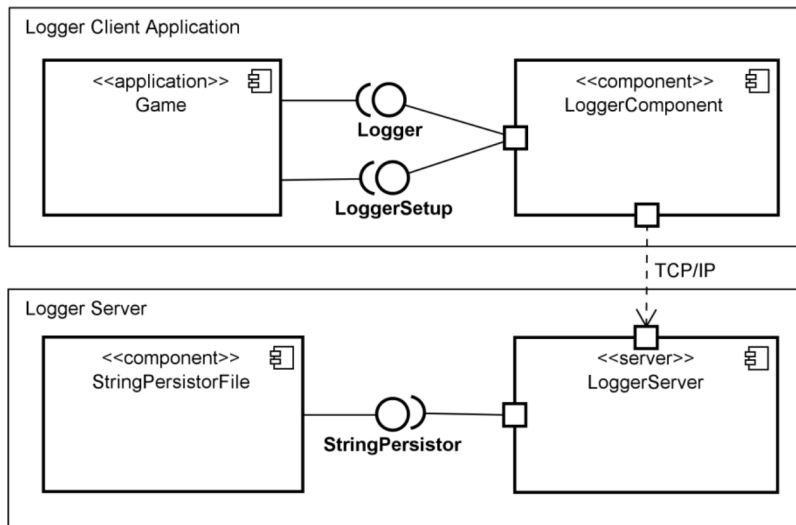
Gruppe 5 (Patrick Bucher, Pascal Kiser, Fabian Meyer, Sascha Sägesser)

05.04.2018

Inhaltsverzeichnis

1 Systemübersicht	2
1.1 Kontextdiagramm	2
2 Architektur und Designentscheide	3
2.1 Modell(e) und Sichten	3
2.2 Daten (Mengengerüst & Strukturen)	3
2.3 Entwurfsentscheide	3
3 Schnittstellen	3
3.1 Externe Schnittstellen	3
3.2 Wichtige interne Schnittstellen	4
4 Implementationen	4
5 Environment-Anforderungen	4

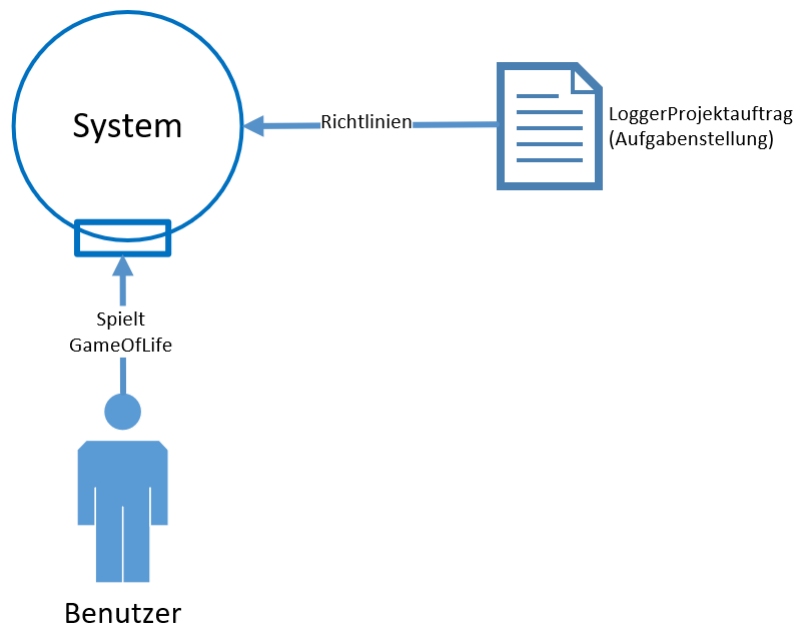
1 Systemübersicht



1.1 Kontextdiagramm

Das nachfolgende Diagramm bietet einen abstrakten Überblick über das System und dessen Kontext. Zum System gehört die gesamte Applikation.

Die Schnittstelle zwischen dem System und dem Benutzer stellt z.B. ein Computer dar, auf dem der Benutzer dann das GameOfLife spielen und gleichzeitig loggen kann. Zusätzlich gehört die Aufgabenstellung, sprich der LoggerProjektauftrag, zum Kontext, da das System auf Basis dessen entwickelt wird.



2 Architektur und Designentscheide

2.1 Modell(e) und Sichten

2.2 Daten (Mengengerüst & Strukturen)

2.3 Entwurfsentscheide

3 Schnittstellen

3.1 Externe Schnittstellen

Um einen Austausch der Komponenten innerhalb des Moduls zu ermöglichen, wurden folgenden Schnittstellen definiert.

Schnittstellen	Version
Logger	1.0.0-SNAPSHOT
LoggerSetup	1.0.0-SNAPSHOT
StringPersistor	4.0.1

Diese Schnittstellen werden hier nicht detaillierter beschrieben. Die Dokumentation für Logger und

LoggerSetup befindet sich auf ILIAS.

Von Java 1.8 zur Verfügung gestellte Schnittstellen sind hier nicht aufgeführt.

3.2 Wichtige interne Schnittstellen

4 Implementationen

5 Environment-Anforderungen