

Teil 1: OpenUP – Entwicklung einer Produktvision

Prof. Dr.-Ing. Jürgen Anke

Version 1.03, 16.11.2021

1. Überblick

Im ersten Praktikum geht es um die Erarbeitung einer Projektvision. Dies findet anhand des Beispielszenarios „Cocktailversand“ statt, das im OPAL-Order [Praktikum\Fallstudie Cocktailversand](#) zu finden ist.

2. Vorbereitung

1. Loggen Sie sich auf GitHub ein.
2. Wechseln Sie zu unserem Repository https://github.com/htwdd-se/Projektstruktur_OpenUP-Templates, das Sie als Grundlage für die Fallstudie (und auch das Belegprojekt) verwenden.
3. Klicken Sie dort auf den grünen Button **Use this template** und geben Sie als Repository Name „SE1-Cocktailversand“ an. Den Haken bei "Include all branches" brauchen Sie nicht zu setzen.
4. Führen Sie das Kommando `git clone` auf diesem Rechner unter Angabe ihres neuen GitHub Repositories aus, um eine lokale Kopie davon zu erzeugen.

3. Aufgaben

3.1. Erarbeitung einer Vision

Eine Vision fasst die Vision eines Projektes zusammen. Sie dient dazu, die großen Ideen knapp zu kommunizieren (Larman 2005, S. 138).

Aufgabe 1: Entwickeln Sie erste Eckpunkte einer Vision für den Cocktailversand. Ergänzen Sie dazu die Vorlage `\docs\requirements\vision.adoc` in ihrem Repository.

Die gemeinsame Erarbeitung einer Vision ist typischerweise Teil der ersten Gespräche mit dem Auftraggeber und sollte sich auf folgende Teilfragen konzentrieren:

1. *Stakeholder identifizieren:* Wer sind Personen / Organisationen, die das neue System beeinflussen oder von diesem beeinflusst werden? Welche Interessen haben sie?
2. *Motivation (Opportunity) verstehen:* Was ist die Hauptaufgabe des Systems und welches Problem des Auftraggebers soll es lösen?
3. *Scope eingrenzen:* Wie ist das System eingeordnet bzw. von anderen Systemen / Prozessen abgrenzt, d.h. insbesondere, was gehört *nicht* zum Systemumfang?

4. Features definieren: Welche Hauptfunktionalitäten soll das System besitzen?



Eine Visions-Dokument sollte nicht länger als 3-4 Seiten und für Außenstehende schnell erfassbar sein.

3.1.1. Beispiele für Stakeholder

- Kunde: Käufer der Cocktails
- Barbetreiber: Hersteller der Cocktails und Auftraggeber des geplanten Webshops
- Gesetzgeber: ...
- ...

3.2. Aufbau eines Glossars

Während ihrer Untersuchung des Fachproblems werden Sie Begriffe des Anwendungsbereichs finden. Diese sind eine wichtige Grundlage für ein gemeinsames Problemverständnis. Zur Dokumentation und Erklärung wird ein sogenanntes Glossar benutzt, das später auch für die Erarbeitung eines objektorientierten Modells ihres Systems dient.

Aufgabe 2: Identifizieren Sie Begriffe und Abkürzungen die für ihr Fachproblem relevant sind und fügen Sie diese im Dokument `\docs\requirements\glossary.adoc` hinzu. Dort können Sie auch Beschreibung und Synonyme ergänzen, sobald Sie diese kennen.

3.2.1. Beispiele für Einträge im Glossary

- Cocktail: Mischgetränk aus alkoholischen und nicht alkoholischen Zutaten
- Auftrag:
- ...



Das Glossary ist nach dieser Aufgabe noch nicht vollständig, sondern wird fortlaufend ergänzt.

4. Bearbeitungshinweise

1. Arbeiten Sie im Idealfall zu zweit oder zu dritt, um sich gemeinsam über die notwendigen Analyseschritte auszutauschen.
2. Nutzen Sie für ein systematisches Vorgehen die [OpenUP-Dokumentation](#)
3. Dokumentieren Sie ihre Ergebnisse im AsciiDoc-Format unter Nutzung der OpenUP-Templates in ihrem Repository.
4. Nutzen Sie in der OpenUP Dokumentation insbesondere die Hinweise in Task [„Develop Technical Vision“](#) und die [Checkliste für das Work Product „Vision“](#)
5. Hinweise im Larman zur *Vision*: Kapitel 7.7, zu *Stakeholder*: Kapitel 6.9.1 und 7.6, und zum *Glossar*: Kapitel 6.7, 6.8, 7.8 und 7.9

5. Quellen

1. Larman, Craig (2005): UML 2 und Patterns angewendet - Objektorientierte Softwareentwicklung, 1. Aufl.
2. Open Unified Process (2013), Version 1.5, <https://www2.htw-dresden.de/~anke/openup/index.htm>