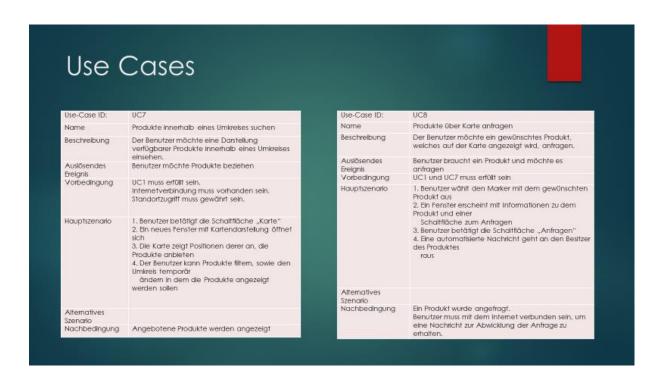


Mehr Ausarbeitungen sind in dem Ordner Artefakte!



| LICO (| Cases | | |
|--------------------------|--|----------------------|--|
| use (| Lases | | |
| | | Use-Case ID: Name | UC6 Eintragen von Produkten |
| Use-Case ID: | UC5 | Beschreibung | Damit die Lebensmittel, die konsumiert werden im |
| Name | Inventoraniegen | | System hinterlegt sind, oder für das Eintragen von |
| | - | | Produkten in Einkaufslisten |
| Beschreibung | Der Benutzer kann Inventare anlegen damit Lebensmittel einen Aufbewahrungsort haben und eine Übersicht gewährleistet ist. | Auslösendes Ereignis | Ein Einkauf wurde vom Benutzer getätigt und muss eingetragen werden, oder Produkte werden für den Einkauf festgehalten |
| | | Vorbedingung | UC1 muss erfült sein. |
| Auslösendes Ereignis | Der Benutzer möchte vor dem Eintragen seiner Produkte Aufbewahrungsorte definieren | | Entweder ein durch UC5 erstelltes Inventar oder durch UC3 erstellte Einkaufsiste muss vorhanden sein. Internetverbindung muss vorhanden sein. |
| Vorbedingung | UC1 muss erfüllt sein Internetverbindung muss vorhanden sein | Hauptszenario | Benutzer betätigt die Schaltfläche zum Erfassen von Produkten Benutzer wählt ein Inventar oder eine Einkaufsikte |
| Hauptszenario | Benutzer betätigt die Schaftläche "Inventare" Benutzer betätigt die Schaftläche zum Enstellen eines Inventars Benutzer trägt den Namen des Inventars ein und bestätigt Fenster der Ansicht zum Eintragen von Lebensmitteln öffnet sich | | 2. Benutzer Wahri ein Inventar auch eins einsaussiste aus 3. Ansicht zum Erfassen der Produkte öffnet sich 4. Benutzer scannt das Produkt ein 5. Benutzer gibt an, ob das Produkt privat oder örfentlich sein soll (Inventar) 6. Benutzer gibt das MHD an (Inventar) 7. Benutzer trägt die Menge des Produktes ein und bestätligt. |
| | | Alternatives | 4a) Der Benutzer kann das Produkt nicht einscannen |
| Alternatives Szenario | 3a Benutzer definiert keinen Namen 3b Vordefinierter Name wird inkrementell gesetzt | Szenario | 4b) Der Benutzer nutzt die Suchfunktion um das Produkt zu suchen 4c) Der Benutzer wählt den gewünschten Artikel aus |
| Nachbedingung | Ein Inventorwird erstellt | | 4C) Der Benützer worlli den gewürschlien Ankei das |
| | | Nachbedingung | Ein Produkt wurde erfasst |

Iteration der Use Cases sowie weitere ausgearbeitete.



Usability Goals

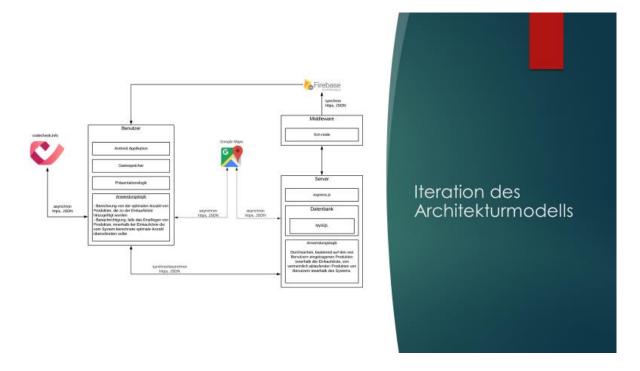
- ▶ **Z1.** Der User soll in der Lage sein, seine Produkte schnell und einfach in das System aufzunehmen
- > 72. Alle vorher eingetragenen Lebensmittel sollen abrufbar sein
- ▶ **Z3.** Es sollte vermieden werden, dass Lebensmittel schlecht werden
- > Z4. Das System soll die benötigte Menge an Lebensmitteln berechnen
- > Z5. Es soll ermöglicht werden, Lebensmittel mit seinen Mitmenschen zu teilen
- ▶ **Z6.** Mitmenschen nach Lebensmitteln fragen
- ▶ **Z7.** Persönliches Konsumverhalten dokumentieren
- ▶ **Z8.** Landwirte sollten ihre entsprechende Kennzeichnung bekommen

Screen Design Standards

Folgende Unterteilung ist durch Meyhew festgelegt:

- ▶ Control Standards
- Process Windows Standards
- Dialog Box Content Standards
- Message Box Standards
- ▶ Input Device Interaction Standards
- Feedback Standards

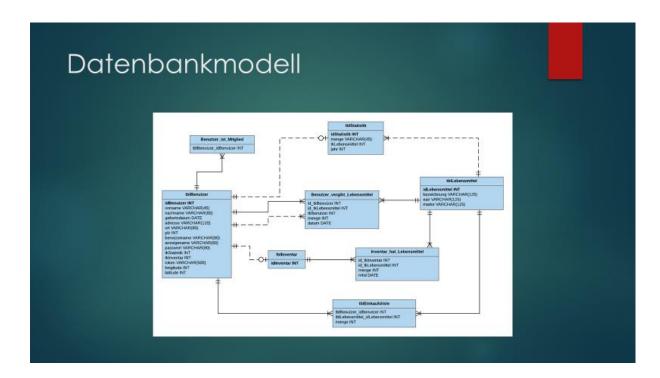
Da das System nur als mobile Applikation nutzbar sein wird, wird sich hier nach dem Android Material Design gerichtet.



Das Modell wurde um die API von Google Maps erweitert, um die grafische Darstellung der in der Nähe befindlichen Produkte anzuzeigen.



Erklärungen zu den einzelnen Stichpunkten sind in dem Ordner Artefakte unter Systemarchitektur



Dieses Modell beschreibt die vorübergehende Struktur der persistenten Datenspeicherung innerhalb des Systems. Durch die Implementierung könnte es gegebenfalls zu Abweichung des Modells kommen.



Inventar, Produkt & Wegwerfverhalten Ressource

| Resource | Methode | Semantik | Content Type (req) | Content Type (res) | Statuscade bei Erfolg | Statuscade bei Misserfolg |
|------------------------|---------|---|--------------------|--------------------|-----------------------|------------------------------|
| /user/id/inventor | GET | Autgabe von allen inventaren eines Benutzers | Text/plain | Application/json | 200 | 401, 404 |
| Auter/id/inventor | POST | Legt ein neues Inventar für einen Benutzer an | Application/json | Text/plain | 201 | 400, 401, 406 |
| /uset/id/inventor/(id) | GET | Ausgabe eines bestimmten Inventars eines Benutzers | Text/plain | Application/jon | 200 | 404, 401 |
| /user/id/inventor/{id} | POST | Fügt einen Eintrag dem bestimmten Inventareines Benutzers hinzu | Application/jun | Text/plain | 201 | 400, 401, 406 |
| /user/id/inventor/{id} | PUT | Aktualisiert den inhalt des Inventars | Application/json | Text/plain | 201 | 400, 401, 406 |
| /user/id/inventor/{id} | DELETE | Entfernt ein bestimmtes inventor | Text/plain | Application/json | 200 | 401, 404 |

| Ressource | Methode | Semontik. | ContentType (reg) | Content Type (res) | Statuscade bei Erfolg | Statuscode bei Misserfolg |
|--------------|---------|------------------------------------|-------------------|--------------------|-----------------------|------------------------------|
| /products | GET | Ausgabe aller Produkte | Test/plain | Application/jon | 200 | 401, 404 |
| /products/id | GET | Ausgabe eines bestimmten Produktes | Text/plain | Application/jon | 200 | 401, 404 |

| Ressource | Methode | Semantik | Content type (req) | Content Type (res) | Statuscode bei Erfolg | Statuscode bei Misserfolg |
|---------------------------|---------|---|--------------------|--------------------|-----------------------|------------------------------|
| /user/id/verslebensmittel | GET | Ausgabe des dokumenherten Verhaltens eines bestimmten Benutzers | Text/plain | Application/json | 200 | 401, 404 |