



CRYPTO-MARKET ENGINE

OBJECT ORIENTED ANALYSIS OOA PROJEKT BWI-A16

GANTENBEIN – BRUNNER – PATRUT - TROLLER

1. Projekt-BESCHREIBUNG

2. Projekt-ABLAUF

3. Anforderungen REQUIREMENTS

4. USE-Case

5. AKTIVITÄTS-Diagramm

6. KLASSEN-Diagramm

7. Zusammenfassung

THEMEN

OBJECT ORIENTED ANALYSIS OOA PROJEKT BWI-A16

GANTENBEIN – BRUNNER – PATRUT - TROLLER

1. Auftrag vom Kunden (Dozent)

Auswahl Projekt

1. PROJEKT-BESCHREIBUNG

OBJECT ORIENTED ANALYSIS OOA PROJEKT BWI-A16

GANTENBEIN – BRUNNER – PATRUT - TROLLER



1. PROJEKT-BESCHREIBUNG

OBJECT ORIENTED ANALYSIS OOA PROJEKT BWI-A16

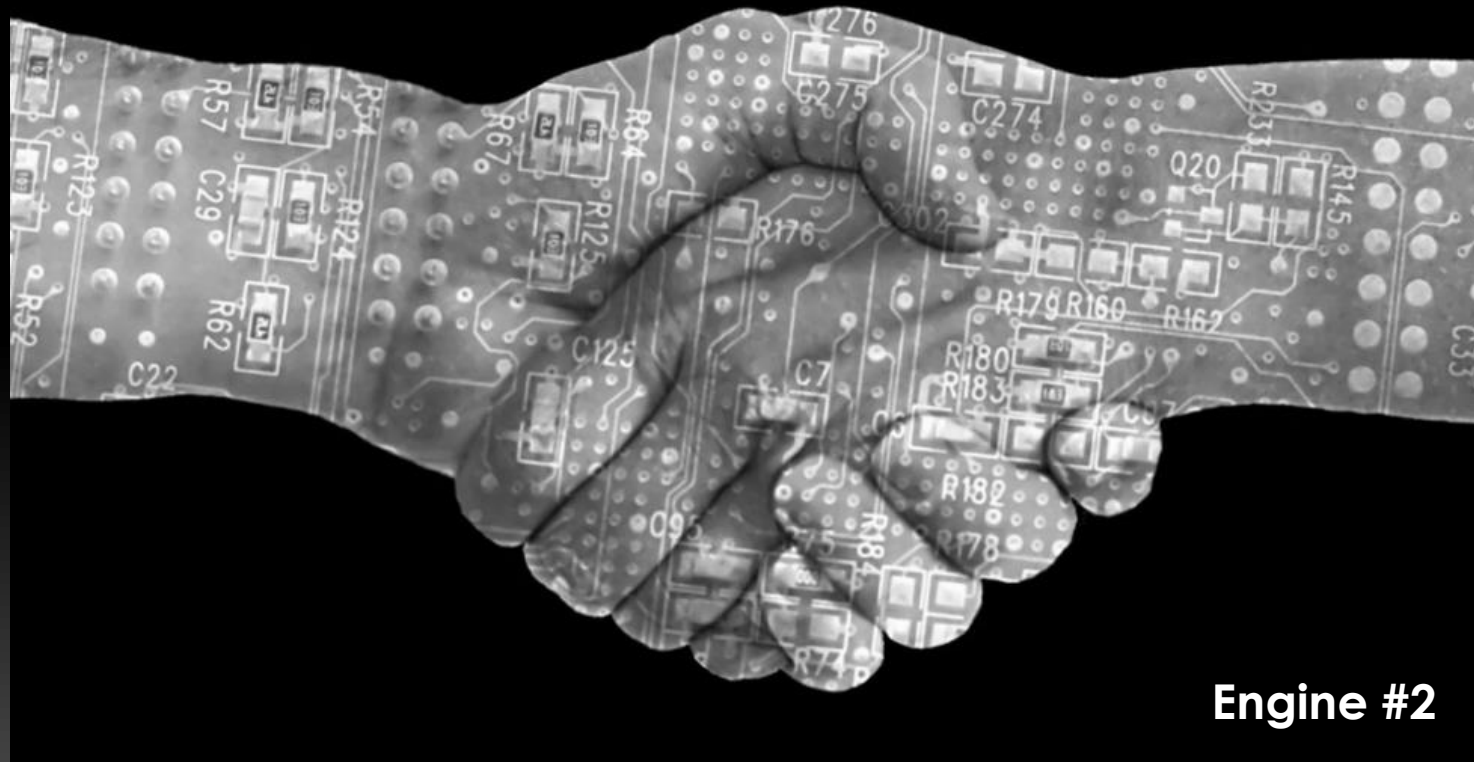
GANTENBEIN – BRUNNER – PATRUT - TROLLER



1. PROJEKT-BESCHREIBUNG

OBJECT ORIENTED ANALYSIS OOA PROJEKT BWI-A16

GANTENBEIN – BRUNNER – PATRUT - TROLLER



Engine #2

1. PROJEKT-BESCHREIBUNG

OBJECT ORIENTED ANALYSIS OOA PROJEKT BWI-A16

GANTENBEIN – BRUNNER – PATRUT - TROLLER

1. Auftrag vom Kunden (Dozent)

Auswahl Projekt

2. Planung der Umsetzung mit UML Unified Modeling Language

Die UML umfasst die komplette theoretische Umsetzung einer Applikation. Dies beinhaltet Use Cases, Klassendiagramme, Aktivitätsdiagramme sowie Beschreibungen der einzelnen Funktionen der Applikation.

3. Realisation / Programmierung / Prüfung

Zu einem späteren Zeitpunkt werden Quellcode und technische Erläuterungen zum Programm erstellt und präsentiert. Durch die technische Realisation der im Vorhinein erarbeiteten Grundlagen werden Klassendiagramm sowie Aktivitätsdiagramm auf Realisierbarkeit und Umsetzung geprüft.

1. PROJEKT-BESCHREIBUNG

OBJECT ORIENTED ANALYSIS OOA PROJEKT BWI-A16

GANTENBEIN – BRUNNER – PATRUT - TROLLER

1. Anforderungen / Requirements

1.1. Dokumentation der Anforderungen

1.2. Pflichten und Lastenheft

2. Spezifikation der Anforderungen

2.1 Darstellung in Diagrammen

2.1.1 **Behaviour** Diagram

2.1.1.1 - **Use Case** Diagramm

2.1.1.2 - **Aktivitäts** Diagramm

2.1.2 **Structure** Diagramm

2.1.2.1 - **Klassen** Diagramm

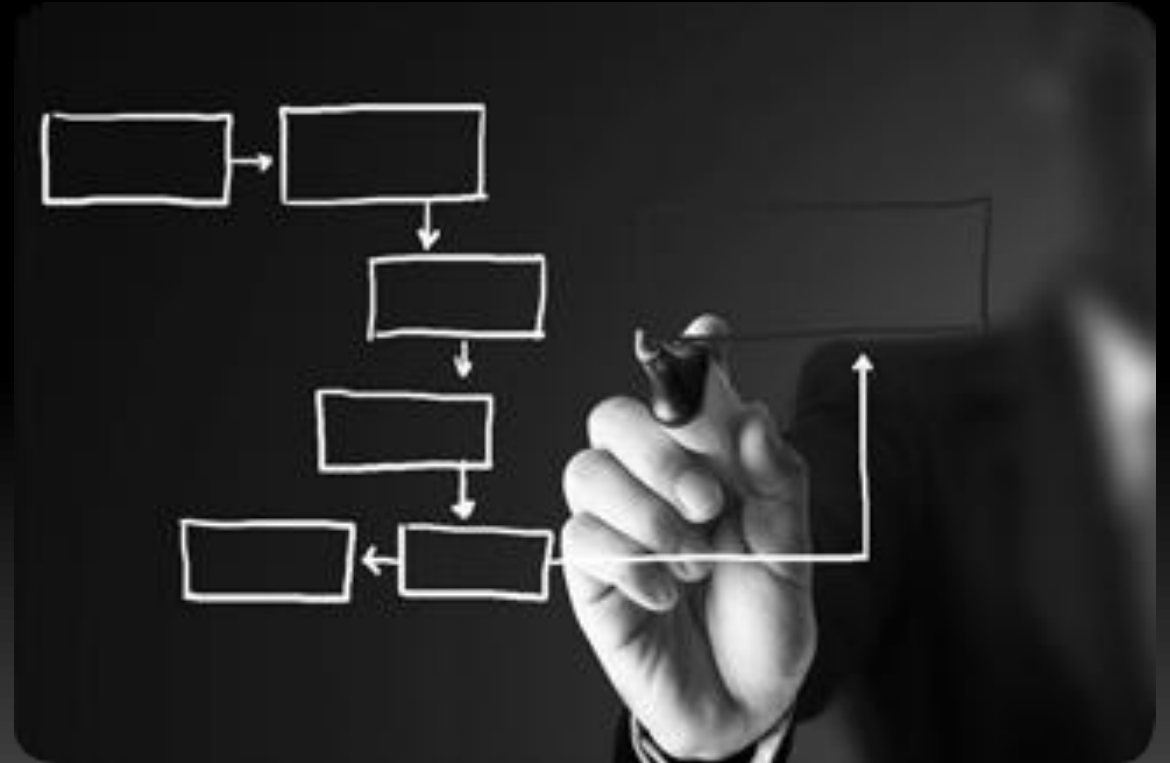
2.1.2.2 - **Deployment** Diagramm

2.1.3 **Strategy pattern** / design pattern (nice to have)

3. Design / Entwickeln

4. Testen / Verbessern

5. Implementieren



2. PROJEKT-ABLAUF

OBJECT ORIENTED ANALYSIS OOA PROJEKT BWI-A16

GANTENBEIN – BRUNNER – PATRUT - TROLLER

Stakeholders:

- **Kunden → Anleger**

- Konto
- Kunde möchte in erster Linie eine Rendite auf das investierte Kapital erhalten
- Verfügbarkeit des Portals und Status Updates

- **Kundenerwartungen**

- sichere Anlage
- Informationsfluss
- Rendite

Specified Requirement:

- **Trading Portal durch API**

- Informationsanfrage
- Technologische Anforderungen

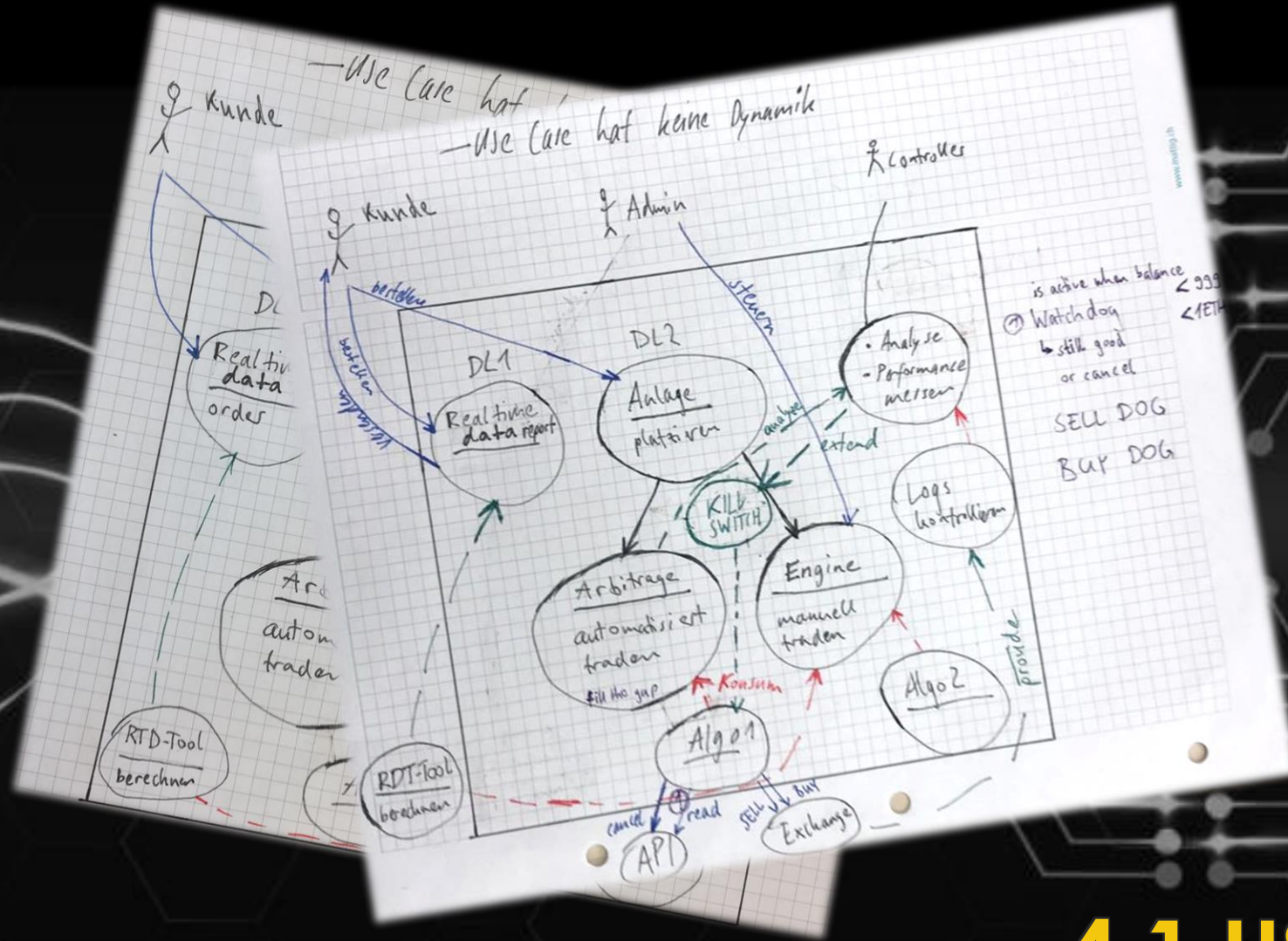
- **Trading Partner Plattform --> Geld durch Investments**

- Verarbeitung der Trades
- Erhalt einer Marge

3. ANFORDERUNGEN / REQUIREMENTS

OBJECT ORIENTED ANALYSIS OOA PROJEKT BWI-A16

GANTENBEIN – BRUNNER – PATRUT - TROLLER



4.1 USE CASE

OBJECT ORIENTED ANALYSIS OOA PROJEKT BWI-A16

GANTENBEIN — BRUNNER — PATRUT - TROLLER

Beschreibung Use Cases

Time Data Feed = RTDF

MainEngine = Engine

User

Anlage / platzieren

Engine PaiRiT: manuell traden – Pair the Pair

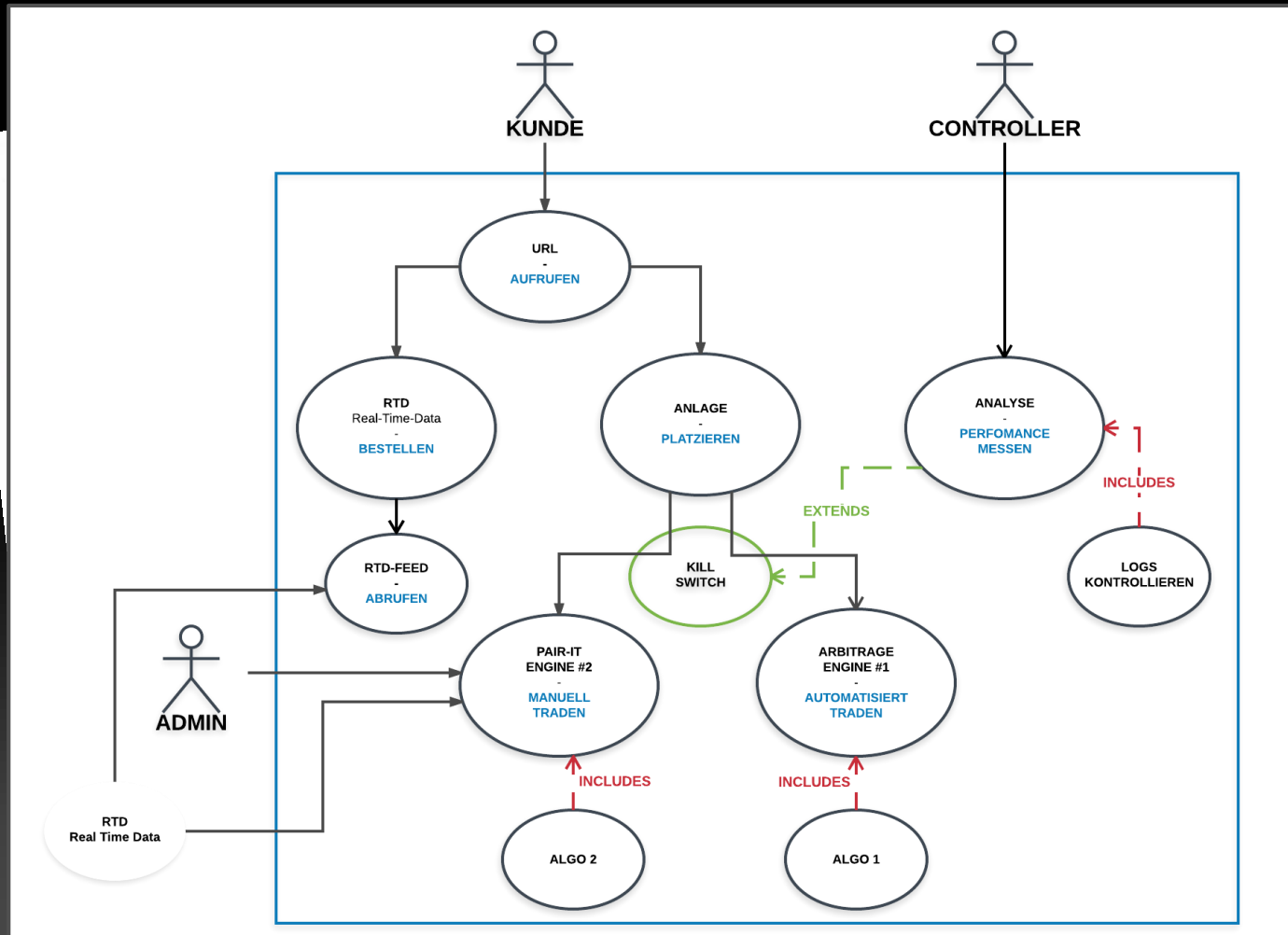
Engine Delta Pips: Algorithmus 3 – Bonus

Engine Arbitrage:
Algorithmus 1 – Fill the Gap

4.2 USE CASE

OBJECT ORIENTED ANALYSIS OOA PROJEKT BWI-A16

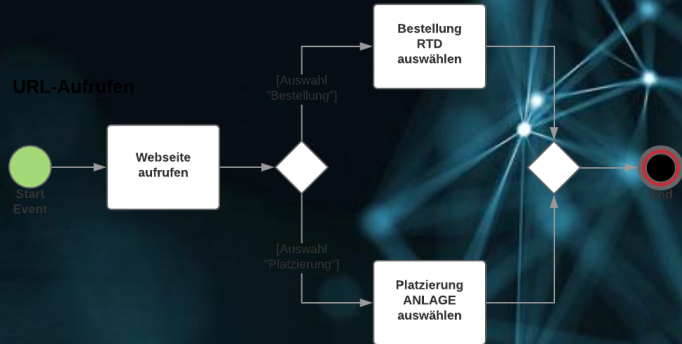
GANTENBEIN – BRUNNER – PATRUT - TROLLER



4.3 USE CASE

OBJECT ORIENTED ANALYSIS OOA PROJEKT BWI-A16

GANTENBEIN – BRUNNER – PATRUT - TROLLER



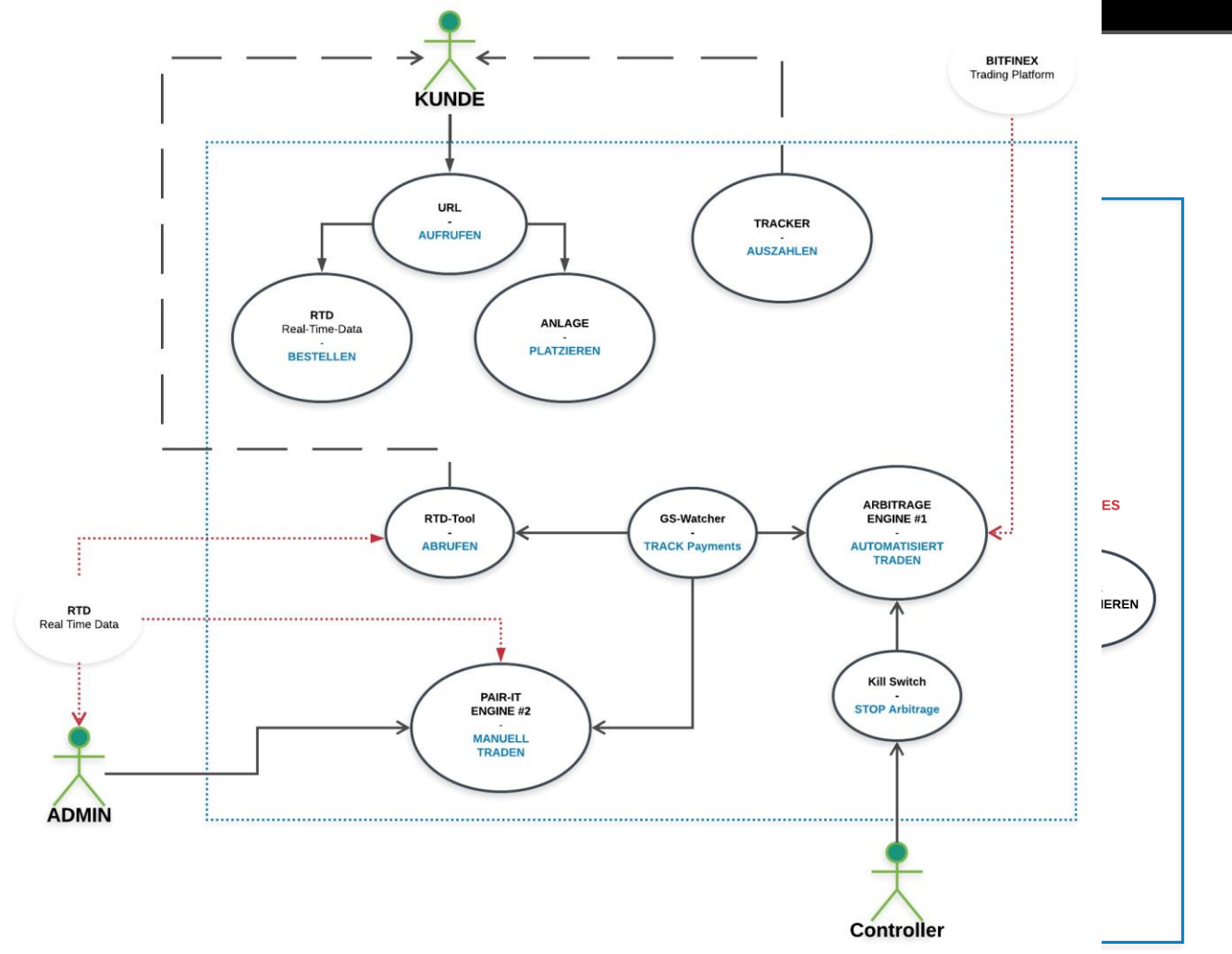
Back to Use Case



5. AKTIVITÄTS-DIAGRAMME

OBJECT ORIENTED ANALYSIS OOA PROJEKT BWI-A16

GANTENBEIN – BRUNNER – PATRUT - TROLLER



4.3 USE CASE

OBJECT ORIENTED ANALYSIS OOA PROJEKT BWI-A16

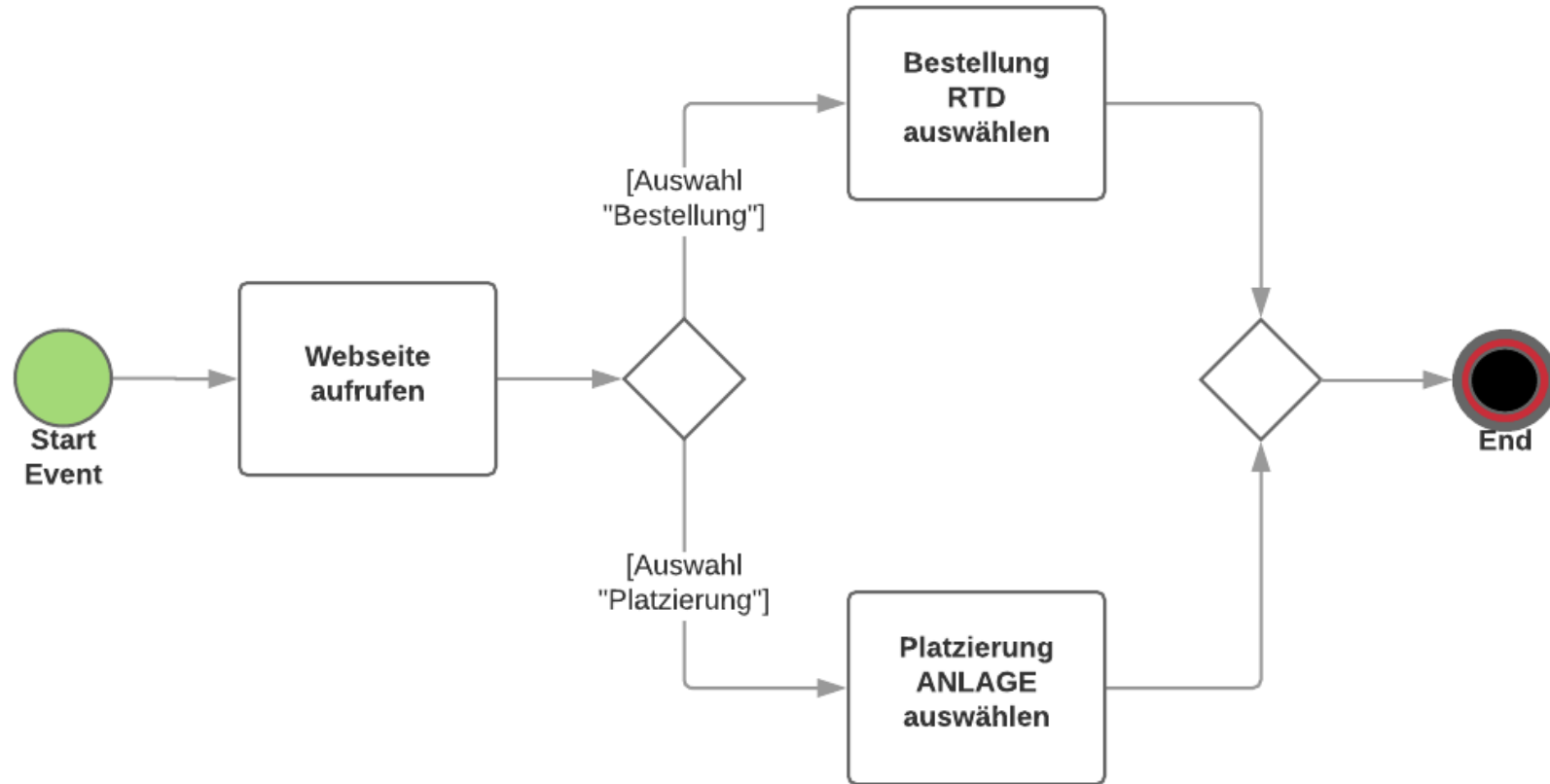
GANTENBEIN – BRUNNER – PATRUT - TROLLER



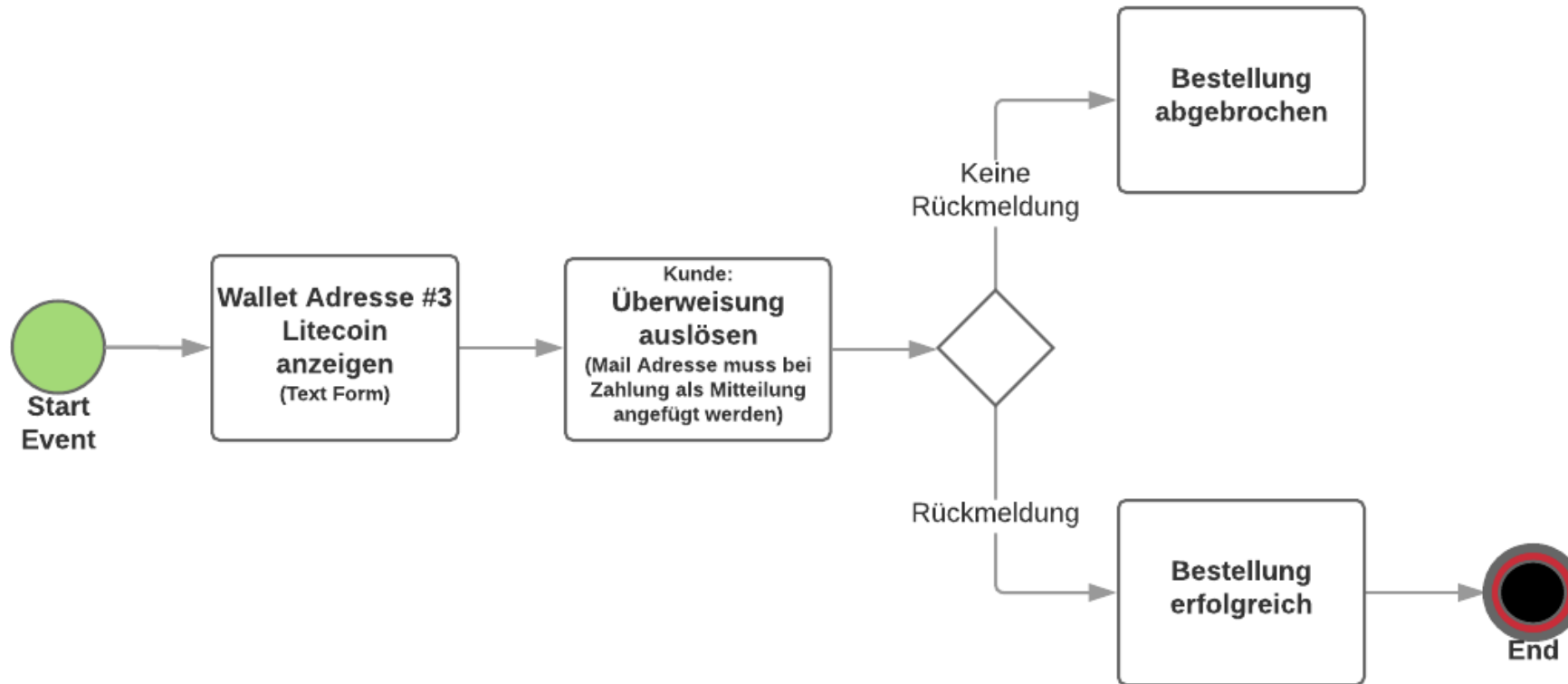
5. AKTIVITÄTS-DIAGRAMME

OBJECT ORIENTED ANALYSIS OOA PROJEKT BWI-A16

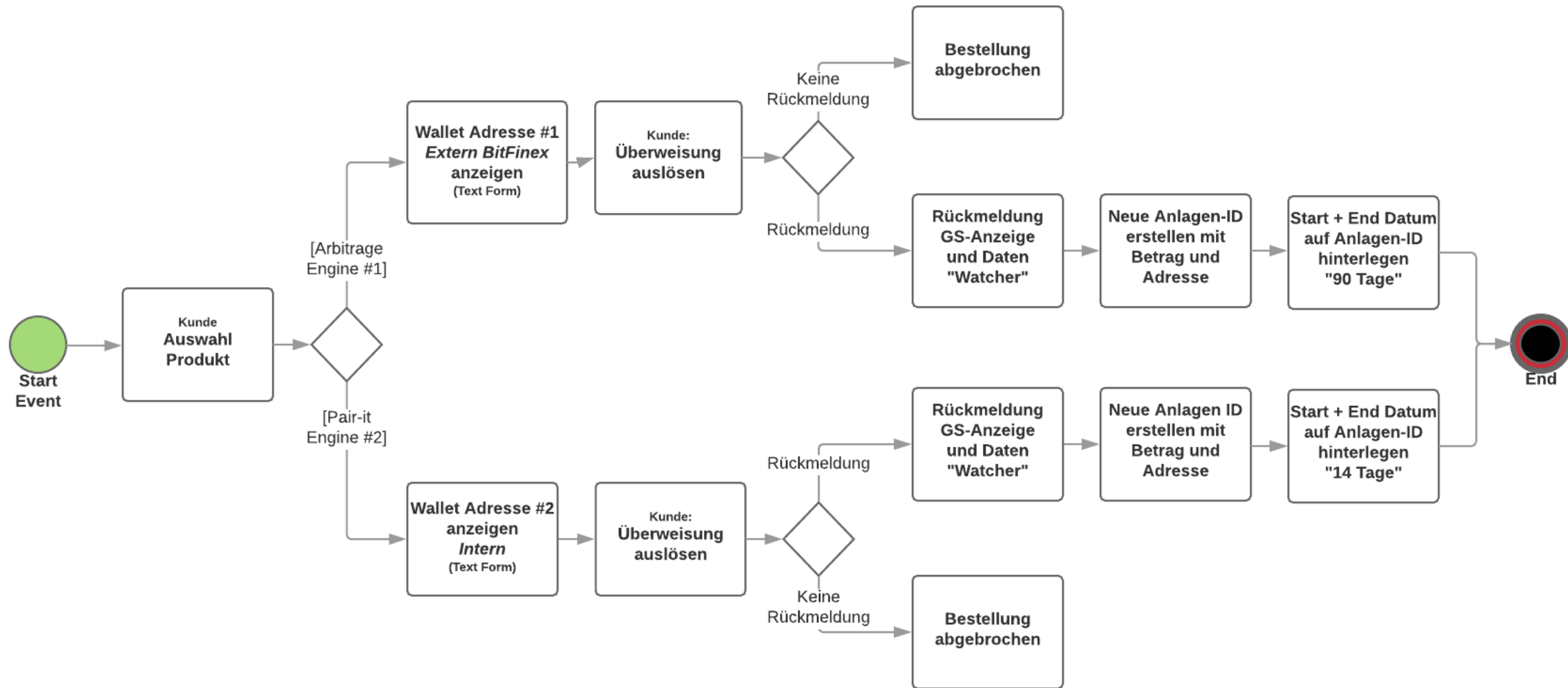
GANTENBEIN – BRUNNER – PATRUT - TROLLER



URL-AUFRUFEN

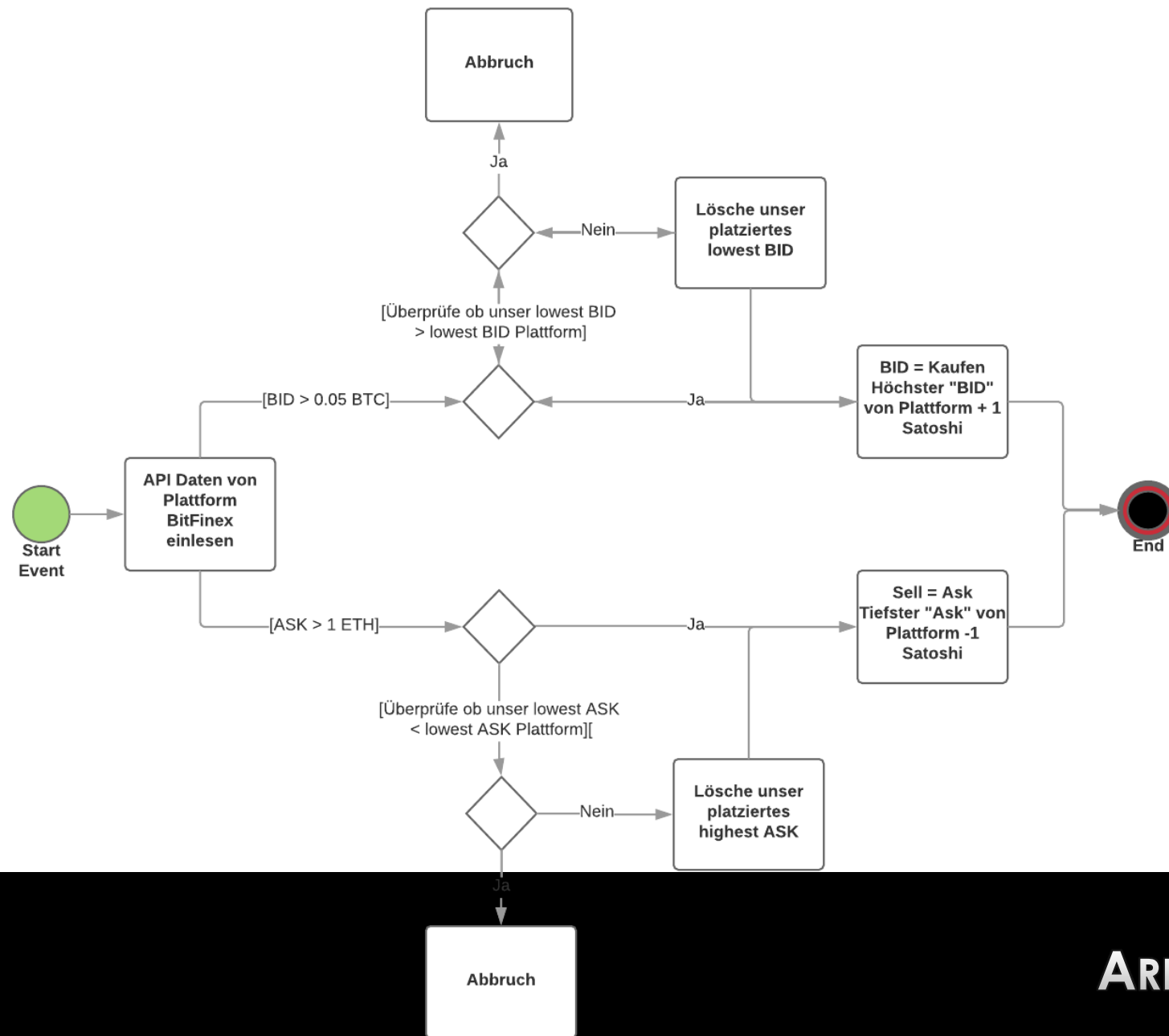


RTD-BESTELLEN



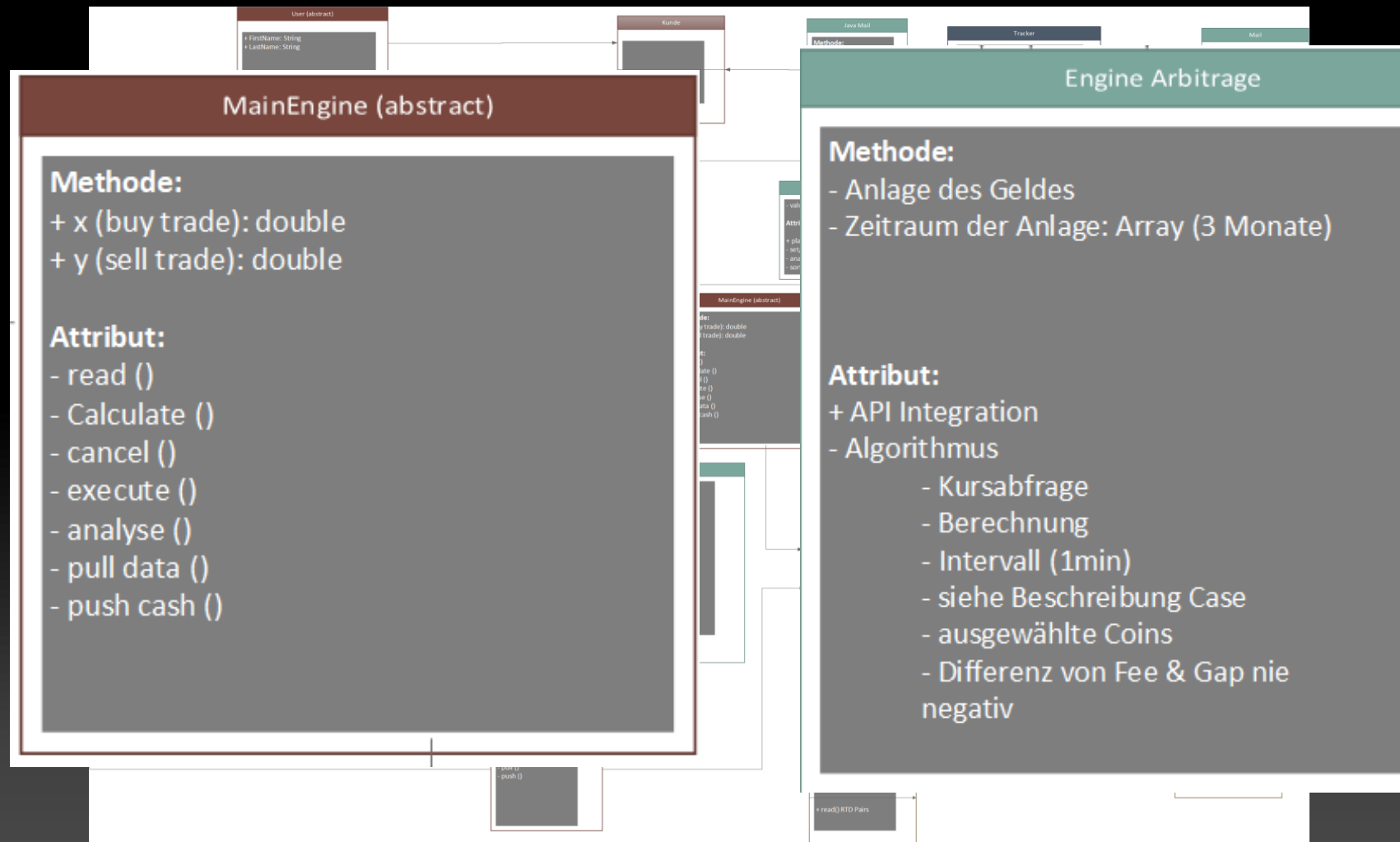
ANLAGE-PLATZIEREN





ARBITRAGE ENGINE #1





6. KLASSEN-DIAGRAMM

OBJECT ORIENTED ANALYSIS OOA PROJEKT BWI-A16

GANTENBEIN – BRUNNER – PATRUT - TROLLER

Bei der Umsetzung unseres etwas komplexen Auftrags, erkannten wir, wie wichtig eine einheitliche Sprache für das Verständnis sowie die Implementierung eines neuen Programmes sind. Die UML Methoden waren für unser Projekt äusserst hilfreich und halfen diverse Fehler und Lehläufe zu vermeiden.

7. ZUSAMMENFASSUNG

OBJECT ORIENTED ANALYSIS OOA PROJEKT BWI-A16

GANTENBEIN – BRUNNER – PATRUT - TROLLER