

04.12.2018 Programmieren im Grossen II

Anforderungsanalyse







Einführung ins Thema

Das Fachmodell

Anwendungsfälle (Use Cases)

Nichtfunktionale Anforderungen

GUI

Qualitatssicherung

Das war's noch lange nicht

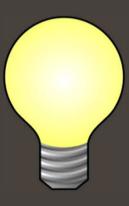
Fazit



01 EINFÜHRUNG INS THEMA

Ziel:

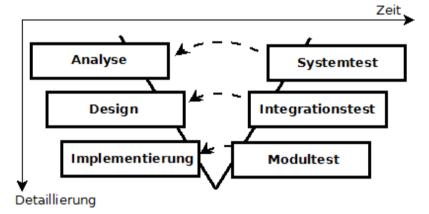
Die Eckpunkte des Themas kennenlernen



WORUM GEHT'S?



- Letztes Mal:
 - Wir brauchen ein Vorgehensmodell
 - Verschiedene Phasen:



- Heute:
 - Anforderungsanalyse

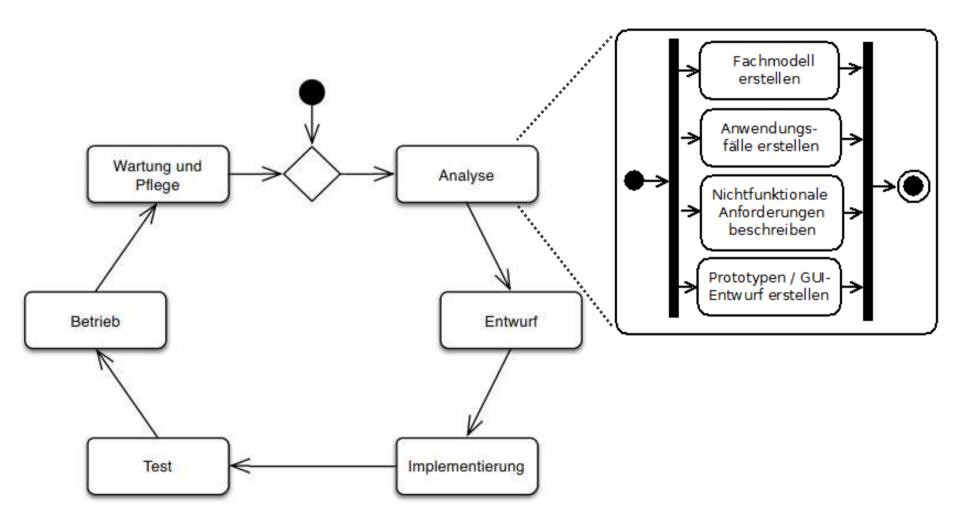
ANFORDERUNGSANALYSE – EINFÜHRUNG



- Ziel:
 - Wir wissen genau, was der Kunde will
- Input: Kundengespräche, vorhandene Dokumente, . . .
- Output:
 - statische Aspekte: "Analyse-Klassen-Diagramm" = "Fachmodell"
 - = im wesentlichen: UML-Klassen-Diagramm(e)
 - ("Datenmodell", "Domänenmodell" ("domain model"))
 - dynamische Aspekte: Anwendungsfälle ("Use Cases")
 - = im wesentlichen textuelle Beschreibungen
 - nicht-funktionale Anforderungen (z.B. Performance, Sicherheit,...)
 - ggfs. Prototypen, GUI-Entwurf, . . .

ANFORDERUNGSANALYSE – UNTERAKTIVITÄTEN:





DURCHGÄNGIGES BEISPIEL – MP3-PLAYER



- Für die Erklärung der Phasen nutze ich möglichst ein durchgängiges Beispiel
 - Angenommen wir sollen einen MP3-Player für den PC (wie z.B. WinAmp) entwickeln
- BEM: Ist vielleicht etwas veraltet (nicht so sexy)
 - ABER:
 - Sehr einfaches Beispiel
 - Sehr eingängig (jeder von Ihnen kennt das)



02 Das Fachmodell

Ziel:

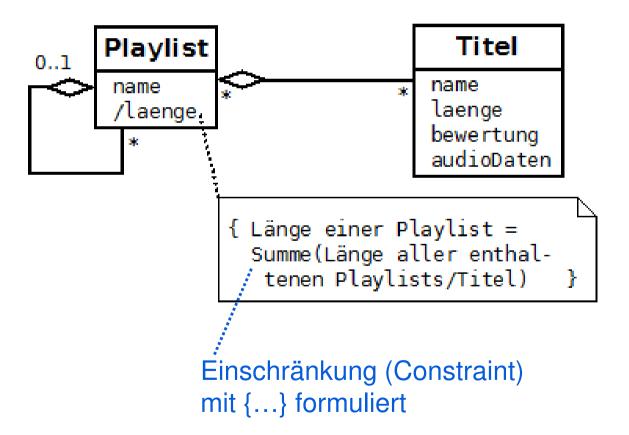
Das Fachmodell kennenlernen



FACHMODELL – BEISPIEL



 Beispiel: (unvollständiges) Fachmodell für die Playlistenverwaltung eines Software-MP3-Players:



FACHMODELL – DEFINITION & FORM



- Definition Fachmodell:
 - Beschreibung der statischen Aspekte (Daten) des Anwendungsgebiets in der Sprache des Anwendungsgebiets (= Sprache des Kunden)
- Form:
 - UML-Klassendiagramm(e)
 - + Kommentare
 - + Einschränkungen (Constraints)
 (in natürlicher oder formaler Sprache (z.B. OCL = Object Constraint Language))
 - dynamische Aspekte (d.h. keine Methoden und Interfaces)
 - Auch Attribut-Typen und andere Details dürfen weggelassen werden
 - BEM: Auch ER-Modelle eignen sich natürlich vorzüglich

(vgl. auch Vorlesung Objektdiagramm)

FACHMODELL – WAS IST ES NICHT?





- i.d.R.: Klassen-Diagramm für Fachmodell ≠ Klassen-Diagramm für Java-Klassen
- gleiche Notation für völlig verschiedene Anwendungsbereiche!
- Fachmodell bildet nur die fachlichen Zusammenhänge ab
- Im Design kommen noch viele andere Aspekte hinzu
 - Fachmodell bildet aber meist die Ausgangsbasis

Fachmodell:

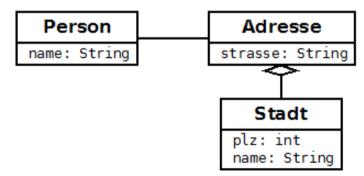
Person

groesse: int adresse: String

nachname: String

 \longleftrightarrow

"Fachmodell" im Design:



→ In Zukunft <u>Domänenmodell</u> genannt

FACHMODELL – WIE KOMMT MAN DAZU?



- Bewährte Vorgehensweisen
 - Bewährtes aus der Vorlesung "Datenbanken"
 - z.B.: Normalformen
 - Analysemuster
- Wie finde ich die Klassen, Attribute, Assoziationen, . . . für das Fachmodell?
 - Hilfsmittel I: Typische Situationen mit Hilfe von Objektdiagrammen veranschaulichen → OD zeichnen
 - Hilfsmittel II: Textanalyse nach R. J. Abbott: "Program Design by Informal English Descriptions". Comm. of the ACM, 26, #11, 1983.
 - Hilfsmittel III: Methode von Bjarne Stroustrup
 - ... es gibt noch andere Hilfsmittel
 - → am besten miteinander kombinieren

TEXTANALYSE NACH ABOTT* -**VORGEHENSWEISE:**



- 1. gut zuhören & relevante Daten sammeln
- 2. Zuordnung:
 - Hauptwörter (Substantive) → Liste von Objekten, Attributen
 - Zeitwörter (Verben) → Liste von Beziehungen (& Methoden)
- 3. Liste bereinigen:
 - Redundanzen streichen
 - irrelevante Begriffe streichen
 - vage Begriffe streichen oder präzisieren
- 4. Klassen mit Attributen und Beziehungen (Assoziationen) erstellen

^{*} R. J. Abbott: "Program Design by Informal English Descriptions". Comm. of the ACM, 26, #11, 1983.

B. STROUSTRUP** – BEZIEH. ZW. KLASSEN FINDEN*



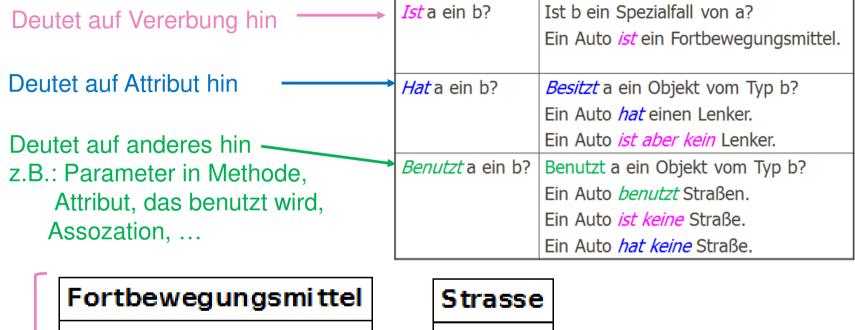
<i>Ist</i> a ein b?	Ist b ein Spezialfall von a?
	Ein Auto <i>ist</i> ein Fortbewegungsmittel.
<i>Hat</i> a ein b?	Besitzt a ein Objekt vom Typ b?
	Ein Auto <i>hat</i> einen Lenker.
	Ein Auto <i>ist aber kein</i> Lenker.
<i>Benutzt</i> a ein b?	Benutzt a ein Objekt vom Typ b?
	Ein Auto <i>benutzt</i> Straßen.
	Ein Auto <i>ist keine</i> Straße.
	Ein Auto <i>hat keine</i> Straße.

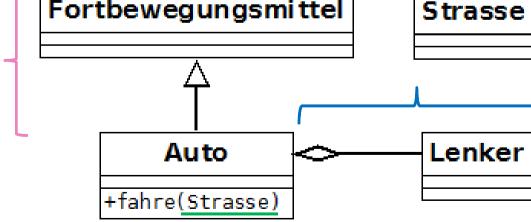
^{*} Siehe auch OOSE: 14_OO5_Wie_zum_Objektmodell

^{**} B. Stroustrup: The C++ Programming Language, 1998.

B. STROUSTRUP** – BEZIEH. ZW. KLASSEN FINDEN*







^{*} Siehe auch OOSE: 14 OO5 Wie zum Objektmodell

^{**} B. Stroustrup: The C++ Programming Language, 1998.

ANSÄTZE AM BESTEN KOMBINIEREN



Mögliche Kombinierung der Ansätze:

- 1. Textanalyse nach Abott
- 2. Beziehungen nach B. Stroustrup
- 3. Im Zweifelsfalls / wenn es nicht klar ist?
 - → Objektdiagramme verschiedener Situationen zeichnen

+ Evtl. andere Analysemuster (siehe spätere Vorlesung zu Mustern)



03 Anwendungsfälle (Use Cases)

Ziel:

In Anwendungsfällen spezifizieren lernen



ANWENDUNGSFÄLLE (USE CASES)



- Definition Anwendungsfälle (Use Cases):
 - Beschreibung der dynamischen Aspekte (Datenverarbeitung)
 des Anwendungsgebiets in der Sprache des Anwendungsgebiets
 (= Sprache des Kunden)
- Definition Anwendungsfall (Use Case):
 - textuelle Beschreibung eines Vorgangs eines Systems

ANWENDUNGSFÄLLE – ANWENDUNGSFALLSCHABLONE



- Wie geht man jetzt genau vor?

 - Die einzelnen Punkte unterstützen einen,
 - um nichts wesentliches zu vergessen
- Wo gibt es Anwendungsfallschablonen?
 - z.B. auf http://alistair.cockburn.us
 - z.B. Seite der Sophist Group: https://www.sophist.de

∧Vorsicht:

- Eine Schablone ist nur eine Schablone.
- Verstehen & an die eigenen Bedürfnisse anpassen!

ANWENDUNGSFÄLLE – ANWENDUNGSFALLSCHABLONE



Vorschlag was in Schablone vorkommen sollte:

- Name + Unique ID
- Ziel
- Beteiligte Akteure
- Verwendete (andere) Anwendungsfälle
- Auslöser, Vorbedingung, Nachbedingung (im Erfolgs-Fall und im Misserfolgs-Fall)
- Standardablauf (Szenario, in dem alles gut und normal verläuft)
- Alternative Ablaufschritte
 - Auflistung aller Ausnahmen/Fehlerfälle
 - Verhalten in Ausnahmesituation
- Zeitverhalten, Verfügbarkeit ← Nichtfunktionale Anforderungen
- Fragen & Kommentare

ANWENDUNGSFÄLLE – ANWENDUNGSFALLSCHABLONE



Am besten man verwendet eine Tabelle:

ID: Name	
Ziel	
Akteure	
Status	
Verwendete	
UseCases	
Auslöser	
Vorbedingungen	
Nachbedingungen	Erfolg:
(Ergebnis)	
	Misserfolg:
Standardablauf	
Alternative	
Ablaufschritte	
Zeitverhalten	
Verfügbarkeit	
Fragen	
Kommentare	



BSP:

ID: Name	UC01: Titel hinzufügen
Ziel	Der Titel ist in der gewünschten Playliste enthalten.
Akteure	Anwender
Status	Entwurf
Verwendete	-
UseCases	
Auslöser	Kauf/Erhalt eines neuen Titels.
Vorbedingungen	Titel muss in Form einer Audio-Datei im Datei-System vorliegen.
Nachbedingungen	Erfolg:
(Ergebnis)	Keine Veränderung an der Original-Audio-Datei, System enthält die Infor-
	mationen über den Titel und die zugehörigen Audio-Daten.
	Misserfolg:
	Keine Veränderung am System.



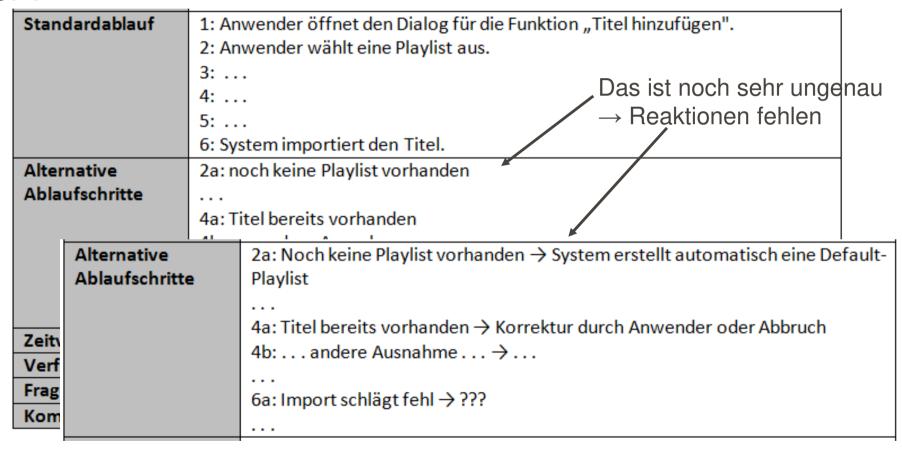
BSP:

Standardablauf	1: Anwender öffnet den Dialog für die Funktion "Titel hinzufügen". 2: Anwender wählt eine Playlist aus. 3: 4: 5: 6: System importiert den Titel.
Alternative Ablaufschritte	2a: noch keine Playlist vorhanden 4a: Titel bereits vorhanden 4b: andere Ausnahme 6a: Import schlägt fehl
Zeitverhalten	Keine Einschränkung
Verfügbarkeit	Muss immer möglich sein
Fragen	
Kommentare	

\rightarrow 1. Iteration



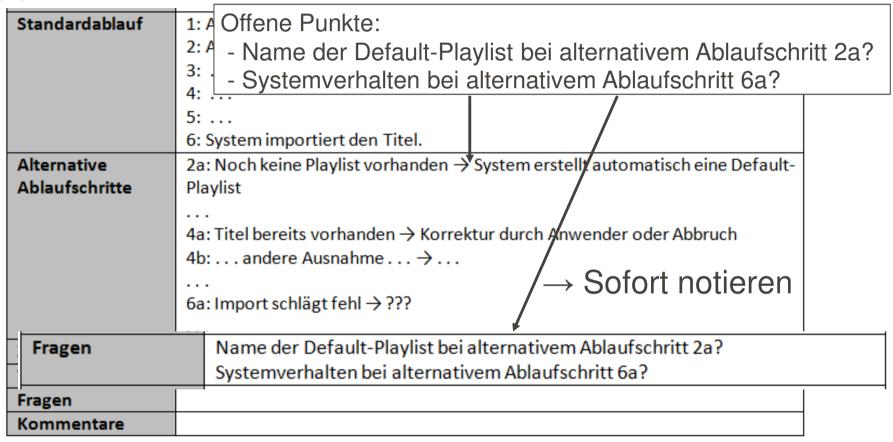
BSP:



 \rightarrow 2. Iteration



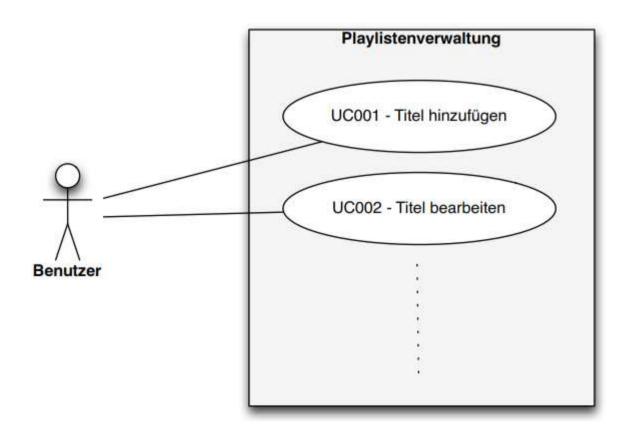
BSP:



- → Klären & nächste Iteration, ...
- → So viele Iterationen bis **möglichst** alles beschrieben



BSP: UseCase-Diagramm

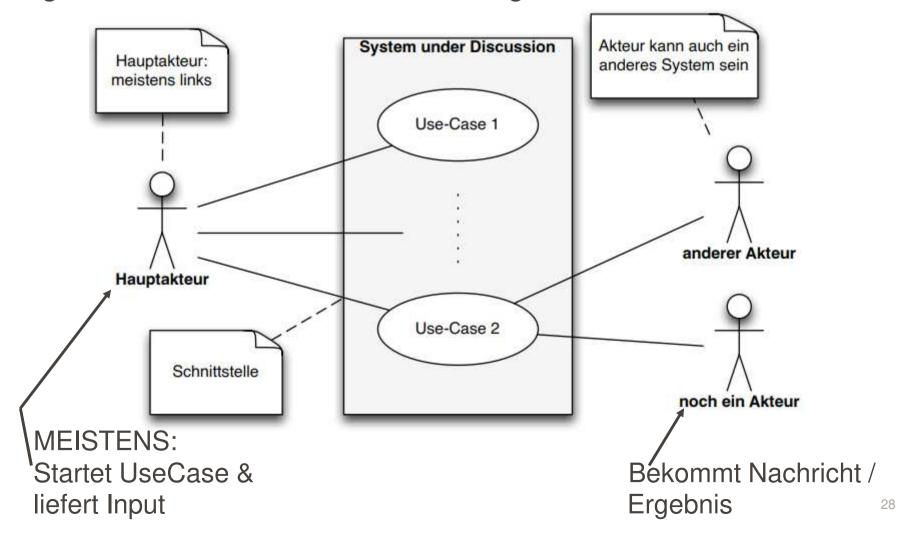


→ Auch Teil der UML zur Übersicht, über Anwendungsfälle

ANWENDUNGSFALLDIAGRAMM



Allgemeine Form des UseCase-Diagramms:







- Das Anwendungsfalldiagramm (UseCase-Diagram) enthält:
 - Auflistung der Namen der Anwendungsfälle
 - Aufistung der Akteure
 - Beteiligung von Akteuren an Anwendungsfällen
 - <<extends>>, <<includes>> (sparsam verwenden)

A Ein Anwendungsfalldiagramm ist keine:

- Darstellung von Ablaufschritten
- Darstellung zeitlicher Zusammenhänge
- Keine Reihenfolge!
- Ein Anwendungsfalldiagramm ist kein Aktivitätsdiagramm!

→ BESCHREIBUNG EINES ANWENDUNGSFALLS:



Wichtigste Form: <u>Textuelle Beschreibung</u>

- Mögliche (zusätzliche) Formen:
 - Anwendungsfalldiagramm
 - 1 Anwendungsfall → 1 Aktivitätsdiagramm
 - 1 Anwendungsfall → 1 Zustandsdiagramm
 - mehrere Anwendungsfälle → 1 Aktivitätsdiagramm
 - mehrere Anwendungsfälle → 1 Zustandsdiagramm
 - Auch möglich: Sequenzdiagramm
 - Bsp: Zustandsdiagramme für Sitzheizung, ...

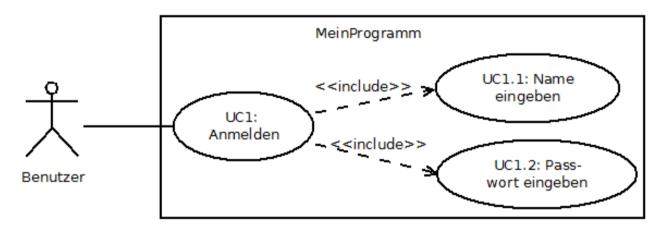
∧ Vorsicht:

- Ein Anwendungsfalldiagramm ist kein Aktivitätsdiagramm!
- Ein Anwendungsfalldiagramm ist kein Aktivitätsdiagramm!
- Ein Anwendungsfalldiagramm ist kein Aktivitätsdiagramm!

→ BESCHREIBUNG EINES ANWENDUNGSFALLS:



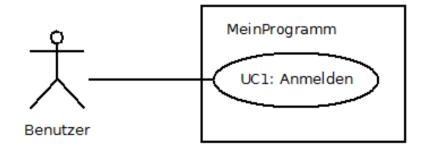
Was halten Sie von diesem Use Case Diagramm?

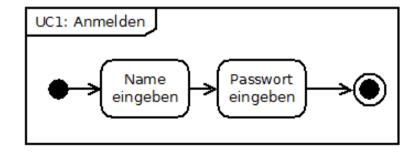


⚠ Definiert <u>nicht</u>, dass UC1.1 vor UC1.2

 \triangle Viel zu feingranular \rightarrow Anwendungsfalldiagramm ist kein Aktivitätsdiagramm!

→ Dann besser so:







04 Nichtfunktionale Anforderungen

Ziel:

Nichtfunktionale Anforderungen erfassen



NICHTFUNKTIONALE ANFORDERUNGEN



- Übliche Kategorien:
 - Performance & Zeitverhalten
 - Veränderbarkeit
 - Bedienbarkeit
 - Sicherheit (Security & Safety)
 - Testbarkeit
 - Korrektheit
 - Verfügbarkeit, Zuverlässigkeit
 - **—** ...
- Übliche Beschreibungsform: Textuelle Beschreibung
- Aber auch in Modellen
 - Z.B. Zeitverhalten als Constraints in UML-Diagrammen

NICHTFUNKTIONALE ANFORDERUNGEN





- Werden sehr gerne vernachlässigt!
 - Leider auch hier etwas aus Zeitgründen!
- Viele Projekte scheitern, weil wichtige NFkt. Anforderungen vernachlässigt wurden
 - Z.B.: SW zu langsam (Performance), SW schlecht bedienbar, SW nicht mehr wartbar, SW nicht mehr änderbar
 - → Oft Kombination aus mehreren
- Problem: Oft schwer greifbar und werden deshalb vergessen

→ Mehr dazu:

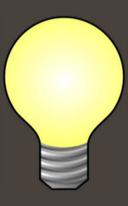
 Wahlpflichtveranstaltung Anforderungsmanagement im Sommersemester



05 GUI

Ziel:

Kundenanforderungen für die GUI erfassen



GUI IN DER ANFORDERUNGSANALYSE



- Was sollte man zur GUI in der Anforderungsanalyse aufschreiben?
 - Zumindest die Informationen, die benötigt werden, um
 - Anwendungsfälle
 - Fachmodell

zu verstehen.

- Oft: Vorgriff auf Analyse & Entwurf
 - → Grober Entwurf der GUI
 - Fenster mit UI-Elementen (Werkzeug: z.B. UI-Editor)
 - (grobe) Navigation (z.B. mit Zustandsdiagramm)
 - Klick-Prototyp (z.B. mit HTML)

GUI IN DER ANFORDERUNGSANALYSE

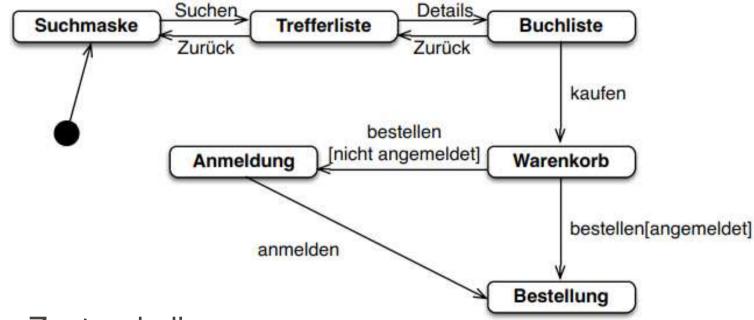


- Warum sollte man bereits bei der Anforderungsanalyse auf die GUI eingehen?
 - Risiken minimieren
- Schlechte Bedienbarkeit führt oft zum Scheitern von Projekten
 - BSP: IBM Lotus Notes
 - Super Technologiekonzept → Perfekt für jede IT-Abteilung
 - Bedienbarkeit fürchterlich
 - Z.B.: F3 → Beenden des Programms ohne Speichern
- Gute Bedienbarkeit kann über vieles Hinwegtrösten → Hype
 - BSP: Apple
 - Super Bedienbarkeit
 - Völlig überteuerte Hardware, Kaum Reparaturmöglichkeiten,
 Inkompatibilitäten / Vendor-Lockin, Teurere Onlineshoppingpreise,

GUI IN DER ANFORDERUNGSANALYSE



Beispiel: Navigationsregeln f
ür Online-Buchladen



- → Zustandsdiagramm:

 - Übergänge
 △ Aktionen (z.B. Button-klicks)



06 Qualitätssicherung

Ziel:

Vorgriff auf spätere Vorlesung

→ Jedoch fängt hier schon alles an



QUALITÄTSSICHERUNG



- Wie können wir sicherstellen, dass . . .
 - die Anforderungsanalyse richtig durchgeführt wurde?
 - die (noch zu bauende) Anwendung die Anforderungen erfüllt?

Antworten:

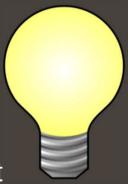
- Überprüfung der erstellten Dokumente → Reviews
- Vorbereitung des funktionalen Systemtests
 - Input: Use Cases, Fachmodell, GUI-Entwurf
 - Output: Testfälle + Testskripte + ggfs. Testwerkzeuge
- Vorbereitung der nicht-funktionalen Systemtests
 - Input: nicht-funktionale Anforderungen
 - Output: Testfälle + Testskripte + ggfs. Testwerkzeuge
- → Details dazu später bei der Vorlesung über Testen



07 Das war's noch lange nicht

Ziel:

Ausblick auf Wahlpflichtvorlesung Anforderungsmanagement



ANFORDERUNGSANALYSE – DAS WAR SEHR, SEHR KURZ!



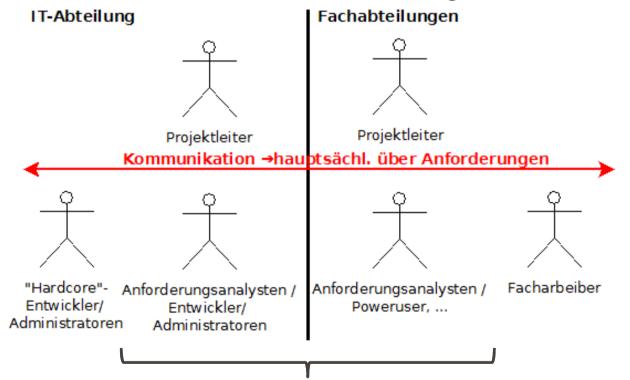
- Das war alles sehr, sehr kurz
- Thema ist sehr wichtig, weil Anforderungen die Basis aller weiteren Schritte bilden
- Gerade auch Kernaufgabengebiet der WI
 - Siehe folgende Folie
- → In der Wahlpflichtvorlesung Anforderungsmanagement können Sie wesentlich mehr dazu erfahren
 - Wie finde ich Anforderungen überhaupt?
 - Muss man aufdecken
 - → Sehr viel Psychologie & Kommunikation
 - Wie schreibe ich sie möglichst eindeutig auf
 - Nichtfunktionale Anforderungen
 - Wie manage ich Anforderungen und Anforderungsänderungen?

– ...

ANFORDERUNGSMANAGEMENT – EIN KERNGEBIET DER WI



- Kernaufgabengebiet der WI
 - IDEE der WI: Übersetzer Fachabteilung ↔ IT-Abteilung:



Typisches Berufsbild WI

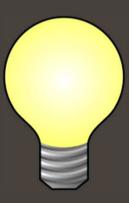
→ Sie können natürlich auch etwas anderes machen (Gerade unser technischer Fokus ist sehr gefragt)



08 Fazit

Ziel:

Was haben wir damit gewonnen?





WAS HABEN WIR GELERNT?

- Anforderungen sind sehr wichtig
 - Müssen ja wissen was wir eigentlich entwickeln wollen
- Verschiedene Aspekte
 - Fachmodell
 - Anwendungsfälle
 - Nichtfunktionale Anforderungen
 - GUI
 - Qualitätssicherung
- Leider haben wir viel zu wenig Zeit
 - Das Thema ist viel wichtiger
 - Wird auch so gerne unterschätzt



WEITERFÜHRENDE LITERATUR

- Kleuker: Grundkurs Software-Engineering mit UML [http://dx.doi.org/10.1007/978-3-8348-9843-2].
- Zuser et al: Software-Engineering mit UML und dem Unified Process [BF 500 92].
- C. Larman: Applying UML and Patterns [30 BF 500 78].



AUF GEHT'S!!

SELBER MACHEN UND LERNEN!!

