

SEP2/02 : Aufgabenblatt 3

Aufgabe 3.1:

Nummer: UC-1

Titel: Einen Test benoten

Akteur: Lehrer

Ziel: Über die Plattform einen Test benoten

Auslöser: Der Lehrer entscheidet sich den Test zu benoten

Vorbedingungen: Der Schüler hat den Test abgegeben. Der Lehrer ist angemeldet.

Nachbedingungen: Die Note des Tests ist in der Schülerübersicht und Lehrerübersicht sichtbar.

Erfolgsszenario:

1. Der Lehrer klickt auf seinen Kurs
2. Das System zeigt die Kursseite an
3. Der Lehrer klickt auf die Menüoption Tests
4. Das System zeigt die Seite "Tests" an
5. Der Lehrer klickt den gewünschten Test an
6. Das System zeigt den Test an
7. Der Lehrer klickt auf das Notizenfeld neben der Aufgabe
8. Der Lehrer schreibt seine Anmerkungen zur abgegeben Lösung in das Notizenfeld
9. Der Lehrer klickt auf das Punktzahlfeld neben der Aufgabenstellung
10. Der Lehrer schreibt die erreichte Punktzahl in das Punktzahlfeld
11. Der Lehrer klickt auf den Button "Abschicken"
12. Das System prüft ob jede Punktzahl eine Zahl zwischen 0 und der Gesamtpunktzahl ist
13. Das System speichert die Punktzahl und die Notizen auf dem Test

Fehlerfälle:

- 12a. Bei mindestens einer Aufgabe wurde die Punktzahl nicht eingetragen
 - 12.a.1 Das System informiert den Lehrer über die ausgelassene Punktzahl über eine Fehlermeldung
 - 12.a.2 Das System fordert den Lehrer auf, die fehlerhaften Eingaben zu korrigieren

12b. Bei mindestens einer Aufgabe wurde eine negative Punktzahl eingetragen

12.b.1 Das System informiert den Lehrer darüber, dass negative Punktzahlen eingetragen wurden und fordert den Lehrer auf, die fehlerhaften Eingaben zu korrigieren

Erweiterungsfälle:

3.a Der Lehrer sieht, dass der Inhalt des Menüs Tests leer ist

3.a.1 Ausführung des Anwendungsfalls "Test erstellen"

Häufigkeit:

Ein Lehrer hat zwischen 1-4 Klassen pro Schuljahr. In jeder Klasse werden im Durchschnitt 20 Tests geschrieben bei einer durchschnittlichen Lehreranzahl von 400.000.


Zugrundeliegende Anforderungen:

US-1 , US-5, US-14, US-13

Aufgabe 3.2

[< Back](#)

Annika Schulz



Kurse

9b - Mathematik

S2 - Deutsch ▶

10a - PGW

Kurs erstellen

Einstellungen

Mitteilungen

Chat

Abmelden

[← Back](#)

S2 - Deutsch



Teilnehmer ▶	Friedrich Müller
Aufgabenblätter	Gertrud Haus
Unterrichtsvideos	Günther Steinfrau
Tests	Hans Schmidt
Statistiken	Peter Benedikt
	...
Sign out	

[← Back](#)

Tests

Test 1: Lyrik

korrigieren

Friedrich Müller

korrigieren

Gertrud Haus

korrigieren

Günther Steinfrau

korrigieren

Hans Schmidt

korrigieren

Peter Benedikt

korrigieren

666

Test 1: Lyrik

Name: Gertrud Haus

Was ist ein Jambus?

P. / 2 P.

Der Jambus ist ein zweisilbiger Versfuß, wobei die Betonung auf der zweiten Silbe liegt, die erste Silbe ist unbetont. Er ist steigend und drängend mit einer fortschreitenden Bewegung.

Notizenfeld

Was ist ein Trochäus?

P. / 2 P.

Der Trochäus ist ein Versfuß, der neben dem Jambus einer der ersten ist, der uns in der Schule und im Deutschunterricht begegnet.

Notizenfeld

abbrechen

abschicken



Fehlerfall:

Test 1: Lyrik

Name: Gertrud Haus

Was ist ein Jambus?

P. / 2 P.

Der Jambus ist ein zweisilbiger Versfuß, wobei die Betonung auf der zweiten Silbe liegt, die erste Silbe ist unbetont. Er ist steigend und drängend mit einer fortschreitenden Bewegung.

Notizenfeld

Was ist ein Trochäus?

P.

Der Trochäus ist ein Versfuß, der neben dem Jambus einer der ersten ist, der uns in der Schule und im Deutschunterricht begegnet.

Fehler!

Für mindestens eine Aufgabe wurde keine Punktzahl eingegeben!

Bitte korrigieren Sie zum Fortfahren die Eingaben.

Ok

Notizenfeld

abbrechen

abschicken

Fehlerfall:

Test 1: Lyrik

Name: Gertrud Haus

Was ist ein Jambus? / 2 P.

Der Jambus ist ein zweisilbiger Versfuß, wobei die Betonung auf der zweiten Silbe liegt, die erste Silbe ist unbetont. Er ist steigend und drängend mit einer fortschreitenden Bewegung.

Notizenfeld

Fehler!

Für mindestens eine Aufgabe wurde eine negative Punktzahl angegeben

Bitte korrigieren sie ihre Angabe

Ok

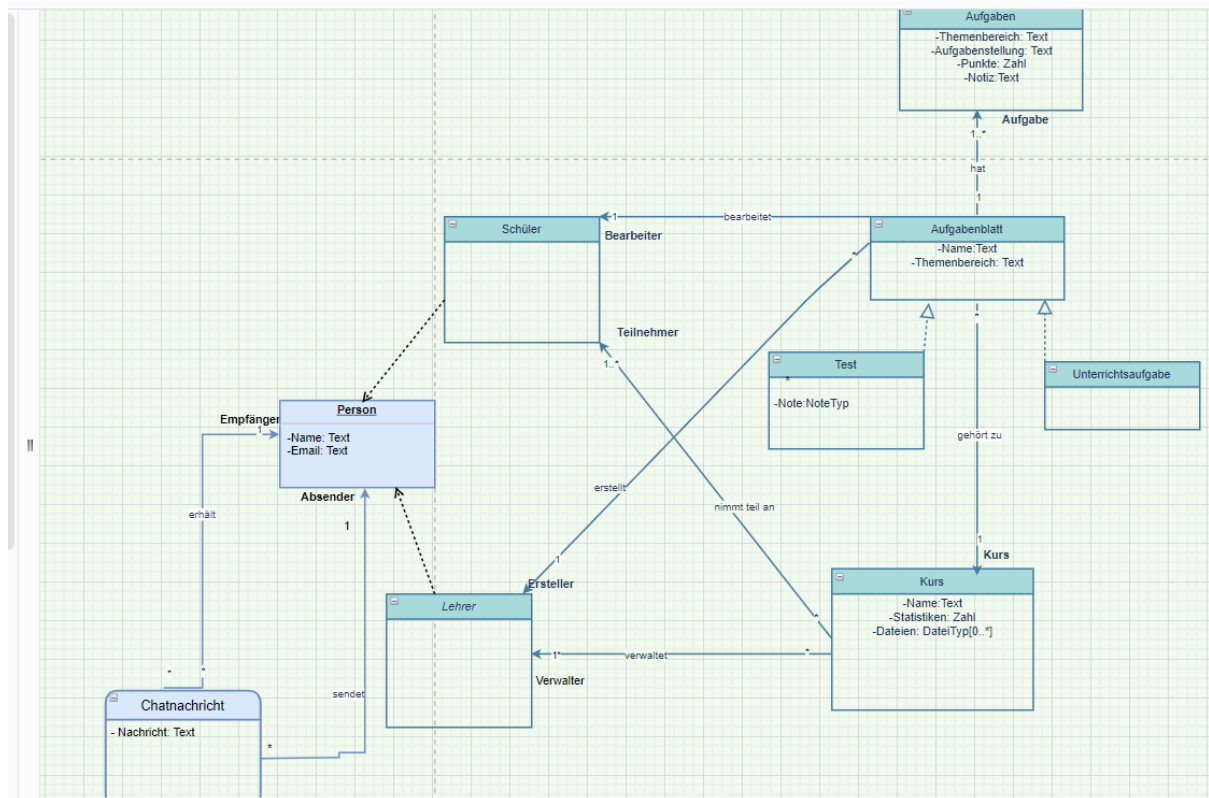
Was ist ein Trochäus?

Der Trochäus ist ein Versfuß, der neben dem Jambus einer der ersten ist, der uns in der Schule und im Deutschunterricht begegnet.

Notizenfeld

abschicken

Aufgabe 3.3



Textuelle Beschreibung

Text für Entität Lehrer: "Repräsentiert den Lehrer einen Nutzer der Applikation. Der Lehrer hat mehrere Kurse und unterrichtet in diesen seine Schüler."

Text für Entität Person: "Repräsentiert eine Person die ein Schüler oder ein Lehrer sein kann"

Text für Attribut Name in Entität Lehrer: "Der Name des Lehrers"

Text für Attribut Kurse in Entität Lehrer: "Eine Liste aller Kurse die der Lehrer belegt"

Text für Attribut Chat in Entität Lehrer: "Ein Objekt das den Chat zwischen 2 Nutzern ermöglicht"

Text für Attribut Email in Entität Lehrer: "Die Email Adresse des Lehrers"

Text für Entität Test: "Repräsentiert einen Test der die Benotung der Schüler ermöglicht"

Text für Attribut Name in Entität Test: "Der Name des Tests der geschrieben wird"

Text für Attribut Kurs in Entität Test: "Der Kurs in dem der Test geschrieben wird"

Text für Attribut Note in Entität Test: "Die Note die der Schüler im Test erreicht hat"

Text für Attribut Teilnehmer in Entität Kurs: "Eine Liste der Schüler die im Kurs teilnehmen"

Text für Attribut Verwalter in Entität Kurs: "Der Lehrer der die Verwaltung des Kurses übernimmt"

Text für Attribut Notenübersicht in Entität Kurs: "Eine Liste der Noten aller Schüler in diesem Kurs"

Text für Attribut Statistiken in Entität Kurs: "Eine Statistik darüber wie der ganze Kurs notentechnisch ist"

Text für Attribut Dateien in Entität Kurs: "Eine Liste der Dateien die im Kurs verwendet werden"

Text für Entität Schüler: "Repräsentiert den Schüler, einen Nutzer der Applikation. Der Schüler nimmt an verschiedenen Kursen teil und schreibt Tests"

Text für Attribut Name in Entität Schüler: "Der Name des Schülers"

Text für Attribut Kurse in Entität Schüler: "Die Kurse die ein Schüler belegt"

Text für Attribut Chat in Entität Schüler: "Ein Objekt das den Chat zwischen 2 Nutzern ermöglicht"

Text für Attribut Email in Entität Schüler: "Die Emailadresse des Schülers"

Text für Attribut Notenübersicht in Entität Schüler: "Eine Übersicht aller Noten des Schülers"

Text für Entität Aufgabenblatt: "Repräsentiert ein verallgemeinertes Aufgabenblatt"

Text für Attribut Aufgaben in Entität Aufgabenblatt: "Die Aufgaben die in einem Aufgabenblatt zur Bearbeitung stehen"

Text für Attribut Themenbereich in Entität Aufgabenblatt: "Das Thema auf das sich das Aufgabenblatt bezieht"

Text für Entität Aufgabe: "Repräsentiert eine zu bearbeitende Aufgabe in einem Aufgabenblatt"

Text für Attribut Themenbereich in Entität Aufgabe: "Das Thema auf das sich die Aufgabe bezieht"

Text für Attribut Aufgabenstellung in Entität Aufgabe: "Die Aufgabenstellung die dem Leser sagt was in der Aufgabe getan werden soll"

Text für Attribut Punkte in Entität Aufgabe: "Die Punktzahl die die Bewertung der Aufgabe ermöglichen"

Text für Entität Unterrichtsaufgabe: "Repräsentiert eine Aufgabe die der Lehrer den Schülern im Unterricht stellt"

Text für Attribut Name in Entität Unterrichtsaufgabe: "Die Bezeichnung der gestellten Aufgabe"

Text für Entität Themenbereich: "Repräsentiert die verschiedenen Themenbereiche in die der Unterricht aufgeteilt wird"

Text für Attribut Thema in Entität Themenbereich: "Die Bezeichnung des Themas"

b)

Text

Kann beliebig viele Buchstaben, Zahlen, Leerzeichen und weitere Sonderzeichen enthalten.
Wird im GUI als Text angezeigt.

Zahl

Beschreibt den Typ eines numerischen Wertes.
Eine Zahl kann zwischen 0 und $2^{31}-1$ liegen.
Wird im GUI als Zahl angezeigt.

DateiTyp

Ein DateiTyp beschreibt eine Datei.
Ein DateiTyp enthält eine URL.
Darstellung im GUI: "<Dateiname>"

NotenTyp

Eine Note ist der Typ für die Benotung eines Schülers, die ein Lehrer einem Schüler gibt.
Eine Note ist eine Zahl zwischen 0 und 15.
GUI Darstellung: "Note: <Zahl>"