

Objektorientierte Analyse und Design

Aufgabenblatt 03

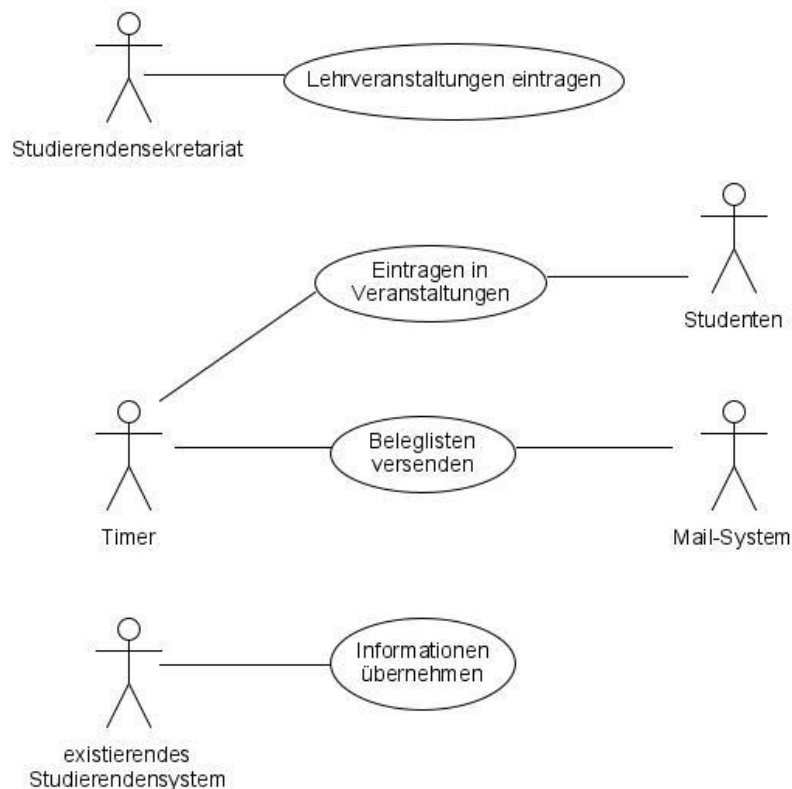
Aufgabe 1:

- a) Personen, bereits vorhandene Systeme, interne Auslöser (z.B. Timer)
- b) Stakeholder können Aktoren sein, aber nicht jeder Aktor ist ein Stakeholder. Stakeholder sind alle Personengruppen, die mit dem System interagieren. Ein Aktor ist aktiv an dem System beteiligt.
- c) Beispiel: Mautsystem
Wichtiger UseCase: Erfassung von Fahrzeugen
Weniger wichtiger UseCase: Übermittlung der Zahlungsinformation
- d) Include wird von unerfahrenen Nutzern inflationär benutzt, sodass ein Use Case baumartig in andere Cases zerlegt wird.

Aufgabe 2:

- a) Stakeholder:
 - Endanwender: Studenten, Studierendensekretariat, Veranstalter der Lehrveranstaltungen, Leitung der Hochschule
 - Käufer des Systems: Leitung der Hochschulen
 - Management des Auftragnehmers → wir
 - Entwickler → wir
 - Prüfer: Datenschutzbeauftragter unseres Unternehmens, sowie von der Hochschule
 - Wartungs- und Servicepersonal: innere IT der Hochschule / Serviceabteilung unseres Unternehmens
 - Produktbeseitiger: irrelevant → reine Software
 - Schulungs- und Trainingspersonal: Help Desk
 - Marketing und Vertriebsabteilung: unsere Marketingabteilung
 - Systemschützer:
 - Standards und Gesetze: DSGVO

b)



Lehrveranstaltung eintragen: Das Studierendensekretariat soll in der Lage sein die angebotenen Lehrveranstaltungen mit den zugehörigen Informationen (Zeiten, Semester) in das System einzutragen

Eintragen in Veranstaltungen: Studierende sollen in einem bestimmten Zeitraum berechtigt sein sich in die zuvor erstellten Veranstaltungen einzutragen

Beleglisten versenden: Nach dem Ablauf der Anmeldephase sollen Beleglisten über das bereits vorhandene Mailsystem versendet werden

Informationen übernehmen: Das System soll bereits vorhandene Informationen aus dem existierenden Studierendensystem übernehmen

Aufgabe 4:

a) **Multimenge:** Menge, die auch Duplikate enthält