

## CASE-study, Workshop "Artkartierung"

### 1 Aufgabenstellung

Eine Anwendung soll entwickelt werden, die es erlaubt, wenige Arten mit einigen ihrer Eigenschaften zu erfassen. Die zu erfassenden Daten werden von Artkartierern bei einem Begang im Wald festgestellt. Details s. Anforderungsanalyse.

Die Anwendung soll mit Java entwickelt sein, die Konsole soll zur Kommunikation mit dem Nutzer dienen und eine Persistierung in Java-Objekten reicht.

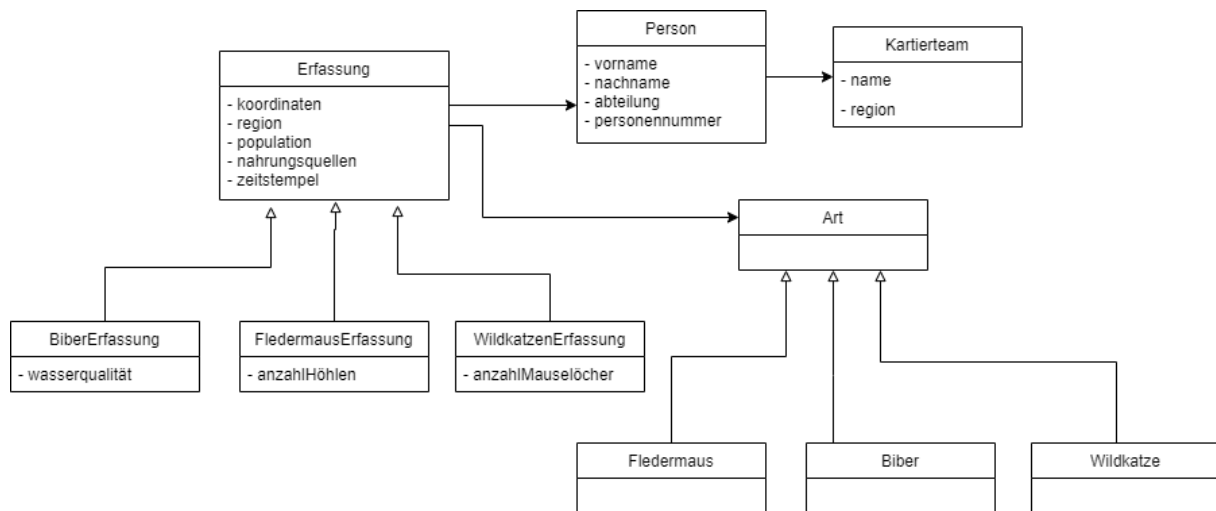
### 2 Anforderungsanalyse:

Im Kurs gemeinsam erarbeitete Anforderungen:

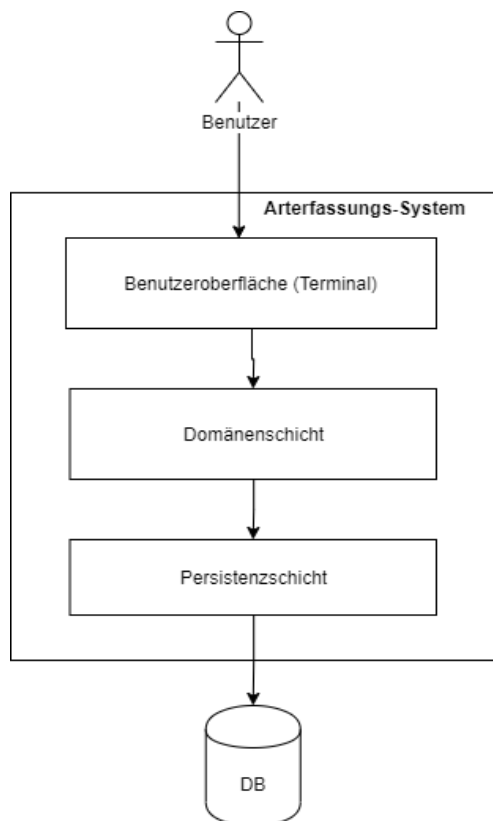
- Arten
  - Fledermaus
  - Biber
  - Wildkatze
  - (Gelbbauchunke)
- Erfassung für konkrete Art
  - Population (Anzahl Tiere)
  - Region, Lokalität (Koordinaten)
  - Nahrungsquellen
  - Timestamp
  - Anzahl Höhlen (nur Fledermaus)
  - Wasserqualität (nur Biber)
  - Anzahl Mauselöcher (nur Wildkatze)
- Kartierteam aus Personen
  - Namen
  - Region
  - Arten
- Stammdaten einer Person
  - Vor- und Nachname
  - Abteilung
  - Personennummer (8 Zeichen)
- Ein- und Ausgabe: Terminal (keine GUI)

### 3 Technisches Konzept

Gemeinsamer Entwurf eines Klassendiagramms:



Gemeinsamer Entwurf der "Architekturschichten":



### 4 Hausaufgabe

Implementierung der im Workshop gemeinsam konzipierten Anwendung, sodass ein Nutzer über die Konsole mehrere Wildkatzen, Biber und Personen und Kartierteams erfassen kann. Bereits erfasste Tiere, Personen und Kartierteams soll der Nutzer sich anzeigen lassen können.