

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 siehe Fachanforderungen/Anforderungsanalyse.

Die Anwendung soll mit Java entwickelt sein, die Konsole soll zur Kommunikation mit dem Nutzer dienen. Die Daten sollen persistiert werden.

2 Anforderungsanalyse:

- Pflanzen
 - Orchidee
 - Bäume
- Tiere
 - Wildkatze -> Mäusehöhle
 - Geldbauchunke
 - Biber
 - Mopsfledermaus

Lebensraum (Habitat)

- Gewässerqualität
- Höhlen
 - Mäusehöhlen
- Totholz

Eigenschaften

- Bedrohte Arten
- Geoinformation

Artkartierer in Teams bestehend aus Fachleuten

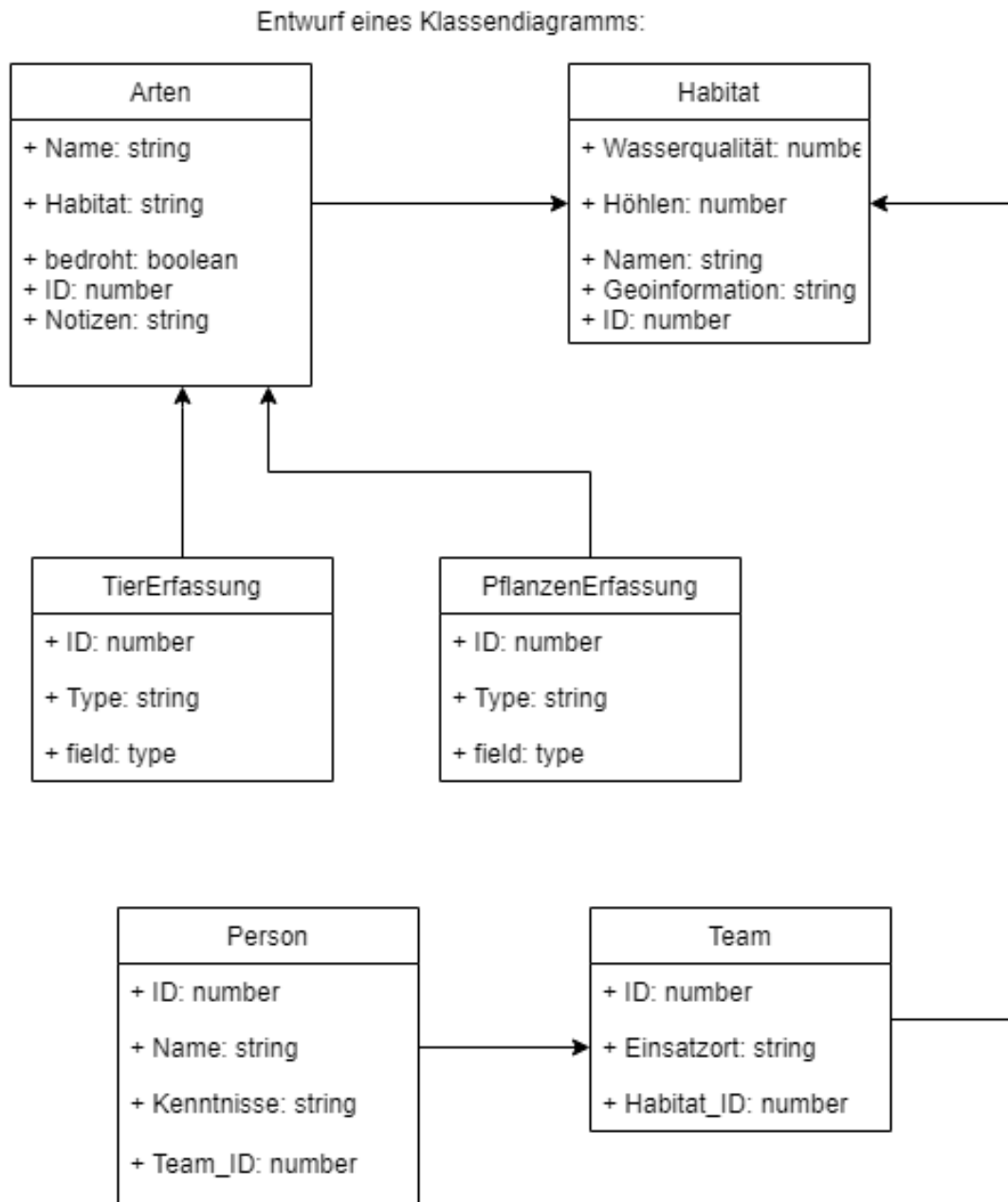
- Mitglieder
- Team-ID
- Einsatzort

Stammdaten einer Person

- Name
- Personalnummer
- Kenntnisse

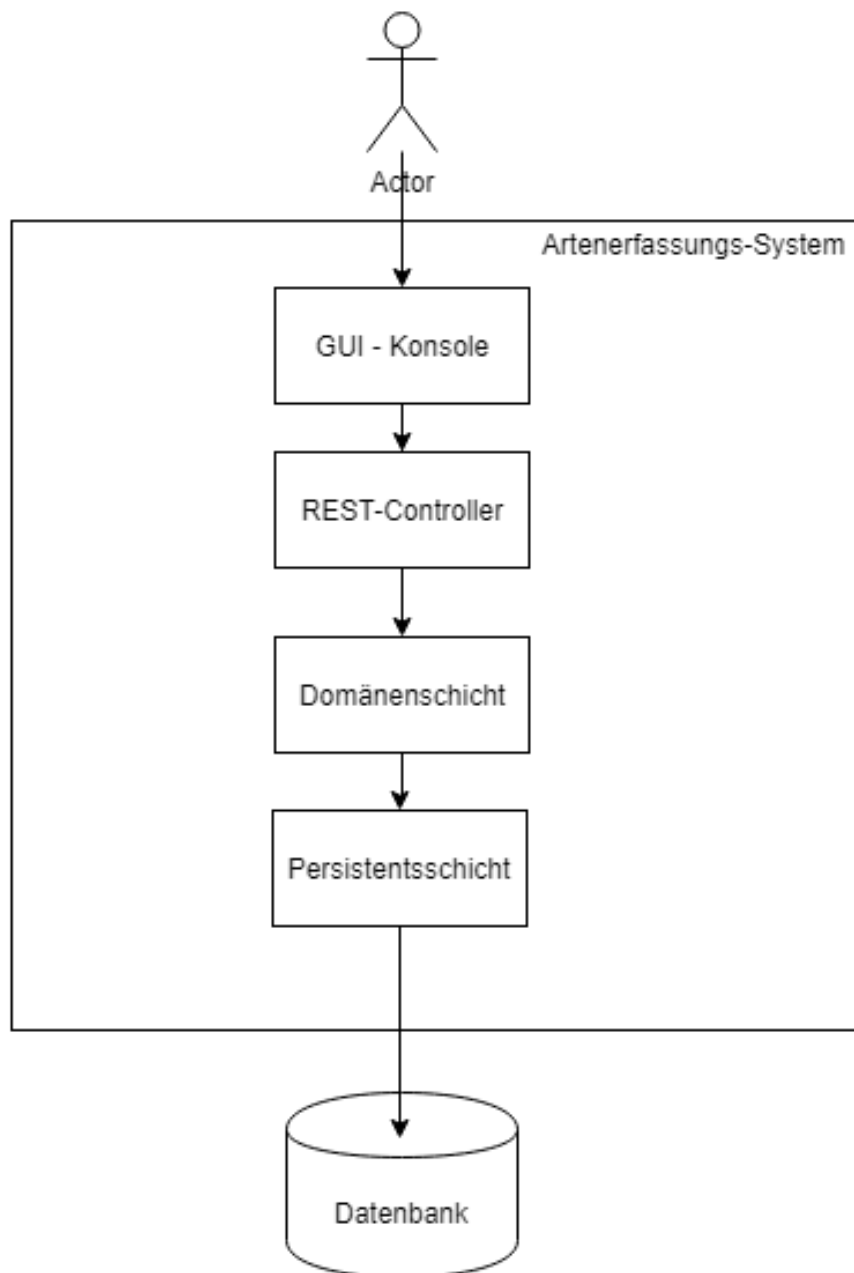
3 Technisches Konzept

Entwurf eines Klassendiagramms:



Entwurf der "Architekturschichten":

Entwurf der "Architekturschichten"



4 Hausaufgabe

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