

<a href="http://ovm-kassel.de">http://ovm-kassel.de</a>   Lernjob	
<b>Lernjob IT-AE-UML-LJ-3.4</b> <b>UML-Diagramme auf der Basis einer User-Story erstellen</b>	
<b>Code</b>	IT-AE-UML-LJ-3.4
<b>Autor</b>	André Bauer <a(dot)bauer(at)ovm-kassel(dot)de>
<b>Datum</b>	21. Februar 2018
<b>Links</b>	Zum Erstellen von UML-Diagrammen bieten sich die Programme <a href="#">Dia</a> , <a href="#">draw.io</a> , <a href="#">yEd</a> bzw. <a href="#">yEd Live</a> und <a href="#">PlantUML</a> an, dieses kann in u. a. in Eclipse und Word als Plugin verwendet werden.
<b>Verwandte Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• IT-AE-UML-INFO-3.1</li> <li>• IT-AE-UML-INFO-3.2</li> <li>• IT-AE-UML-INFO-3.3</li> </ul>
<b>Lizenz</b>	 Dieses Werk ist lizenziert unter einer <a href="#">Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz</a> .

## UML-Diagramme auf der Basis einer User-Story erstellen

### User-Story

Anastasia stellt bei ihren Internet-Radiowecker die Weckzeit auf 6:25 Uhr, wählt das Programm super-harmony.fm aus, aktiviert den Wecker und legt sich schlafen. Um 0:25 Uhr synchronisiert der Wecker seine Uhrzeit mit einem NTP-Server. Als der Wecker am nächsten Morgen um 6:25 Uhr beginnt, das Radioprogramm von super-harmony.fm zu streamen, drückt sie auf die Slummertaste, der Wecker schweigt und Anastasia schläft weiter. Als der Wecker nach 5 Minuten wieder Musik spielt, liest Anastasia die Zeit 6:30 Uhr vom Display ab, schaltet sie die Weckfunktion aus und stellt den Sender auf pure-techno.fm um. Nachdem sie sich umgezogen hat, schaltet sie das Radio wieder aus.

### Aufgabe 1

Erstellen Sie zu der User-Story ein geeignetes Sequenzdiagramm.

## Aufgabe 2

Fertigen Sie zu der User-Story *zwei* Objektdiagramme an, die jeweils den Zustand der in der User-Story vorkommenden Objekte und Personen zu unterschiedlichen Zeitpunkten wiedergeben.

## Aufgabe 3

Erstellen Sie zu der User-Story ein Klassendiagramm auf der Grundlage Ihres Ergebnisses aus Aufgabe 2. Ergänzen Sie sinnvolle Methoden und, falls benötigt, zusätzliche Klassen wie z. B. eine Enumeration.