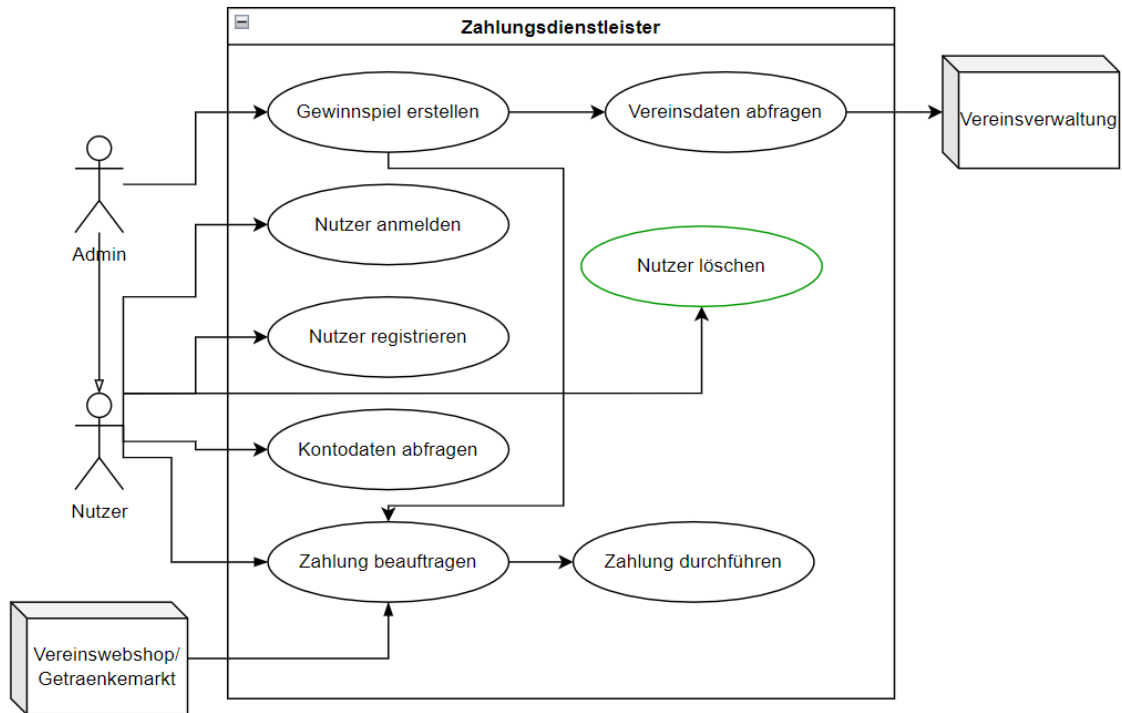


Softwareentwicklung Wintersemester 2021/22 – Meilenstein 2

Entwicklung eines Zahlungsdienstleisters

Partner: Thorsten Bauer, Maximilian Weinzierl, Florian Samaga

1. Anwendungsfälle



a. Zahlung beauftragen

i. Vorbedingungen

- Benutzer ist registriert
- Benutzer hat ein Konto
- Konto ist gedeckt

ii. Ablauf

- Beim Zahlungsservice anmelden
- Neue Überweisung erstellen
- Überweisungsdaten eintragen
- Daten überprüfen (Empfänger registriert)
- Zahlungsauftrag abschicken

iii. Nachbedingungen

- Transaktion gespeichert

b. Kontodaten abfragen

i. Vorbedingungen

- Benutzer ist registriert
- Benutzer hat ein Konto

- ii. Ablauf
 - Beim Zahlungsservice anmelden
 - **Konto auswählen**
 - Zahlungen werden angezeigt
- c. Benutzer registrieren
 - i. Vorbedingungen
 - **Volljährig**
 - ii. Ablauf
 - Personaldaten eingeben
 - Konto verknüpfen
 - iii. Nachbedingungen
 - Nutzer in der Datenbank hinterlegen
 - **Account anlegen**
- d. Benutzer anmelden
 - i. Vorbedingungen
 - Benutzer hat sich registriert
 - ii. Ablauf
 - Anmeldedaten eingeben
 - Anmeldedaten prüfen
 - Startseite laden
 - iii. Nachbedingungen
 - **Anmeldezeitpunkt speichern**
- e. Gewinnspiel erstellen
 - i. Vorbedingungen
 - Benutzer als Admin angemeldet
 - Vereinsverwaltungsschnittstelle verfügbar
 - **Konto gedeckt**
 - ii. Ablauf
 - Gewinnspieldaten eingeben
 - Gewinnspiel starten
 - iii. Nachbedingungen
 - Gewinnspiel speichern
 - Betrag an Gewinner überweisen
- f. Vereinsdaten abfragen
 - i. Vorbedingungen
 - Schnittstelle verfügbar
 - Vereine in Vereinsverwaltung registriert
 - ii. Ablauf
 - Abfrage absenden
 - Zurückgegebene Werte verarbeiten
 - Vereine mit der Datenbank abgleichen
 - **Registrierte Vereine nehmen an Gewinnspiel teil**
 - iii. Nachbedingungen
 - Gewinnspiel anlegen

g. Zahlung durchführen

i. Vorbedingungen

- Zahlung wurde beauftragt

ii. Ablauf

- Zahlung zu Konten hinzufügen
- **Kontostand auf Senderkonto anpassen**
- **Kontostand auf Empfängerkonto anpassen**

iii. Nachbedingung

- Kontodaten aktualisieren

h. Nutzer löschen

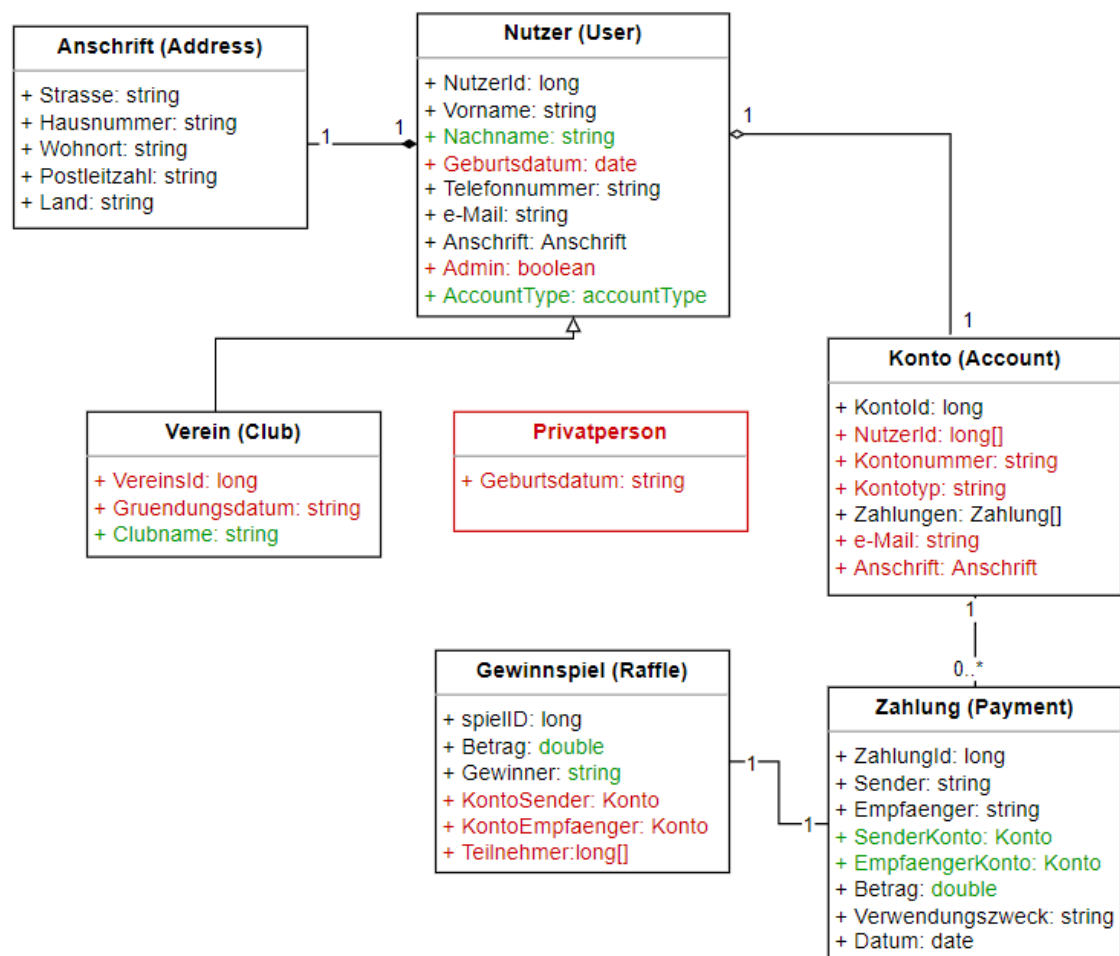
i. Vorbedingungen

- Nutzer ist angemeldet
- Nutzer ist „STANDARD“-Nutzer

ii. Ablauf

- Zahlungen löschen
- Account löschen
- Nutzer löschen

2. Domänenmodell



3. Komponentendiagramm

