

# **Usecases Projekt BierIdee**

**Fully Dressed format**

Danilo Bargaen, Christian Fässler, Jonas Furrer

20. März 2012

## UC01: User registriert sich

Ein User kann sich registrieren um einen Benutzerzugang (Benutzername, Passwort) zu erhalten. Der Benutzer erhält eine Bestätigungs-Email der Registration. Diese Registration muss er mittels Link bestätigen und kann sich danach einloggen.

**Scope** BierIdee System

**Level** User Goal

**Primary Actor** Der User, der sich für die Benutzung der App registrieren will.

### Stakeholders and Interests

**User** möchte einen Benutzeraccount erstellen um sich am System anmelden zu können.

**System** hat das Ziel dem Benutzer eine intuitives Interface zur Registrierung zur Verfügung zu stellen. Es bestätigt dem User eine erfolgreiche Registrierung.

### Preconditions

- Die Android App muss auf dem Benutzergerät installiert sein.
- Das Benutzergerät hat eine bestehende Internetverbindung.

### Success Guarantee / Postconditions

#### Main Success Scenario

1. Der Benutzer startet die Android App.
2. Er wählt die Option zur Neuregistrierung / Eröffnung eines Benutzerkontos
3. Der Benutzer wird aufgefordert einen Benutzernamen, Passwort und Emailadresse einzugeben.
4. Das System meldet eine erfolgreiche Registrierung und gibt einen Hinweis auf die Aktivierungs-Email.
5. Der Benutzer erhält die Email mit einem Aktivierungslink
6. Mittels Aktivierungslink aktiviert der Benutzer sein Konto für die Verwendung.

## Extensions

**3a** Der gewünschte Benutzername oder Emailadresse ist bereits vergeben.

1. Der Benutzer wird aufgefordert eine andere Emailadresse und/oder Benutzernamen einzugeben.

**4a** Der Benutzer erhält keine Email mit einem Aktivierungslink.

1. Der Benutzer wendet sich an die auf dem Registrierungsdialog angegebene Support-Email-Adresse.

## Special Requirements

- Das Registrieren eines Benutzerkontos sollte direkt nach dem Start der Applikation möglich sein.

## Frequency of Occurrence

Die Neuregistrierung ist die Grundlage für alle weiteren Interaktionen mit dem System. Daher wird Sie von jedem Benutzer durchgeführt, dies entspricht einer Benutzung von 100%.

## Open Issues

- Möglicherweise wird der Login über Drittsysteme wie Facebook oder Twitter möglich sein.

## UC05: User bewertet Bier

Der Benutzer kann ein Bier auswählen und es mit einer persönlichen Bewertung versehen. Wenn der Benutzer bereits eine Bewertung erfasst hat, wird diese angezeigt und kann angepasst werden.

**Scope** BierIdee System

**Level** User Goal

**Primary Actor** Der Benutzer welcher ein Bier bewerten will

## Stakeholders and Interests

**User** möchte ein Bier gemäss seinen Vorstellungen bewerten.

**System** hat das Ziel dem Benutzer eine intuitives Interface zur Verfügung zu stellen und die Bewertung des Benutzers abzuspeichern sowie anzuzeigen.

### Preconditions

- Die Android App muss auf dem Benutzergerät installiert sein.
- Der Benutzer hat ein Benutzerkonto.
- Der Benutzer ist am System angemeldet (Login).
- Im System sind bewertbare Biere erfasst.
- Das Benutzergerät verfügt über eine Internetverbindung.

### Success Guarantee / Postconditions

- Die Bewertung des Benutzers ist im System abgespeichert

### Main Success Scenario

1. Der Benutzer wählt ein Bier aus einer Liste von Bieren ein Bier aus.
2. Er kann anhand einer Skala das Bier bewerten. (Bspw. 1-5)
3. Im Hintergrund wird die Bewertung abgespeichert
4. Das System meldet dem Benutzer die erfolgreiche Bewertung

### Extensions

**1a** Die Auswahlliste ist sehr lang.

1. Der Benutzer kann die Auswahlliste gezielt filtern.

**2a** Der Benutzer hat das Bier bereits bewertet.

1. Der Benutzer sieht seine bereits erfasste Bewertung
2. Er kann seine Bewertung ändern.

### Special Requirements

- Das Suchen in der Auswahlliste soll effizient sein. Denkbar wäre eine Alphabetische Sortierung mit Buchstaben als Shortcuts oder sogar ein Filterfeld mit Autocompletion.

## Frequency of Occurrence

iiiiii Updated upstream Das Bewerten von Bieren ist eine der zentralen Aktionen die Benutzer ausführen sollen. Auf Basis dieser Bewertungen werden individuelle Empfehlungen generiert. Hier ergibt sich eine Benutzung von 90%.

## Open Issues

- Wie werden Biere zur Auswahl angeboten. Mittels scrollbarer Liste oder mittels Filterfeld oder einer Kombination von beidem.

## UC07: User ruft Bier-Empfehlungen ab

Der Benutzer kann auf sein Profil bezogene Empfehlungen für ihm bisher unbekannte (unbewertete) Biersorten abrufen.

**Scope** BierIdee System

**Level** User Goal

**Primary Actor** Der Benutzer welcher individuelle Empfehlungen erhalten möchte.

## Stakeholders and Interests

**User** möchte eine Bierempfehlung anhand seines Profiles erhalten.

**System** hat das Ziel dem Benutzer übersichtliche und auf sein Profil abgestimmte Bierempfehlungen zu geben (das Profil basiert auf seinen erfassten Aktivitäten und Bewertungen).

## Preconditions

- Der Benutzer besitzt ein Benutzerkonto
- Der Benutzer ist am System angemeldet.
- Das Benutzergerät hat eine bestehende Internetverbindung.

## Success Guarantee / Postconditions

- Der Benutzer erhält Empfehlungen basierend auf seinen erfassten Bewertungen und Aktivitäten.

## Main Success Scenario

1. Der Benutzer wählt die Option 'Empfehlungen anzeigen'.
2. Das System listet dem Benutzer die generierten Empfehlungen auf.
3. Der Benutzer kann diese Biere bewerten (siehe UC05).

## Extensions

**1a** Der Benutzer hat noch keine oder zuwenige Bewertungen oder Aktivitäten erfasst.

1. Dem Benutzer werden keine individuellen Empfehlungen angezeigt, sondern nur die beliebtesten Biere.
2. Das System meldet dem Benutzer, dass für individuelle Empfehlungen mehr Aktivität benötigt wird.

## Special Requirements

- Der Wechsel in den Use Case UC05 soll einfach möglich sein. D.h schnell, ohne grossen Kontextwechsel/Bedienungsaufwand.

## Frequency of Occurrence

Das Einsehen von Empfehlungen ist eine Zentrale Funktionalität. Daher wird voraussichtlich eine Benutzung von 90% zu verzeichnen sein.

## Open Issues

- Keine.

## UC10: User erfasst oder trackt Konsum

Der Benutzer kann eine Konsumaktivität erfassen.

**Scope** BierIdee System

**Level** User Goal

**Primary Actor** Der Benutzer welcher einen Konsum erfassen möchte.

## Stakeholders and Interests

**User** möchte einen Bierkonsum im System erfassen.

**System** hat das Ziel den Konsum abzuspeichern und mit dem Benutzer zu verknüpfen.

## Preconditions

- Der Benutzer besitzt ein Benutzerkonto
- Der Benutzer ist am System angemeldet.
- Es sind Biere im System erfasst.
- Das Benutzergerät hat eine bestehende Internetverbindung.

## Success Guarantee / Postconditions

- Der Benutzer hat einen Bierkonsum erfasst. Der Konsum ist im Activity Stream sichtbar und wirkt sich auf Empfehlungen für den Benutzer aus.

## Main Success Scenario

1. Der Benutzer wählt die Option Konsum erfassen.
2. Der Benutzer wählt ein Bier aus einer Liste aus.
3. Der Benutzer wählt die Art (Menge) und optional den Ort des Konsums.
4. Der Benutzer speichert den Konsum.

## Extensions

**1-2a** Der Benutzer sieht eine Empfehlung an.

1. Der Benutzer kann direkt auf die Empfehlung einen Konsum erfassen.

**2b** Die Auswahlliste ist sehr lang.

1. Der Benutzer kann auch gezielt nach Biernamen suchen.

**4a** Der Benutzer kann vor dem Speichern des Konsums das Bier auch gleich bewerten.

## Special Requirements

- Die Erfassung eines Konsum soll aus jeder dafür sinnvollen Ansicht der App möglich sein, z.B. Bier ansehen, Bier bewerten.

## Frequency of Occurrence

Das Erfassen von konsumierten Getränken ist eine Kernfunktionalität welche aber nicht verwendet werden muss um Empfehlungen zu erhalten. Die Benutzungshäufigkeit wird daher auf 50% geschätzt.

## Open Issues

- Keine.