

QSE-ASE-08
Tenez
Anwendungsfallbeschreibung

Alexander Bohn
Manuel Djalili
Dominik Gruber
Manuel Mayrhofer
Philipp Naderer

November 2009

Inhaltsverzeichnis

1	Übersicht	2
2	Vereinsverwaltung	4
3	Kundenverwaltung	12
4	Reportverwaltung	19
5	Version	22

Kapitel 1

Übersicht

ID	Bezeichnung	Seitennummer
UC-01-01	Verein anlegen	4
UC-01-02	Vereine anzeigen	4
UC-01-03	Reservierung stornieren	5
UC-01-04	Plätze inaktiv setzen	5
UC-01-05	Platz anlegen	6
UC-01-06	Vereinsdaten bearbeiten	6
UC-01-07	Usergruppe anlegen	7
UC-01-08	Plätze anzeigen	7
UC-01-09	Zeiteinheiten festlegen	8
UC-01-10	Zeiteinheiten ändern	8
UC-01-11	Zeiteinheiten löschen	9
UC-01-12	Platz reservieren	9
UC-01-13	Standort anzeigen	10
UC-01-14	Standort inaktiv setzen	10
UC-01-15	Standort anlegen	10
UC-01-16	Rechtegruppe zuordnen	11
ID	Bezeichnung	Seitennummer
UC-02-01	Kunden anlegen	12
UC-02-02	Kunden anzeigen	13
UC-02-03	Kundengruppe zuordnen	13
UC-02-04	Kunden inaktiv setzen	13
UC-02-05	Guthaben aufladen	14
UC-02-06	Kundendaten exportieren	14
UC-02-07	Newsletter verschicken	15
UC-02-08	Kunden Registrierung	15
UC-02-09	Kunden Anmeldung	16
UC-02-10	Guthaben abfragen	16
UC-02-11	Buchungshistory anzeigen	16
UC-02-12	Platz reservieren	17
UC-02-13	Daten bearbeiten	17
UC-02-14	Admin kontaktieren	18
UC-02-15	Kundendaten importieren	18
UC-02-16	Passwort zusenden	18

ID	Bezeichnung	Seitennummer
UC-03-01	Auswertung wählen	19
UC-03-02	Reports on demand generieren	19
UC-03-03	Top Tageszeiten	20
UC-03-04	Buchungsbelegung	20
UC-03-05	Meistgebuchte Wochen	20
UC-03-06	Kundenliste	20
UC-03-07	Zugriffsauswertung	21
UC-03-08	Filterung aktivieren	21
UC-03-09	Reservierungen abrufen	21

Kapitel 2

Vereinsverwaltung

UC-01-01 Verein anlegen	
Ziel	Verein in der Datenbank abspeichern
Akteure	Systemadministrator
Vorbedingung	Systemadministrator muss angemeldet sein
Ausloesendes Ereignis	-
Ablauf	1. Akteur klickt auf den Button "Verein anlegen" 2. Akteur gibt die Vereinsdaten (Name, Alias, Strasse, Land, Stadt, Telefonnummer, E-Mail-Adresse, Fax, Homepage) in die Maske ein und wählt Währung, Zeitzone, Stornosperrfrist und Buchungssperrfrist sowie ob Name von Kunden sichtbar sein soll aus 3. Akteur bestätigt die Eingabe in dem auf den Button "Verein anlegen" geklickt wird 4. der Server validiert die Daten
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Verein wird in der Datenbank gespeichert
Nachbedingung Fehlschlag	1. Fehlermeldung bei falscher Eingabe von Daten
Stakeholder	Verein

UC-01-02 Vereine anzeigen	
Ziele	Alle oder nur einen bestimmten Verein anzeigen lassen
Akteure	Systemadministrator
Vorbedingung	Systemadministrator muss angemeldet sein
Ausloesendes Ereignis	-
Ablauf	1. Akteur tippt in das Suchformular Name des Vereins ein oder keinen Namen um alle Vereine anzeigen zu lassen
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Der gesuchte Verein wird angezeigt oder alle Vereine werden angezeigt
Nachbedingung Fehlschlag	1. Bei suche eines nicht vorhandenen Vereins wird eine Fehlermeldung angezeigt
Stakeholder	Systemadministrator, um so Vereine verwalten zu können

UC-01-03 Reservierung stornieren	
Ziel	Buchung aus der Datenbank entfernen
Akteure	Vereinsverwalter, Systemadministrator
Vorbedingung	1. Akteur muss angemeldet sein 2. Akteur muss sich auf der Standortseite des jeweiligen Vereins befinden
Ausloesendes Ereignis	-
Ablauf	1. Akteur klickt den Besetzten Timeslot des Platzes 2. Akteur storniert die Reservierung 3. Akteur bestätigt die Stornierung
Alternativen	Akteur bestätigt nicht
Nachbedingung Erfolg	Reservierung wird aus dem System entfernt
Nachbedingung Fehlschlag	1. Reservierung wurde schon gelöscht 2. Entsprechende Meldung erscheint
Stakeholder	Vereinsverwalter

UC-01-04 Plätze inaktiv setzen	
Ziele	Plätze des Vereins werden inaktiv gesetzt
Akteure	Systemadministrator
Vorbedingung	1. Systemadministrator muss angemeldet sein 2. Systemadministrator muss sich in der Standortverwaltung des Vereines befinden
Ausloesendes Ereignis	Verein löschen
Ablauf	1. Akteur lässt sich alle Plätze des Vereins anzeigen 2. Akteur klickt auf den inaktiv setzen Button des Platzes 3. Meldung ob Platz wirklich inaktiv gesetzt werden soll erscheint 3. Akteur bestätigt
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	1. Plätze werden in der Datenbank als inaktiv gekennzeichnet
Nachbedingung Fehlschlag	-
Stakeholder	Systemadministrator, Vereinsverwalter

UC-01-05 Platz anlegen	
Ziele	Für einen Verein einen Platz anlegen
Akteure	Systemadministrator
Vorbedingung	1. Akteur muss angemeldet sein 2. Akteur muss sich den Verein anzeigen lassen 3. Akteur muss sich den gewünschten Standort des Vereins anzeigen lassen
Ausloesendes Ereignis	-
Ablauf	1. Akteur klickt auf den entsprechenden Button um einen Platz für diesen Standort anzulegen 2. Eine neue Maske öffnet sich in der alle Platzrelevanten Daten eingegeben werden (Name, Alias, Beschreibung) 3. Nach Eingabe klickt der Akteur auf "Platz hinzufügen" 4. Server validiert die Daten
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Platz wird für den Verein in der Datenbank angelegt
Nachbedingung Fehlschlag	-
Stakeholder	Systemadministrator, Vereinsverwalter

UC-01-06 Vereinsdaten bearbeiten	
Ziele	Daten eines Vereins erfolgreich verändern
Akteure	Systemadministrator, Vereinsverwalter
Vorbedingung	1. Akteur muss angemeldet sein 2. Akteur muss sich den Verein anzeigen lassen
Ausloesendes Ereignis	-
Ablauf	1. Akteur klickt auf den entsprechenden Button um Daten des Vereins bearbeiten zu können ("Vereinsdaten bearbeiten") 2. Eine neue Maske öffnet sich äquivalent zu UC-01-01, nur ohne Inputfeld Alias und Währungsoption 3. Akteur gibt neue Daten ein bzw. verändert die Daten 4. Akteur speichert die Änderung 5. Server validiert die Daten
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Die bearbeiteten Daten werden gespeichert
Nachbedingung Fehlschlag	1. Fehlermeldung bei falscher Eingabe von Daten
Stakeholder	Systemadministrator, Vereinsverwalter

UC-01-07 Usergruppe anlegen	
Ziele	Anlegen einer Usergruppe
Akteure	Vereinsverwalter
Vorbedingung	1. Vereinsverwalter muss im System angemeldet sein 2. Vereinsverwalter muss sich im Untermenüpunkt "Kundengruppen" des Vereins befinden
Ausloesendes Ereignis	-
Ablauf	1. Akteur klickt auf Button "Kundengruppe hinzufügen" 2. Neue Maske erscheint in der Akteur Daten (Name, Beschreibung, Rabatt) der neuen Gruppe eingibt 3. Server validiert die Daten 4. Akteur speichert seine Eingaben
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	1. Akteur wird auf die vorherige Seite zurück verlinkt
Nachbedingung Fehlschlag	1. Fehlermeldung erscheint
Stakeholder	Kunde, Vereinsverwalter

UC-01-08 Plätze anzeigen	
Ziele	Vorhandene Plätze des Vereins anzeigen
Akteure	Vereinsverwalter
Vorbedingung	1. Vereinsverwalter muss angemeldet sein 2. Akteur muss sich in der Standortverwaltung befinden
Ausloesendes Ereignis	-
Ablauf	1. Akteur klickt auf Button "Platzverwaltung"
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Alle Plätze des Vereins werden aufgelistet dargestellt
Nachbedingung Fehlschlag	-
Stakeholder	Vereinsverwalter

UC-01-09 Zeiteinheiten festlegen	
Ziele	Zeiteinheiten an denen Kunden den Platz benutzen dürfen festlegen zu können
Akteure	Vereinsverwalter
Vorbedingung	1. Vereinsverwalter muss angemeldet sein 2. Vereinsverwalter muss sich alle Plätze seines Vereins anzeigen lassen
Ausloesendes Ereignis	-
Ablauf	1. Platz auswählen 2. Auf Zeiteinheiten hinzufügen klicken 3. Neue Zeiteinheit für Kunden eintragen(Zeit [start,end],Intervall, Periode[start,end], Tag, Preis) 4. Auf speichern klicken 5. Server validiert die Daten
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Innerhalb der Zeiteinheiten können Mitglieder nun Buchungen vornehmen
Nachbedingung Fehlschlag	1. Zeiteinheit überlappen sich mit Anderen 2. Fehlermeldung erscheint
Stakeholder	Kunde, Vereinsverwalter

UC-01-10 Zeiteinheiten ändern	
Ziele	Zeiteinheiten an denen Kunden den Platz benutzen zu ändern
Akteure	Vereinsverwalter
Vorbedingung	1. Vereinsverwalter muss angemeldet sein 2. Vereinsverwalter muss sich den gewünschten Platz anzeigen lassen
Ausloesendes Ereignis	-
Ablauf	1. Vereinsverwalter lässt sich alle Zeiteinheiten des Platzes anzeigen 2. Vereinsverwalter klickt auf den edit Button der zu löschenden Zeiteinheit 3. Zeit [start,end],Intervall, Periode[start,end], Tag, Preis der Zeiteinheit können verändert werden 4. Akteur bestätigt
Alternativen	Auf Abbrechen klicken
Nachbedingung Erfolg	Innerhalb der Zeiteinheiten können Mitglieder nun Buchungen vornehmen
Nachbedingung Fehlschlag	1. Zeiteinheit überlappen sich mit Anderen 2. Fehlermeldung erscheint
Stakeholder	Kunde, Vereinsverwalter

UC-01-11 Zeiteinheiten löschen	
Ziele	Zeiteinheiten des Vereins werden gelöscht
Akteure	Vereinsverwalter
Vorbedingung	1. Vereinsverwalter muss angemeldet sein 2. Vereinsverwalter muss sich den gewünschten Platz anzeigen lassen
Ausloesendes Ereignis	Verein löschen
Ablauf	1. Vereinsverwalter lässt sich alle Zeiteinheiten eines Platzes anzeigen 2. Vereinsverwalter klickt auf den delete Button der zu löschenden Zeiteinheit 3. Meldung erscheint ob Zeiteinheit wirklich gelöscht werden soll 4. Akteur bestätigt
Alternativen	1. Automatisches löschen der Zeiteinheiten, aufgrund der Löschung eines Vereins 2. Akteur bestätigt nicht
Nachbedingung Erfolg	1. Die Zeiteinheiten werden aus der Datenbank entfernt
Nachbedingung Fehlschlag	-
Stakeholder	Systemadministrator, Vereinsverwalter

UC-01-12 Platz reservieren	
Ziele	Platz in der Stundenliste reservieren
Akteure	Vereinsverwalter
Vorbedingung	1. Vereinsverwalter muss angemeldet sein 2. Vereinsverwalter muss sich auf der jeweiligen Standortseite befinden
Ausloesendes Ereignis	-
Ablauf	1. Freien Eintrag in den angezeigten Stundenliste für den jeweiligen Platz auswählen 2. Redirect auf Reservierungsseite 3. Reservierungsrelevante Daten eingeben(Kunde, Anzahl Wochen, Rabatt) 4. Eingaben bestätigen 5. Eingabedaten werden vom Server auf Validität überprüft 6. Erfolgsmeldung 7. Verlinkung auf anfängliche Benutzeroberfläche
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Reservierung erscheint in der Stundenliste
Nachbedingung Fehlschlag	1. Fehlermeldung 2. Reservierung erscheint nicht in der Stundenliste
Stakeholder	Vereinsverwalter, Kunde

UC-01-13 Standorte anzeigen	
Ziele	Standort anzeigen lassen
Akteure	Systemadministrator
Vorbedingung	1. Systemadministrator muss angemeldet sein
Auslösendes Ereignis	-
Ablauf	1. Auf Standortverwaltungsseite gehen
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Standorte werden angezeigt
Nachbedingung Fehlschlag	Standorte werden nicht angezeigt
Stakeholder	Vereinsverwalter, Systemadministrator

UC-01-14 Standort inaktiv setzen	
Ziele	Standort löschen
Akteure	Systemadministrator
Vorbedingung	1. Systemadministrator muss angemeldet sein 2. Systemadministrator muss sich in der Standortverwaltung des Vereins befinden
Auslösendes Ereignis	-
Ablauf	1. Standort auswählen 2. Button um Standort inaktiv zu setzen auswählen 3. bestätigen
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Standort wird inaktiv gesetzt
Nachbedingung Fehlschlag	Standort wird nicht inaktiv gesetzt
Stakeholder	Vereinsverwalter, Kunde

UC-01-15 Standort anlegen	
Ziele	Einen Standort anlegen
Akteure	Systemadministrator
Vorbedingung	1. Systemadministrator muss angemeldet sein 2. Systemadministrator muss sich auf der Standortverwaltungsseite des jeweiligen Vereins befinden
Auslösendes Ereignis	-
Ablauf	1. Button "Neuen Standort anlegen" auswählen 2. Standortdaten(Name, Alias, Beschreibung, Strasse, Land, Stadt, Telefonnummer, Faxnummer, E-Mail, Webseite) in die Maske eingeben 3. Akteur bestätigt die Eingabe 3. Server validiert die Daten
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Standort wird angelegt
Nachbedingung Fehlschlag	1. Fehlermeldung erscheint 2. Standort wird nicht angelegt
Stakeholder	Vereinsverwalter, Kunde

UC-01-16 Rechtegruppe zuordnen	
Ziele	Kunden einer Berechtigungsgruppe zuordnen
Akteure	Systemadministrator
Vorbedingung	1. Systemadministrator muss angemeldet sein 2. Systemadministrator muss sich den gewünschten Kunden anzeigen lassen
Auslösendes Ereignis	-
Ablauf	1. Akteur klickt auf "Rechtegruppe zuordnen" beim jeweiligen Kunden 2. Akteur wählt entsprechende Gruppe aus einer Liste aus 3. Akteur bestätigt
Alternativen	Nicht bestätigen
Nachbedingung Erfolg	Kunde ist nun einer Gruppe zugeordnet
Nachbedingung Fehlschlag	-
Stakeholder	Vereinsverwalter, Kunde

Kapitel 3

Kundenverwaltung

UC-02-01 Kunden anlegen	
Ziel	Einen neuen User mit seinen Daten registrieren
Akteure	Systemadministrator, Vereinsverwalter
Vorbedingung	1. Akteur muss in dem System angemeldet sein 2. Akteur muss sich in der Kundenverwaltung befinden
Auslösendes Ereignis	-
Ablauf	1. Akteur klickt auf "Kunden hinzufügen" 2. Akteur gibt die Daten (Benutzername, Kundengruppe, Berechtigungsgruppe, Titel, Vorname, Nachname, Firma, Strasse, Land, Stadt, Telefonnummer, Faxnummer, E-Mail, Webseite) des neuen Users ein sowie setzt Kontakt ist Firma und Buchung nur mit Guhaben möglich. 3. Akteur bestätigt. 4. Server validiert die Daten 5. Ein automatisch generiertes Passwort wird angezeigt 6. Maske schließt sich automatisch, Akteur befindet sich wieder in seiner anfänglichen Benutzeroberfläche
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Der User ist erfolgreich registriert und in der Datenbank abgebildet
Nachbedingung Fehlschlag	1. Fehlermeldung bei Eingabe falscher Daten. 2. Kunde wird nicht in Datenbank abgespeichert
Stakeholder	Kunde, Systemadministrator, Vereinsverwalter

UC-02-02 Kunden anzeigen	
Ziel	Die Daten eines registrierten Kunden anzeigen
Akteure	Systemadministrator, Vereinsvewalter
Vorbedingung	1. Der Akteur muss angemeldet sein 2. Akteur muss sich in der Kundenverwaltung befinden
Auslösendes Ereignis	-
Ablauf	1. Akteur sucht den Kunden mit der Suchfunktion oder wählt ihn aus einer Liste aus.
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Kundendaten werden gezeigt
Nachbedingung Fehlschlag	Gesuchter Kunde existiert nicht, daher wird SSuchanfrage ergab keine Treffer angezeigt
Stakeholder	Systemadministrator, Vereinsverwalter

UC-02-03 Kundengruppe zuordnen	
Ziel	Kunde einer Kundengruppe zuordnen
Akteure	Vereinsverwalter
Vorbedingung	1. Der Akteur muss angemeldet sein 1. Der Akteur muss sich Kunden anzeigen lassen
Auslösendes Ereignis	-
Ablauf	1. Akteur wählt entsprechende Gruppe aus einer Liste aus 2. Akteur bestätigt
Alternativen	
Nachbedingung Erfolg	Kunde ist nun einer Gruppe zugeordnet
Nachbedingung Fehlschlag	-
Stakeholder	Kunde, Vereinsverwalter

UC-02-04 Kunden inaktiv setzen	
Ziel	Einen registrierten Kunden aus dem System löschen
Akteure	Systemadministrator, Vereinsverwalter
Vorbedingung	Akteur muss eingeloggt sein Akteur muss sich Kunden anzeigen lassen
Auslösendes Ereignis	-
Ablauf	1. Akteur lässt sich den User anzeigen 2. Akteur klickt auf User inaktiv setzen und 3. bestätigt
Alternativen	Akteur bestätigt das inaktiv setzen nicht
Nachbedingung Erfolg	Der User wird im System als inaktiv gekennzeichnet
Nachbedingung Fehlschlag	1. Kunde wurde schon inaktiv gesetzt(z.b anderer Akteur vor 10 Sekunden) 2. Eine entsprechende Meldung erscheint
Stakeholder	Kunde, Systemadministrator, Vereinsverwalter

UC-02-05 Guthaben aufladen	
Ziel	Das Guthaben eines Kunden aufladen
Akteure	Vereinsverwalter, Systemadministrator
Vorbedingung	Akteur muss eingeloggt sein Akteur befindet sich in der Kundenverwaltung
Auslösendes Ereignis	-
Ablauf	1. Akteur lässt sich den User anzeigen 2. Akteur klickt auf den Menüpunkt: Konto und Buchen 3. Akteur klickt auf Button "Buchung durchführen" 4. Buchungsrelevante Daten werden eingegeben (Buchungstext, Bruttobetrag, Rabatt) 5. Akteur führt Buchung aus
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Kunde hat ein neues Guthaben
Nachbedingung Fehlschlag	Fehlermeldung bei falschem Betrag (minus, nicht numerische Ziffern usw.)
Stakeholder	Kunde, Vereinsverwalter

UC-02-06 Kundendaten exportieren	
Ziel	Kundendaten als CVS exportieren
Akteure	Systemadministrator, Vereinsverwalter
Vorbedingung	Akteur muss eingeloggt sein
Auslösendes Ereignis	-
Ablauf	1. Akteur klickt auf den Menüpunkt "Kundendaten exportieren" 2. Kundenliste.csv wird zum Ansehen oder Speichern angeboten 3. Akteur wählt lokalen Speicherort 4. Download erfolgt
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Kundendaten sind als CVS beim Akteur lokal gespeichert
Nachbedingung Fehlschlag	Fehlermeldung + nichts wurde exportiert
Stakeholder	Kunde, Vereinsverwalter, Systemadministrator

UC-02-07 Newsletter verschicken	
Ziel	Vereinsverwalter kann Newsletter an registrierte User schicken
Akteure	Vereinsverwalter
Vorbedingung	Vereinsverwalter muss eingeloggt sein
Auslösendes Ereignis	-
Ablauf	1. Vereinsverwalter klickt auf den Menüpunkt "Newsletter verschicken" 3. Wählt in der Maske die Empfänger aus (Kundengruppe oder alle Mitglieder) 4. Er schreibt den Newsletter. (Betreff, Body darf Grafiken und Text beinhalten) 5. Vereinsverwalter klickt auf senden
Alternativen	Vereinsverwalter klickt auf Abbrechen
Nachbedingung Erfolg	Die ausgewählten Mitglieder bekommen Newsletter
Nachbedingung Fehlschlag	Fehlermeldung + Newsletter wird nicht verschickt
Stakeholder	Kunde, Vereinsverwalter

UC-02-08 Kunden Registrierung	
Ziel	Kunde kann sich beim System registrieren
Akteure	Kunde
Vorbedingung	Kunde befindet sich auf der Frontend Seite des Clubs
Auslösendes Ereignis	-
Ablauf	1. Akteur klickt auf den Menüpunkt "registrieren" 2. Akteur gibt seine Daten in die Maske ein (Pflichtfelder: Titel, Vorname, Nachname, E-MailName, Optional: Firma, Strasse, Land, Stadt, Telefonnummer, Faxnummer, Webseite) 3. Kunde schickt seine Registrierung ab 4. Server validiert die Daten 5. Server legt neuen Kunden in die DB an
Alternativen	Vereinsverwalter registriert Kunden händisch
Nachbedingung Erfolg	Kunde wird für das System freigeschalten
Nachbedingung Fehlschlag	1. Fehlermeldung bei falscher Eingabe 2. Kunde wird nicht registriert
Stakeholder	Systemadministrator, Kunde, Vereinsverwalter

UC-02-09 Kunden Anmeldung	
Ziel	Kunde meldet sich an und wird zu seinem Menü weitergeleitet
Akteure	Kunde
Vorbedingung	Kunde muss registriert sein
Auslösendes Ereignis	-
Ablauf	1. Kunde gibt seinen Namen und Passwort ein 2. Kunde bestätigt
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Kunde wird zu seinem Menü weitergeleitet
Nachbedingung Fehlschlag	Fehlermeldung aufgrund falschem Username/Passwort + Kunde bleibt ausgeloggt
Stakeholder	Kunde

UC-02-10 Guthaben abfragen	
Ziel	Aktuelles Guthaben des Kunden anzeigen
Akteure	Kunde
Vorbedingung	Kunde muss angemeldet sein
Auslösendes Ereignis	-
Ablauf	1. Kunde klickt auf den Menüpunkt "Guthaben abfragen"
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Aktuelles Guthaben wird angezeigt
Nachbedingung Fehlschlag	Fehlermeldung + Guthaben wird nicht angezeigt
Stakeholder	Kunde

UC-02-11 Buchungshistory anzeigen	
Ziel	Buchungshistory des Kunden anzeigen
Akteure	Kunde
Vorbedingung	1. Kunde muss angemeldet sein 2. Kunde muss in dem Menüpunkt "Guthaben abfragen" sein
Auslösendes Ereignis	-
Ablauf	Buchungshistory wird automatisch zur Guthabenabfrage dazu angezeigt
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Die Buchungshistory des Kunden wird angezeigt
Nachbedingung Fehlschlag	Fehlermeldung + Buchungshistory wird nicht angezeigt
Stakeholder	Kunde

UC-02-12 Platz reservieren	
Ziel	Kunde reserviert einen Platz
Akteure	Kunde
Vorbedingung	1. Kunde muss angemeldet sein 2. Kunde muss auf der jeweiligen Standortseite des Vereins befinden
Auslösendes Ereignis	-
Ablauf	1. Kunde wählt einen freien Slot des Platzes aus 2. Redirect auf Reservierungsseite 3. Reservierungsrelevante Daten eingeben (Anzahl Wochen) 4. Eingabe bestätigen 5. Eingabedaten werden vom Server auf Validität überprüft 6. Erfolgsmeldung 7. Verlinkung auf anfängliche Benutzeroberfläche
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Platz ist reserviert
Nachbedingung Fehlschlag	Fehlermeldung + Platz ist nicht reserviert
Stakeholder	Kunde

UC-02-13 Daten bearbeiten	
Ziel	Kunde bearbeitet seine Daten
Akteure	Kunde
Vorbedingung	Kunde muss angemeldet sein
Auslösendes Ereignis	-
Ablauf	1. Kunde klickt auf Menüpunkt "Kundendaten" 2. Gleiches Formular wie für "Kunden registrieren" wird ausgegeben mit aktuellen Kundendaten als Defaultwerten 3. Kunde verändert vorhandene Daten oder gibt neue ein 4. Kunde klickt auf "Änderung speichern" 5. Server validiert die Daten 6. Neue Kundendaten werden in die Datenbank gespeichert
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Kundendaten werden verändert
Nachbedingung Fehlschlag	Fehlermeldung + Kundendaten bleiben gleich
Stakeholder	Kunde

UC-02-14 Admin kontaktieren	
Ziel	Der Kunde kontaktiert online den Admin
Akteure	Kunde
Vorbedingung	-
Auslösendes Ereignis	-
Ablauf	1. Kunde klickt auf "Admin kontaktieren" 2. Kunde füllt die Maske aus (nur Text erlaubt) 3. Kunde klickt auf senden
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Admin bekommt eine Nachricht
Nachbedingung Fehlschlag	Falsche Eingabe + Nachricht wird nicht übermittelt
Stakeholder	Kunde, Vereinsverwalter

UC-02-15 Kundendaten importieren	
Ziel	Der Systemadministrator importiert eine CSV-Datei mit Kundendaten für einen Verein
Akteure	Systemadministrator
Vorbedingung	Systemadministrator muss angemeldet sein und sich auf der Kundenverwaltungsseite des Vereines befinden
Auslösendes Ereignis	-
Ablauf	1. Systemadministrator geht auf die Import-Seite 2. Systemadministrator wählt dies zu uploadende CSV-Datei mittels Dursuchen von seinem lokalen Speicherplatz 3. Akteur bestätigt den upload 4. Datei wird vom Server auf Validität überprüft
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Kundendaten befinden sich in der Datenbank
Nachbedingung Fehlschlag	Fehlermeldung + Kundendaten werden nicht in die Datenbank gespeichert
Stakeholder	Kunde, Vereinsverwalter

UC-02-16 Passwort zusenden	
Ziel	Der Kunde kann sich sein Passwort zusenden lassen, falls dieser das Passwort vergessen haben sollte
Akteure	Kunde
Vorbedingung	Kunde befindet sich auf der "Passwort zurücksetzenSSeite
Auslösendes Ereignis	-
Ablauf	1. Kunde gibt Benutzernamen oder E-Mail-Adresse ein 2. Kunden bestätigt die Eingabe 3. Benutzername/E-Mail werden auf Vorhandensein überprüft
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Das alte Kundenpasswort wird zurückgesetzt und ein neues per E-Mail verschickt
Nachbedingung Fehlschlag	Fehlermeldung bei falscher Eingabe
Stakeholder	Kunde

Kapitel 4

Reportverwaltung

UC-03-01 Auswertung wählen	
Ziel	Bestimmte Auswertung wird ausgewählt und angezeigt
Akteure	Vereinsverwalter
Vorbedingung	Akteur muss eingeloggt sein
Auslösendes Ereignis	-
Ablauf	1. Akteur klickt auf "Auswertung wählen" 2. Akteur wählt einen Report aus
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Report wird angezeigt
Nachbedingung Fehlschlag	Fehlermeldung + Report wird nicht angezeigt
Stakeholder	Vereinsverwalter

UC-03-02 Reports on demand generieren	
Ziel	Bestimmte Reports on demand werden generiert
Akteure	Vereinsverwalter
Vorbedingung	Akteur muss eingeloggt sein
Auslösendes Ereignis	-
Ablauf	1. Akteur klickt auf "Reports on demand generieren" 2. Akteur wählt den gewünschten Report aus.
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Report wird generiert
Nachbedingung Fehlschlag	Fehlermeldung + Report wird nicht generiert
Stakeholder	Vereinsverwalter

UC-03-03 Top-Tageszeiten	
Ziel	Die Top-Tageszeiten werden angezeigt
Akteure	Vereinsverwalter
Vorbedingung	Akteur muss eingeloggt sein Reports on demand generieren
Auslösendes Ereignis	Reports on demand generieren
Ablauf	1. Akteur wählt den Report Top-Tageszeiten aus
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Der Report "Top-Tageszeiten" wird angezeigt
Nachbedingung Fehlschlag	Fehlermeldung + kein Report wird angezeigt
Stakeholder	Vereinsverwalter

UC-03-04 Buchungsbelegung	
Ziel	Der Report "Buchungsbelegung" wird angezeigt
Akteure	Vereinsverwalter
Vorbedingung	Akteur muss eingeloggt sein Reports on demand generieren
Auslösendes Ereignis	Reports on demand generieren
Ablauf	1. Akteur wählt den Report aus
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Der Report wird angezeigt
Nachbedingung Fehlschlag	Fehlermeldung + kein Report wird angezeigt
Stakeholder	Vereinsverwalter

UC-03-05 Meistgebuchte Wochen	
Ziel	Der Report "Meistgebuchte Wochen" wird angezeigt
Akteure	Vereinsverwalter
Vorbedingung	Akteur muss eingeloggt sein Reports on demand generieren
Auslösendes Ereignis	Reports on demand generieren
Ablauf	1. Akteur wählt den Report aus
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Der Report wird angezeigt
Nachbedingung Fehlschlag	Fehlermeldung + kein Report wird angezeigt
Stakeholder	Vereinsverwalter

UC-03-06 Kundenliste	
Ziel	Der Report "Kundenliste" wird angezeigt
Akteure	Vereinsverwalter
Vorbedingung	Akteur muss eingeloggt sein Reports on demand generieren
Auslösendes Ereignis	Reports on demand generieren
Ablauf	1. Akteur wählt den Report aus
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Der Report wird angezeigt
Nachbedingung Fehlschlag	Fehlermeldung + kein Report wird angezeigt

UC-03-07 Zugriffsauswertung	
Ziel	Der Report Zugriffsauswertung wird angezeigt
Akteure	Vereinsverwalter
Vorbedingung	Akteur muss eingeloggt sein Reports on demand generieren
Auslösendes Ereignis	Reports on demand generieren
Ablauf	1. Akteur wählt den Report aus
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Der Report wird angezeigt
Nachbedingung Fehlschlag	Fehlermeldung + kein Report wird angezeigt

UC-03-08 Filterung aktivieren	
Ziel	Filter für Reports sind aktiviert
Akteure	Vereinsverwalter
Vorbedingung	Akteur muss eingeloggt sein Reports on demand generieren
Auslösendes Ereignis	Reports on demand generieren
Ablauf	1. Akteur wählt den Filter für die Reports aus
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Der Filter filtert die Reports
Nachbedingung Fehlschlag	Fehlermeldung + Reports werden nicht gefiltert

UC-03-09 Reservierung aufrufen	
Ziel	Übersicht aller Reservierungen
Akteure	Vereinsverwalter, Systemadministrator
Vorbedingung	Akteur muss angemeldet sein
Auslösendes Ereignis	-
Ablauf	1. Akteur klickt auf den Button "Reservierungsübersicht"
Alternativen	-
Nachbedingung Erfolg	Alle Reservierungen mit genauen Datum werden in einer Zeitgrafik dargestellt
Nachbedingung Fehlschlag	-
Stakeholder	Vereinsverwalter

Kapitel 5

Version

Version 0.4 Alexander Bohn - 18.01.2009 - finalisiert
Version 0.3 Alexander Bohn - 17.01.2009 - ausgebessert
Version 0.2 Manuel Djalili - 13.11.2009 - erweitert
Version 0.1 Alexander Bohn - 13.11.2009 - Anfang