

# Anforderungen modellieren

- Konkretes Modell
- Abstraktes Modell

## Verwendungszweck

- Einigung über zu beschreibende Eigenschaften herstellen
- Verwendungszweck bestimmt, ob Modell geeignet ist oder nicht

## Modell

- Objekt materieller oder ideeller Natur
- von einem Subjekt auf Basis einer Struktur-, Funktions- oder Verhaltensanalogie für ein anderes Objekt eingesetzt / genutzt
- um Aufgaben zu lösen
- deren Durchführung unmittelbar am Original selbst nicht möglich (aufwendig) ist

## 3 komplementäre Perspektiven

Welche Ereignisse treten ein, die den Zustand des Systems verändern

- Struktur (Objekte/Beziehungen)
- Funktion (Abläufe, Informationsmanipulation)
- Verhalten (Erlaubte Systemzustände/Zustandsänderungen)

## Relevante Diagramme in Requirements Engineering

Perspektive	Diagramm
Struktur	Klassendiagramm
Systemfunktion	Use Case Diagramm
Funktionsdetails	Aktivitätsdiagramm
Verhalten	Zustandsdiagramm, Sequenzdiagramm
System / Kontext	Kontextdiagramm

# Sichten der Anforderungsmodellierung

---

Auswendig lernen? Eher nicht...

- Anforderungssicht
  - Kontextsicht
  - Informationsstruktursicht
  - Qualitätssicht
  - Constraints-Sicht
  - Dynamische Sicht
    - Use-Case-Sicht
    - Datenflussorientiert Sicht
    - Kontrollflussorientierte Sicht
    - Szenariosicht
    - Zustandsorientierte Sicht

## Modellelemente

---

Use-Case-, Aktivitäts-, Klassen- und Zustandsdiagramm modellieren können (Dozent meint: nur erklären können)

## Prüfungsnotizen

- Nie einfach **User** schreiben
- Immer eine Rolle vergeben (z.B. Filialleiter)
- Use-Case Beschreibung erstellen können
- *Vielleicht* erhalten wir Notationen für Prüfung

## CRUD-Matrix

---

- Gegenüberstellung von UseCases (Funktionen) und Klassen (Datenstrukturen)
- "Habe ich etwas vergessen oder nicht"