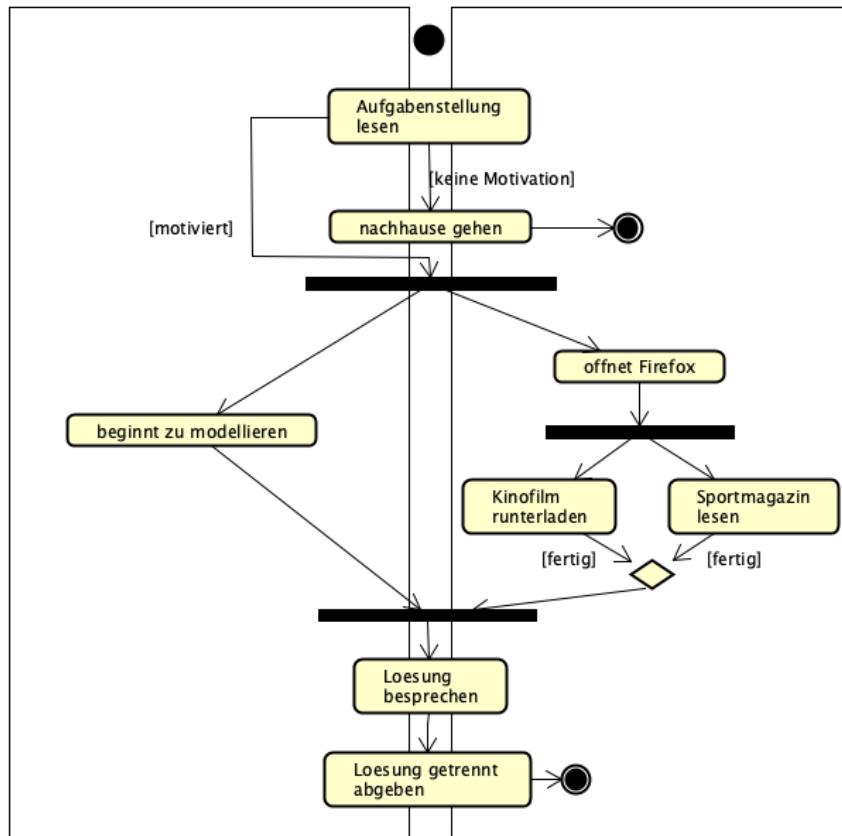


SS18

Aktivitätsdiagramm

Student A & B lesen gleichzeitig eine Aufgabenstellung.

Falls die beiden an dem Tag keine Motivation haben gehen Sie nach Hause. Wenn Sie motivation haben öffnet A sein Astah Modellierungsprogramm und beginnt direkt zu modellieren, B öffnet seinen Firefox Browser und beginnt einen Kinofilm herunterzuladen, nebenbei liest er Sportnachrichten. Sobald A mit dem modellieren fertig ist und B entweder den Film fertig heruntergeladen hat oder genug Nachrichten gelesen, beginnen Sie gemeinsam die Lösung zu besprechen. Danach geben beide getrennt die Lösung ab.



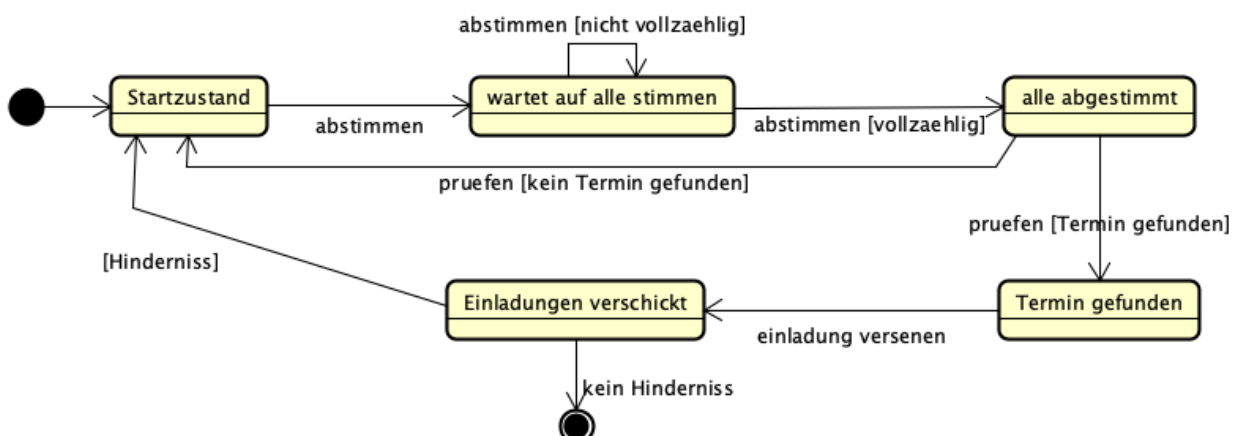
Zustandsdiagramm

Eine Termin für ein Meeting wird über eine Doodle Umfrage gelöst, mit allen verfügbaren Terminen.

Sobald ein Teilnehmer abgestimmt hat wird eine Prüfung ausgeführt ob bereits alle Teilnehmer abgestimmt haben. Falls ja wird geprüft ob ein für alle passender Termin vorhanden ist.

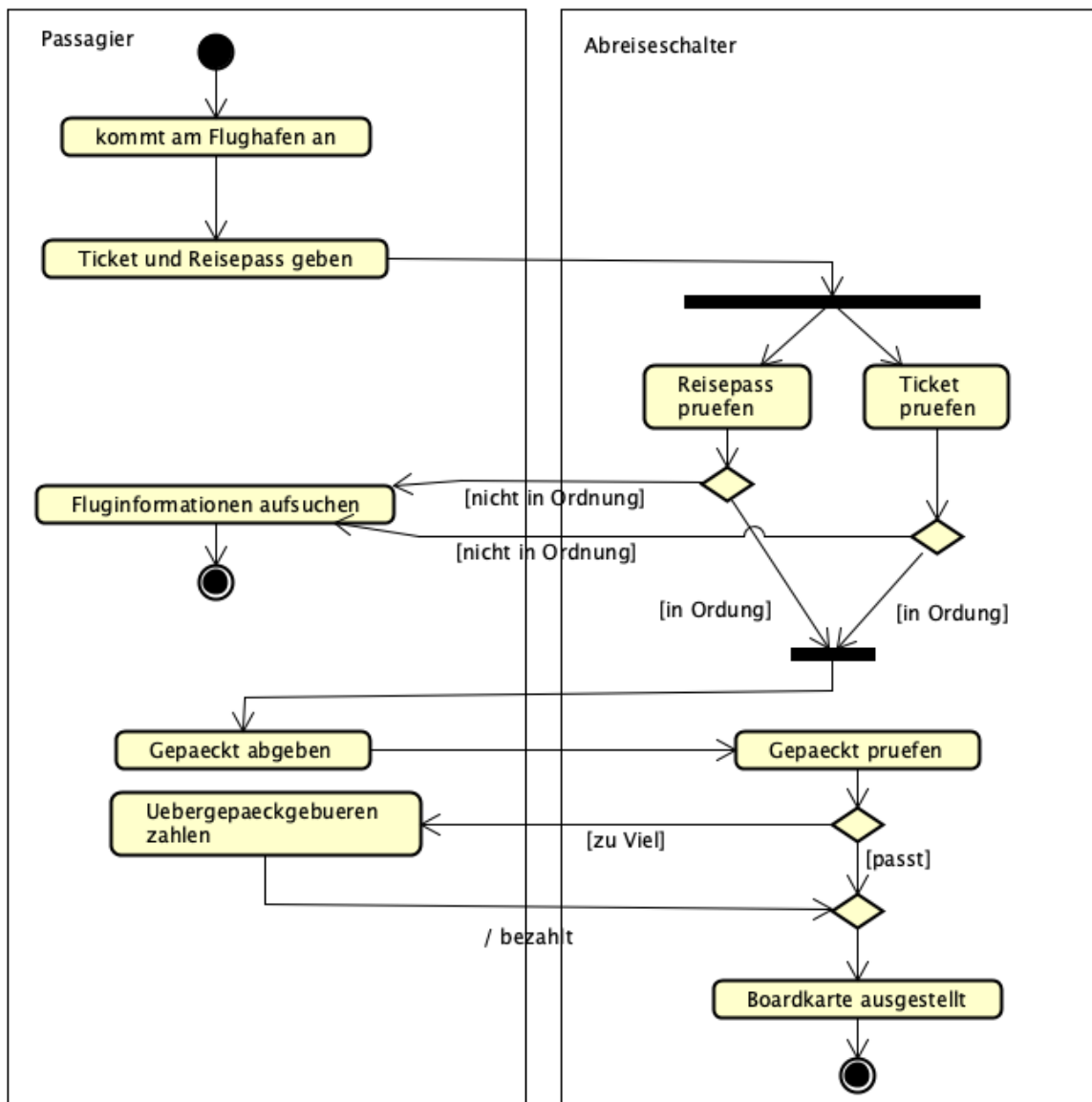
Wenn kein Termin passt wird eine neue Doodle Umfrage angelegt.

Wenn es einen passenden Termin gibt werden an alle Einladungen verschickt, falls jedoch weiteren Hindernisse auftreten beginnt der Prozess von neuem.



Aktivitätsdiagramm

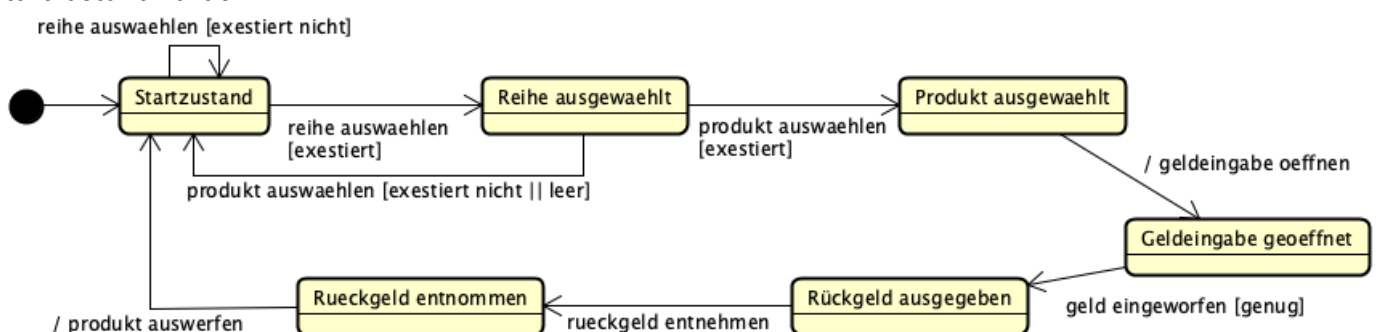
Zeichnen eines Diagramms mit den Akteuren Passagier und Schalter (Ticket & Reisepass prüfen, Gepäck wiegen, darf fliegen oder nicht, Gebühr für zu viel Gewicht?)



Zustandsdiagramm

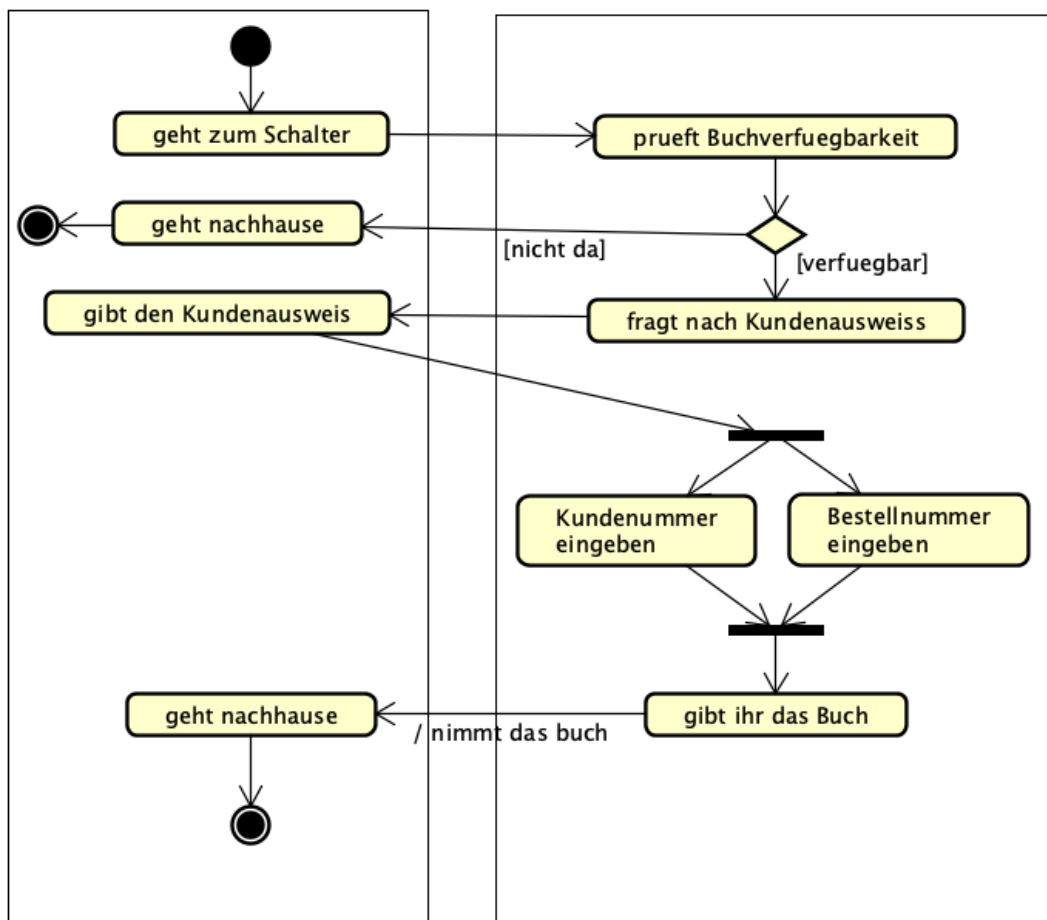
Gegeben war ein Snackautomat, zuerst wählt der Kunde eine Reihe des Snackautomaten aus. Ist die Reihe nicht existent, geht der Automat in den Startzustand zurück. Anschließend wählt der Kunde ein Produkt aus, ist das Produkt nicht existent (fehlerhafte Eingabe) oder Leer, geht der Automat in den Startzustand zurück. Nachdem die Reihe und das Produkt gewählt sind, öffnet der Automat die Geldeingabe. Nachdem der Kunde das Geld eingeworfen hat wird das Rückgeld ausgegeben.

Nachdem das Rückgeld entnommen wurde, gibt der Automat das gewünschte Produkt aus und geht in den Startzustand zurück.



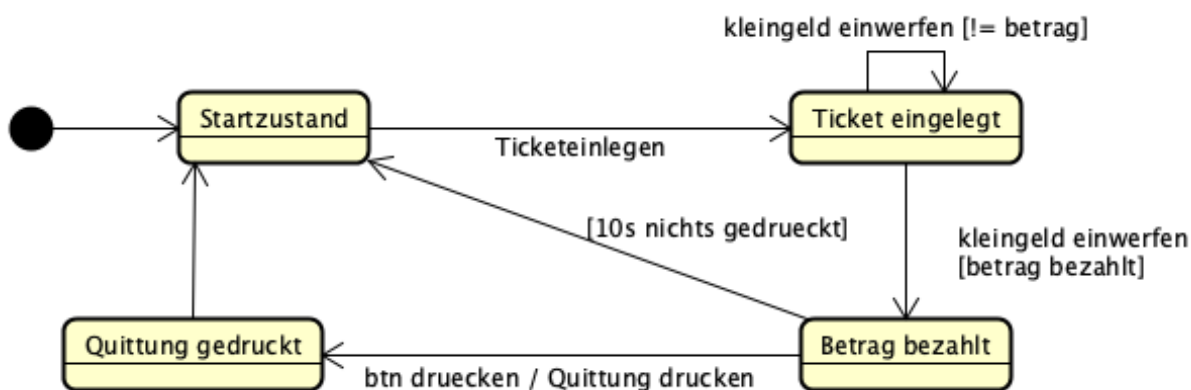
Aktivitätsdiagramm

a) Eine Studentin will ein Buch aus der Bibilothek ausleihen. Sie geht zum Schalter. Die Mitarbeiterin prüft, ob das Buch noch verfügbar ist. Falls ja, fragt sie nach dem Kundenausweis. Falls nein, geht die Studentin sofort nachhause. Die Studentin gibt ihn ihr. Die Mitarbeiterin gibt die Kunden- und Buchnummer sein. Dabei soll es egal sein, welche Nummer zuerst eingegeben wird. Dann geht die Studentin nachhause.



Zustandsdiagramm

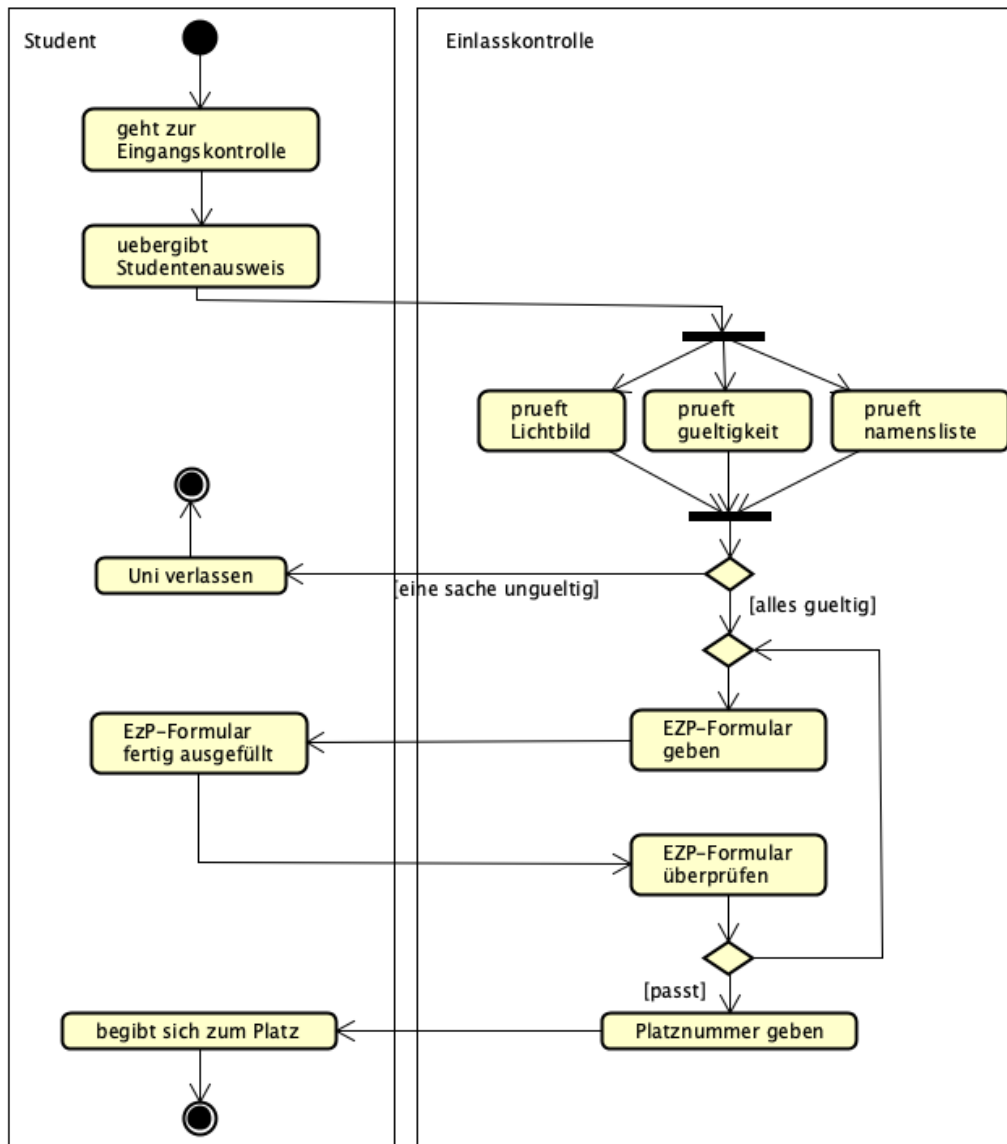
Ein Parkautomat wartet darauf, dass ein Ticket eingelegt wird. Wenn dies passiert kann Geld eingeworfen werden. Sobald der Gesamtbetrag bezahlt ist kann durch das Drücken eines Buttons eine Quittung gedruckt werden und der Automat geht zurück in den Startzustand. Falls nach 10 Sekunden der Button nicht gedrückt wurde, geht der Automat ebenfalls zurück in den Startzustand.



SS21

Aktivitätsdiagramm

Eine Studentin möchte die Software-Engineering 1 Klausur schreiben. An der Eingangskontrolle übergibt sie ihren Studentenausweis. Die Eingangskontrolle überprüft das Lichtbild, die Gültigkeit des Ausweises und ob ihr Name auf der Liste steht, trifft eines nicht zu, wird sie gebeten die Universität zu Verlassen und darf die Klausur nicht mitschreiben. Ist alles in Ordnung, überreicht die Studentin ihr EzP-Formular welches von der Eingangskontrolle überprüft wird, fehlen einige Angaben wird die Studentin von der Einlasskontrolle gebeten diese nachzutragen. Ist das EzP-Formular fertig ausgefüllt, bekommt die Studentin von der Einlasskontrolle ihre Platznummer, begibt sich zum Platz und darf die Klausur mitschreiben.

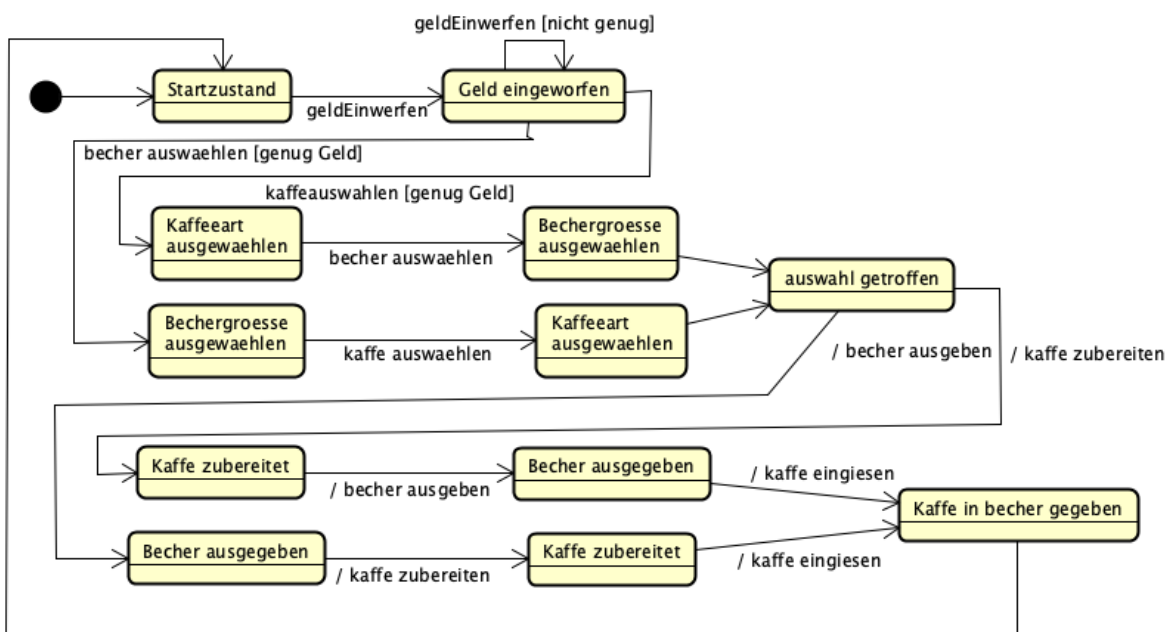
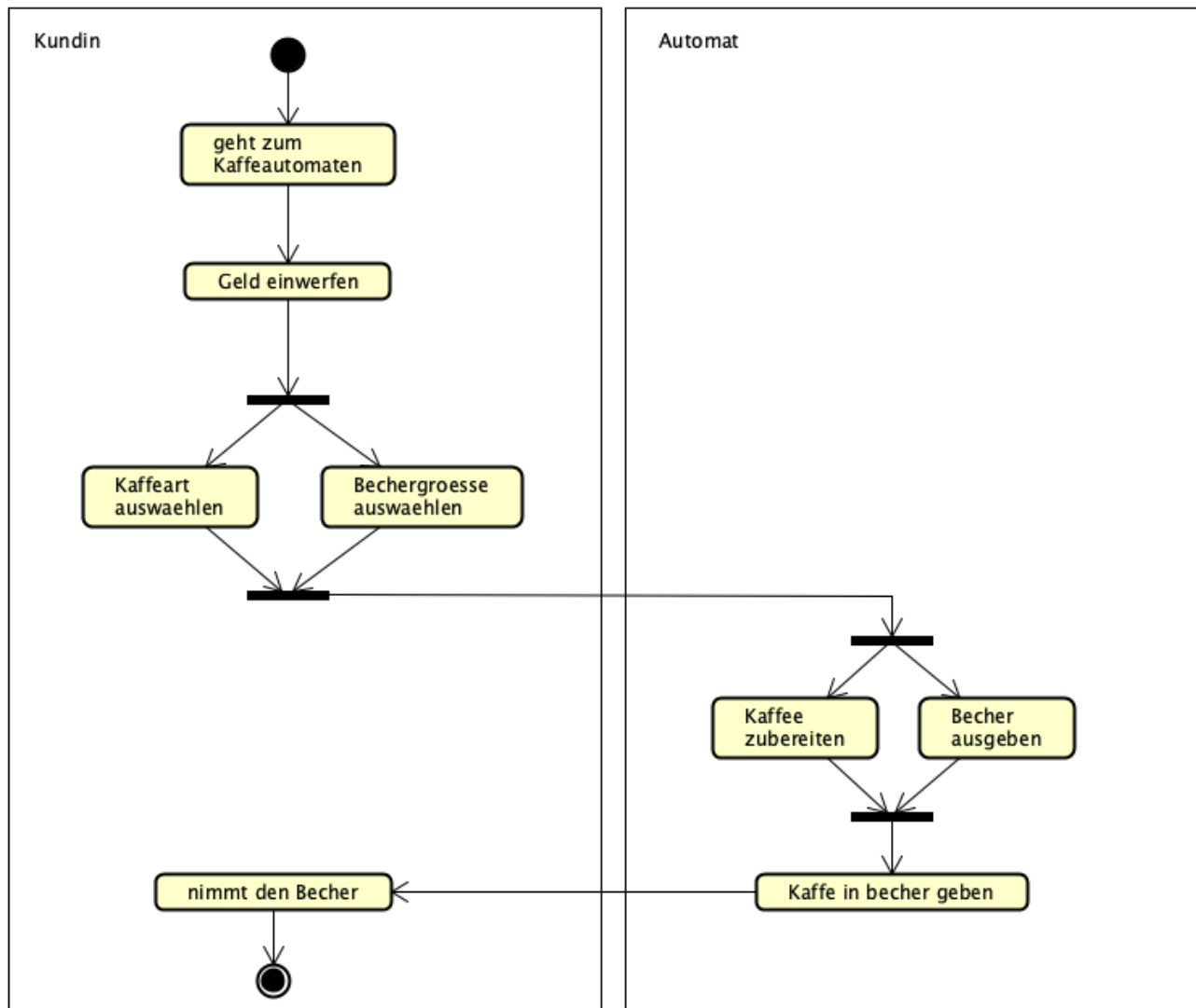


Zustandsdiagramm

- Snackautomat

Aktivitäts-/Zustandsdiagramm

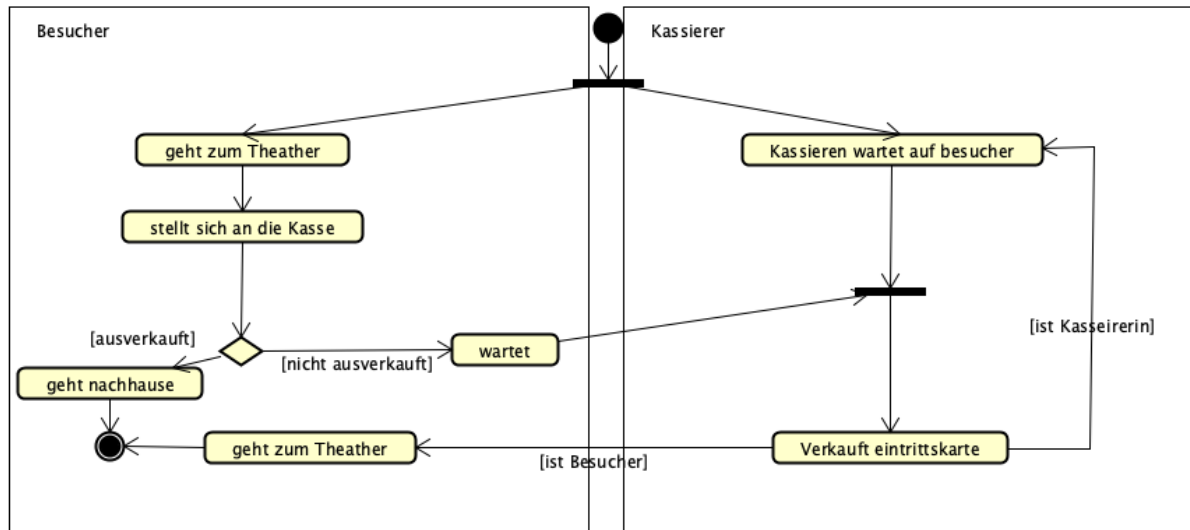
Eine Kundin möchte sich einen Kaffee an einem Automaten kaufen, dazu muss sie zuerst Geld in den Automaten einwerfen, dann wählt sie die Kaffeeart und die Bechergroße aus (Die Reihenfolge ist egal). Dann gibt der Automat den Becher aus und bereitet den Kaffee zu (Reihenfolge egal). Der Automat gibt den Kaffee in den Becher und die Kundin nimmt den Becher und geht nach Hause.



Aktivitätsdiagramme

Dabei gibt es zwei Objekte Besucher und KassiererIn

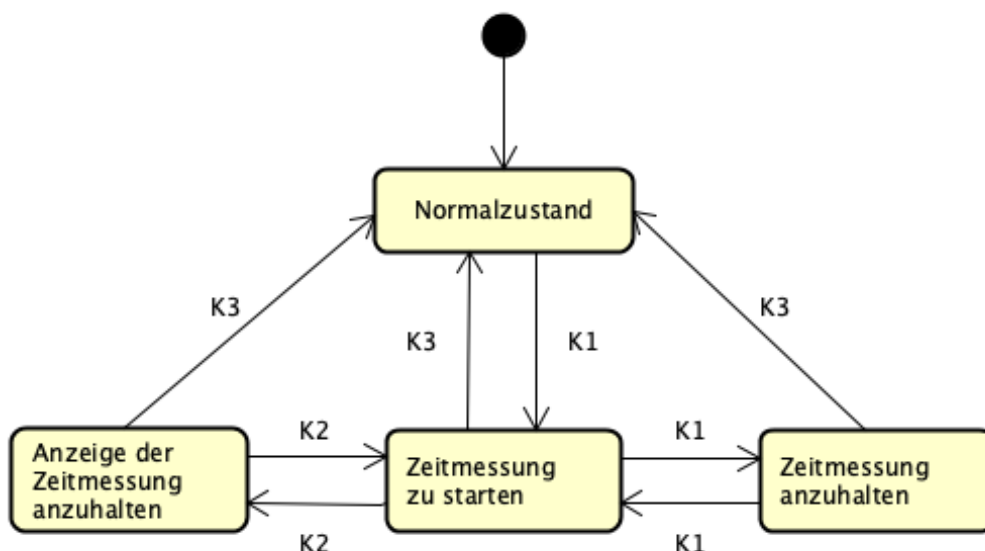
Ein Theaterbesucher kommt am Theater an und stellt sich vor der Kasse an. Wenn am Theater angeschlagen ist, daß das Theaterstück ausverkauft ist, geht der Besucher nach Hause. Die KassiererIn wartet auf Besucher. Sie verkauft sukzessive jedem, der vor dem Schalter steht, eine Eintrittskarte. Die KassiererIn kann jeweils nur einen Besucher zur Zeit bedienen. Der Theaterbesucher wartet so lange bis er von der KassiererIn eine Karte bekommt, dann geht er in den Theatersaal und die KassiererIn wartet auf den nächsten Besucher. Das Aktivitätsdiagramm soll sowohl die Tätigkeit der KassiererIn wie auch das eventuelle Warten der Besucher abbilden!



Zustandsdiagramm

welches das Verhalten einer digitalen Stoppuhr mit drei Einstell-Druckknöpfen darstellt. Nach dem Einlegen der Batterie befindet sich die Uhr im Normalzustand

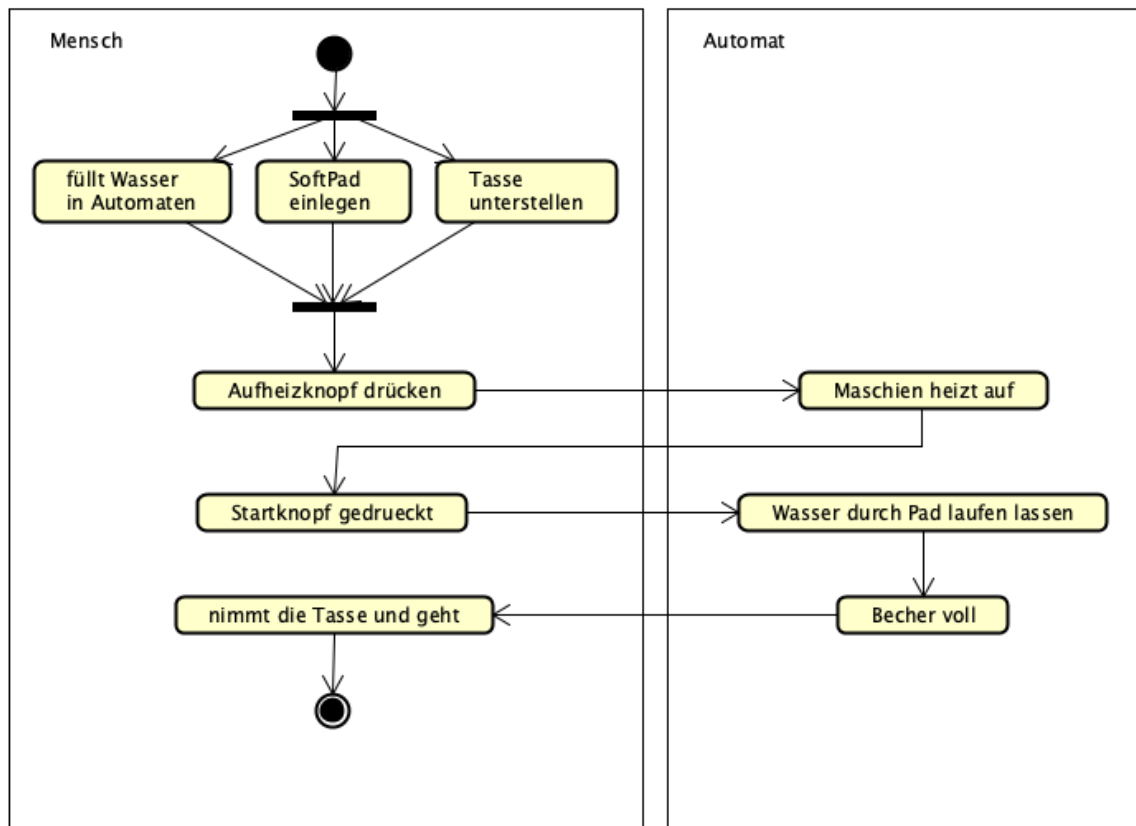
- Knopf 1 erlaubt es, die Zeitmessung zu starten (Stoppuhr starten), die Zeitmessung anzuhalten (Stoppuhr anhalten) und eine angehaltene Zeitmessung fortzusetzen
- Knopf 2 ermöglicht es, die Anzeige der Stoppuhr bei der Zeitmessung anzuhalten bzw. fortzusetzen (Achtung, auch nach dem Anhalten der Anzeige läuft die Zeitmessung weiter)
- Knopf 3 setzt die Stoppuhr in den Normalzustand (0:00, keine Zeitmessung) zurück. Es wird davon ausgegangen, daß die Knöpfe nicht gleichzeitig gedrückt werden können. Ein Endzustand braucht nicht modelliert zu werden.



UE

Aktivitätsdiagramm

Zu Beginn ist der Automat leer. • Der Mensch füllt Wasser in den Automaten, legt ein SoftPad ein und stellt die Tasse unter den Auslauf. Hierbei ist die Reihenfolge der Aktionen beliebig. • Danach muss die Maschine aufheizen, hierzu wird der Aufheizknopf gedrückt. Der Automat heizt auf. Sobald aufgeheizt ist, wird zum Start die Starttaste gedrückt. • Der Automat lässt erhitztes Wasser durch das Pad in die Tasse laufen. Sobald der Becher voll ist, schaltet der Automat ab. • Mensch nimmt die Tasse und geht.



Zustandsdiagramm

für die Klasse Flug-Reservierung. Das Diagramm soll modellieren, dass für einen Flug Plätze reserviert werden können, solange die Kapazität noch nicht ausgeschöpft ist. Reservierungen können auch wieder storniert werden. Wenn der Flug geschlossen wird, sind weder Reservierungen noch Stornierungen möglich. Die Bedingungen für Reservierungen und Stornierungen können Sie als Guards an den Transitionen (Zustandsübergängen) notieren. Bitte benutzen Sie keine zustandsinternen Ereignisse.

