

SEPS – Resultate

Dieses Dokument beschreibt abschliessend die Resultate, die an den geforderten Meilensteinen abgegeben werden müssen. Geben Sie bitte jedem Dozenten ein eigenes Exemplar ab. Dieses Exemplar verbleibt im Besitz des Dozenten.

Es bleibt Ihnen überlassen, wie Sie die Detailplanung vornehmen.

1 Projektskizze

1.1 Resultate

Projektskizze gemäss Vorgaben im Dokument „Projektskizze“

2 Analyse-Resultate

2.1 Resultate

- Projektmanagement
- Anwendungsfälle
- Eine erste Architektur
- Zusätzliche Spezifikationen
- Anwendungsfalldiagramm
- System-Sequenzdiagramm
- Systemverträge
- Domänenmodell
- Glossar

2.2 Projektmanagement

Die bisherigen Aktivitäten und der zugehörige Aufwand sind erfasst und dargestellt. Der tatsächliche Aufwand und die erreichten Resultate werden mit dem geplanten Aufwand und den gesteckten Zielen verglichen und allenfalls Massnahmen getroffen. Die detaillierte Planung für die nächsten Iterationen wird dementsprechend aktualisiert. Die Risikoliste wird ebenfalls aufdatiert.

2.3 Anwendungsfälle

Ein Anwendungsfall muss ausführlich („fully dressed“) ausformuliert werden. Dabei soll bevorzugt der Anwendungsfall verwendet werden, der in der ersten Iteration im Praktikum realisiert wird.

Mindestens 3 weitere Anwendungsfälle werden normal („casual“) ausformuliert, während der Rest (mind. weitere 3) der Anwendungsfälle noch kurz („brief“) beschrieben werden.

2.4 Anwendungsfalldiagramm

Die vorher erwähnten Anwendungsfälle werden in einem Anwendungsfalldiagramm mit den dazugehörigen Akteuren dargestellt.

2.5 Domänenmodell

Es ist ein Domänenmodell zu entwickeln, das die Konzepte der wichtigsten Anwendungsfälle darstellt. Anhand des Domänenmodells ist die Problemdomäne detailliert zu beschreiben.

2.6 Eine erste Architektur

Die Architektur soll eine erste Idee ihres Lösungskonzepts vermitteln, mit dem Sie die wichtigsten Anwendungsfälle abdecken und die wichtigen zusätzlichen Anforderungen erfüllen können.

2.7 Zusätzliche Spezifikationen

Hier werden weitere funktionale und vor allem die nichtfunktionalen Anforderungen gemäss dem FURPS+-Modell angegeben. Zusätzlich werden wichtige Regeln des Problemgebietes (z.B. Geschäfts- oder Spielregeln) und sonstige wichtige Informationen (z.B. weitere Vorgaben und Randbedingungen für die Entwicklung der Applikation) aufgelistet.

2.8 System-Sequenzdiagramm

Der Anwendungsfall, der vollständig ausformuliert wurde, wird als System-Sequenzdiagramm dargestellt.

2.9 Systemoperationen

Mindestens 2 Systemoperationen aus dem obigen System-Sequenzdiagramm werden mittels Verträgen noch genauer spezifiziert.

2.10 Glossar

Die erste Version des Glossars, wo die wichtigste Begriffe des Problemgebiets erklärt und definiert werden, ist zu erstellen.

3 Design Resultate

3.1 Resultate

- Projektmanagement
- Architektur
- Design-Klassendiagramm
- Klassenverantwortlichkeiten
- Zusammenarbeitsdiagramme
- Glossar

3.2 Projektmanagement

Die bisherigen Aktivitäten und der zugehörige Aufwand sind erfasst und dargestellt. Der tatsächliche Aufwand und die erreichten Resultate werden mit dem geplanten Aufwand und den gesteckten Zielen verglichen und allenfalls Massnahmen getroffen. Die Planung für die nächsten Iterationen wird dementsprechend aktualisiert. Die Risikoliste wird ebenfalls aufdatiert.

3.3 Architektur

Beschreibung der gewählten Architektur mit Begründung des Entscheides.

3.4 Design-Klassendiagramm

Das Design-Klassendiagramm, das die wichtigsten Klassen des Lösungskonzepts umfasst. Das Diagramm kann logisch auch auf mehrere Seiten aufgeteilt werden. GUI-Klassen gehören **nicht** in dieses Diagramm.

3.5 Klassenverantwortlichkeiten

In einer Tabelle werden alle Klassen mit ihrer Verantwortlichkeit aufgeführt. Es ist zuerst die Gesamtverantwortlichkeit in **einem** Satz zu beschreiben. Daraus sind die Knowing- und Doing-Verantwortlichkeiten abzuleiten.

3.6 Zusammenarbeitsdiagramme

Für die wichtigsten Systemoperationen, die realisiert werden, muss je ein Zusammenarbeitsdiagramm erstellt werden. Dabei müssen beide Diagrammarten berücksichtigt werden.

3.7 Glossar

Das Glossar ist weiter auszubauen und zu pflegen.

3.8 GUI-Design

Falls ein anspruchsvolles GUI implementiert werden muss, soll zusätzlich ein GUI-Konzept erstellt werden (Skizzen der vorgesehenen GUI-Screens und ev. Beschreibung des Dialogablaufs)

4 Schlussbericht

4.1 Resultate

- Projektmanagement
- Klassendiagramm, wie es realisiert wurde
- Vollständiger Code in elektronischer Form (CD, DVD)
- Testbericht
- Kurze Bedienungsanleitung
- Zusammenfassung der erreichten Ziele

4.2 Projektmanagement

Die gesamten Aktivitäten und der zugehörige Aufwand sind erfasst und dargestellt. Der tatsächliche Aufwand ist mit dem geplanten Aufwand verglichen. Die erreichten Resultate sind den geplanten Zielen gegenübergestellt.

4.3 Klassendiagramm

Das Design-Klassendiagramm muss der effektiven Implementation nachgeführt werden.

4.4 Sourcecode

Der vollständige Quellcode mitsamt einer kompilierten und lauffähigen Version wird in elektronischer Form abgegeben. Jede Klasse und alle öffentlichen Methoden und Attribute müssen (kurz) mittels JavaDoc dokumentiert werden. Der fertige JavaDoc-Kommentar muss ebenfalls (elektronisch) abgegeben werden. Der Sourcecode muss sich an eine einheitliche Richtlinie und die üblichen Standards halten (z.B. Java-Codierrichtlinie von Sun/Oracle).

4.5 Testbericht

Es ist beispielhaft für eine ausgewählte Klasse ein Test zu entwerfen (was soll wie getestet werden), durchzuführen (Unit-Tests) und zu dokumentieren.

4.6 Bedienungsanleitung

Eine kurze Bedienungsanleitung muss beigelegt werden. Die genauen Spezifikationen dazu sind in einem separatem Dokument enthalten.

4.7 Zusammenfassung

Das abschliessende Kapitel der Dokumentation beschreibt das Resultat, d.h., welche Funktionalität das neu erstellte Programm besitzt, welche Fehler/Einschränkungen bekannt sind und welche vorgesehenen Funktionen nicht implementiert wurden. Ein kurzer Rückblick auf das Projekt mit den wichtigsten positiven wie auch negativen Erfahrungen bildet den Abschluss.