

Software Engineering Übung, LVNr:

Übungsleiter: Yuriy Kaniovskyi

Designmodell v.2.0

Projekttitel: 50+

Projekthomepage:

https://cewebs.cs.univie.ac.at/SWE/ws14/index.php?m=D&t=uebung&c=show&CEWebS_c=g050052-6t3

Gruppenmitglieder:

Matrikelnummer	Nachname	Vorname	E-Mail
1206350	Buchhäusl	Katrin	k.buchhaeusl@gmx.at
1125697	Lechl	Bernhard	b.lechl@icloud.com
1125788	Palkovits	Dominik	a1125788@unet.univie.ac.at
1348563	Völgyes	Gabor	gabor.volgyes88@gmail.com

1 Klassendesign

Wir haben die Klasse Person von der sich Benutzer, Forscher und Administrator ableiten. An die unterschiedlichen Personen werden Rollen vergeben um sie leichter unterscheiden zu können. Administrator bekommen die Rolle 1, Forscher die Rolle 2 und normale Benutzer die Rolle 3. Der Benutzer hat zusätzlich noch einen Benutzernamen, einen Vornamen, einen Nachnamen und ein Geburtsdatum. Mit dem Geburtsdatum wird bei der Registrierung das Alter überprüft. Personen haben die Möglichkeit Freunde hinzuzufügen und Forscher können Statistiken erstellen. Wenn ein Benutzer ein Forscher sein will, muss er dies dem Administrator melden. Der Administrator weist dem Benutzer dann die entsprechende Rolle zu. Personen können gepostete Beiträge melden, welche der Administrator dann von der Pinnwand löscht. Personen können außerdem andere Personen melden. Administratoren können dann Benutzer befristet oder unbefristet sperren.

Die Pinnwand hat ein aktuelles Datum, welches ausgegeben wird, wenn ein neuer Beitrag zur Pinnwand hinzugefügt wird. Beiträge können hinzugefügt, geflaggt und gelöscht werden. Freunde können auch Beiträge hinzufügen.

Die Klasse Gruppe enthält einen Gruppennamen und einen Benutzer, welcher Administrator der Gruppe ist. In der Klasse Gruppe kann man neue Gruppen erstellen und Mitglieder von einer Gruppe entfernen. Die Beiträge einer Gruppe werden auf der Pinnwand jener Gruppe angezeigt.

Die Klasse Suche sucht nach Benutzern und Gruppen, welche in der Datenbank gespeichert sind. Die Ergebnisse werden auf einer eigenen Suchseite ausgegeben. Außerdem kann man über die Suche einer Gruppe beitreten, Freundschaftsanfragen verschicken und falls man Administrator Rechte vergeben sowie Benutzer befristet oder unbefristet sperren.

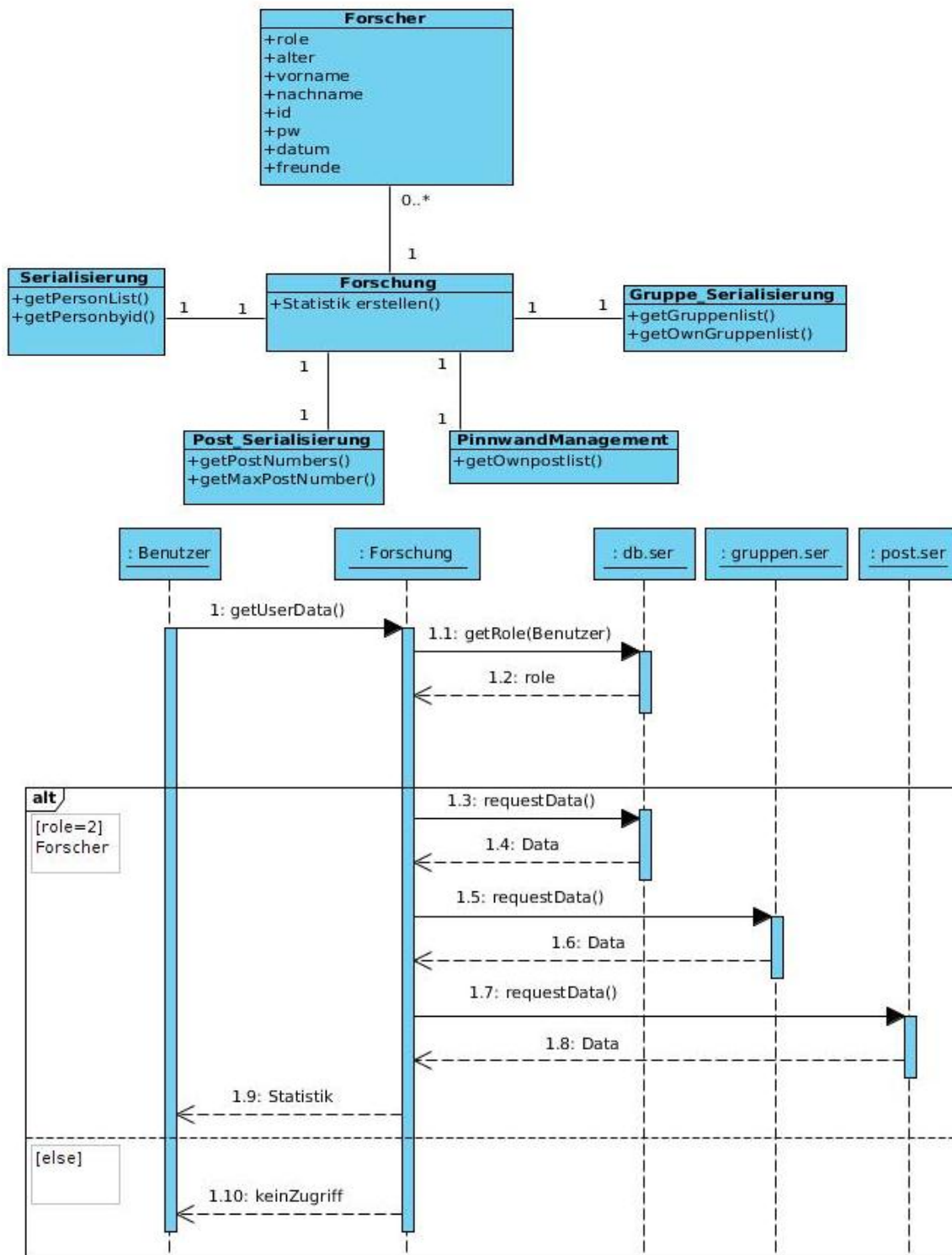
Die Klasse Forschung dient dazu, Benutzerdaten abzufragen und diese statistisch darzustellen. Außerdem können allgemeine Daten abgerufen werden.

Nachrichtenverwaltung dient dazu, dass maximal zwei Benutzer sich über eine private Nachrichtenliste mit einander in Kontakt setzen. Dies ist nur möglich wenn die beiden befreundet sind.

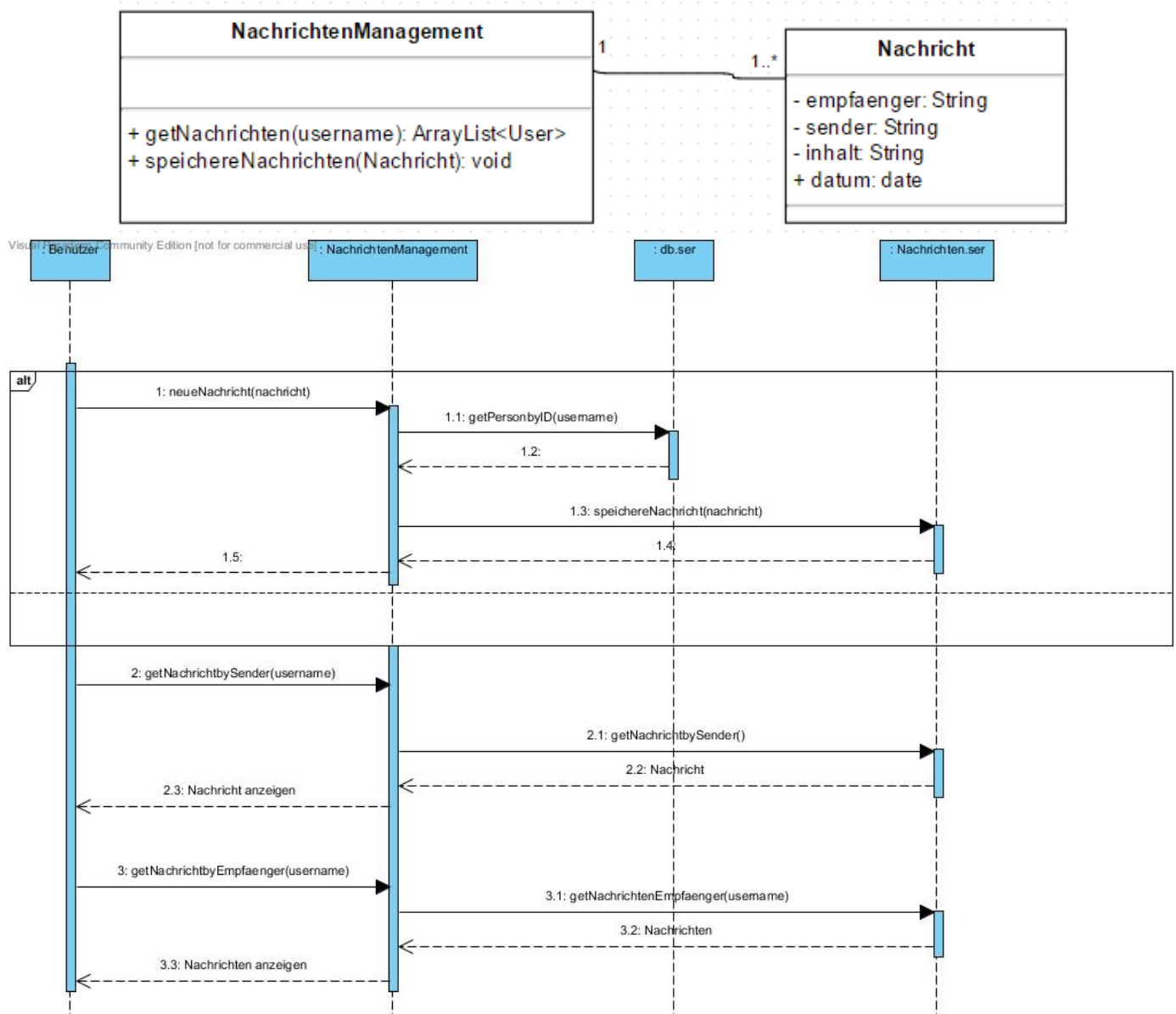
Außerdem wurde die Funktion implementiert, freundschaftliche Vernetzungen anzuzeigen.

2 Use Case Realization Design

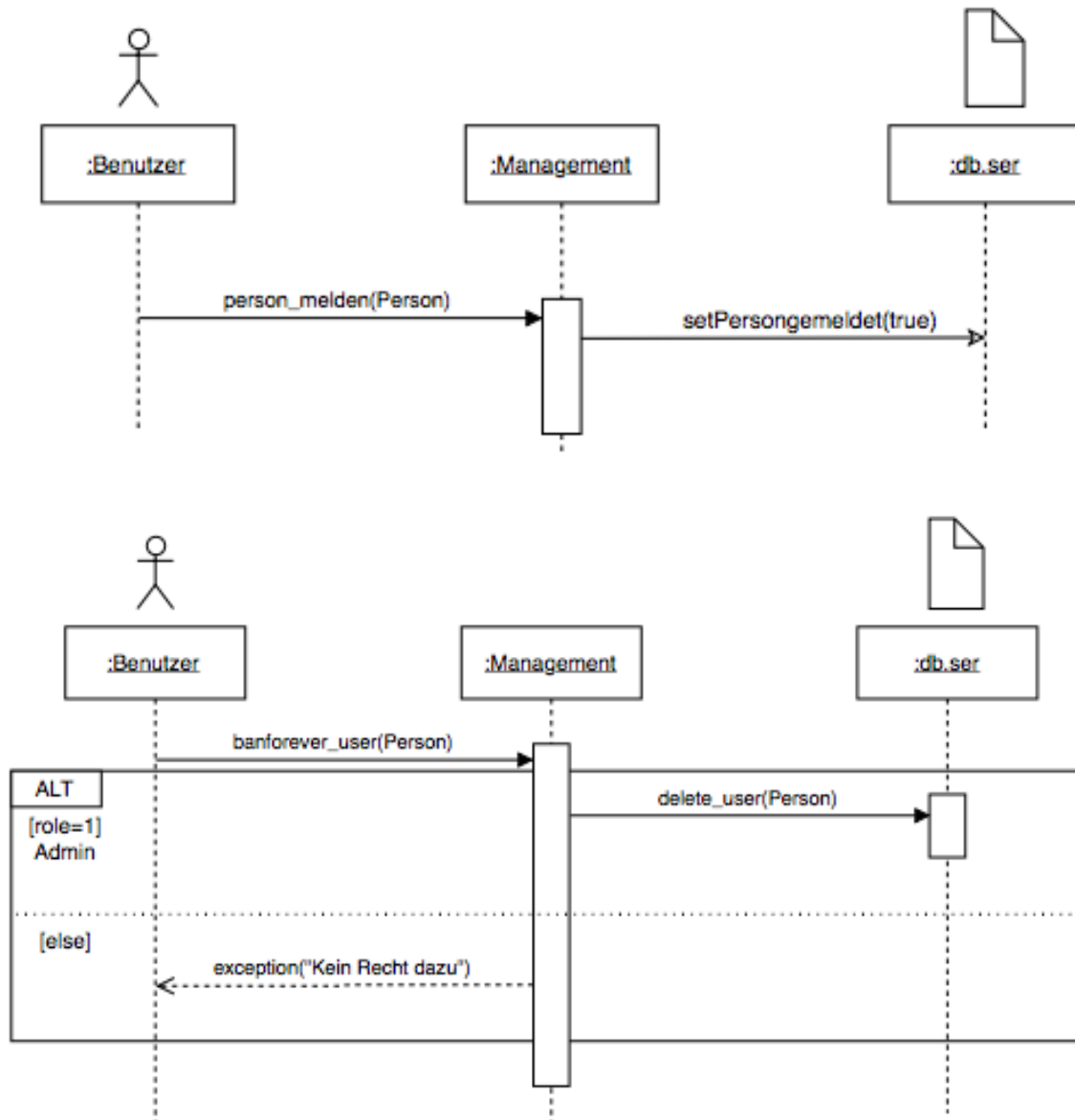
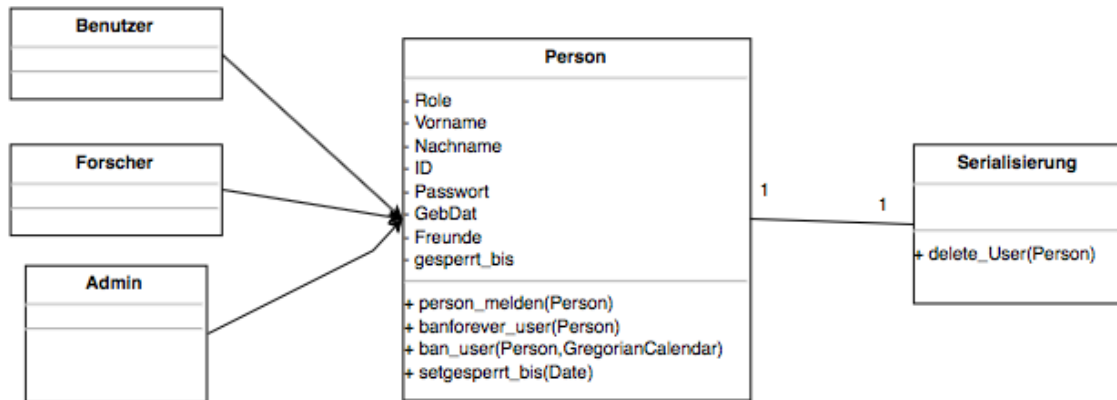
Forschungsverwaltung:

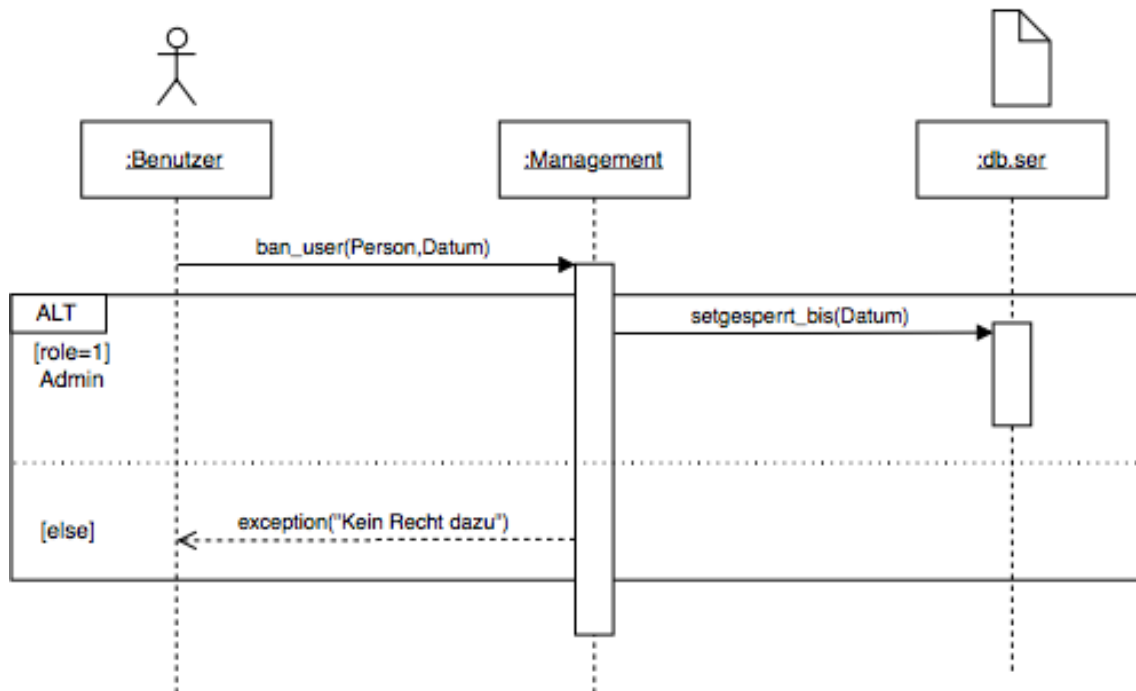


private Nachrichten:



Personen Verwaltung:

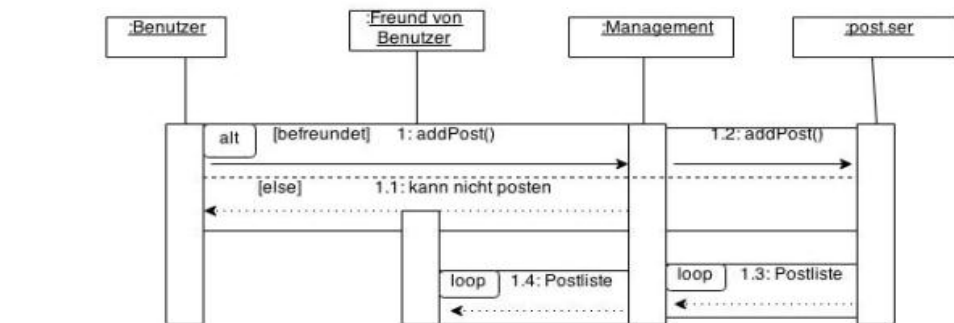
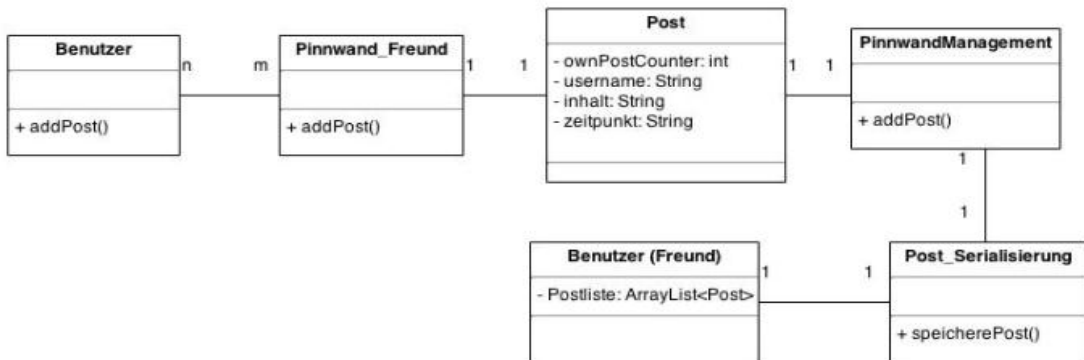




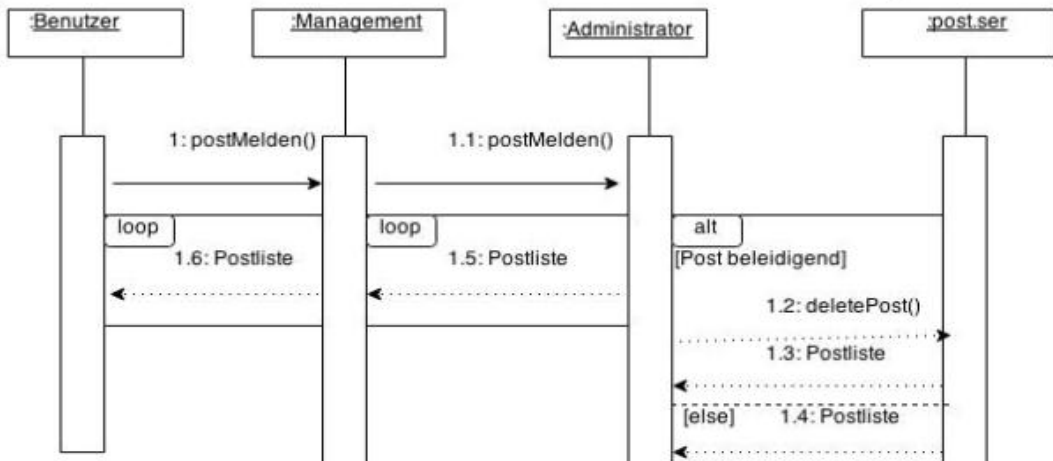
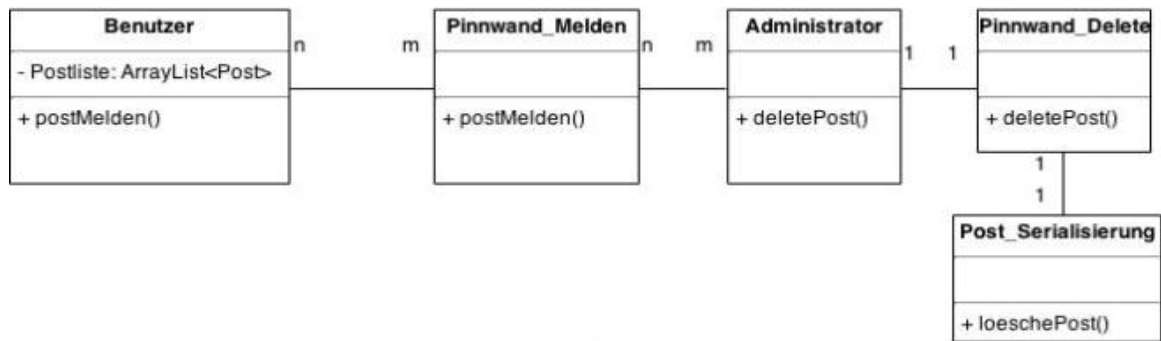
Nachrichtenverwaltung:

Pinnwand von Freunden benutzen

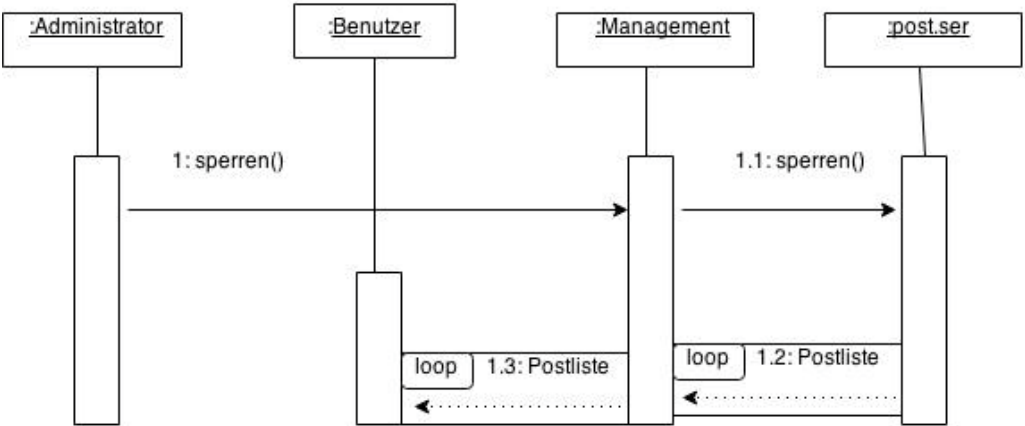
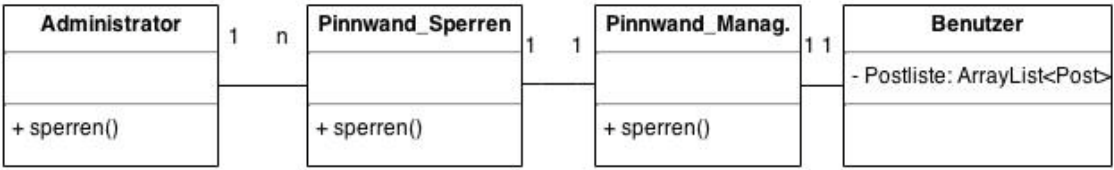
Benutzer postet



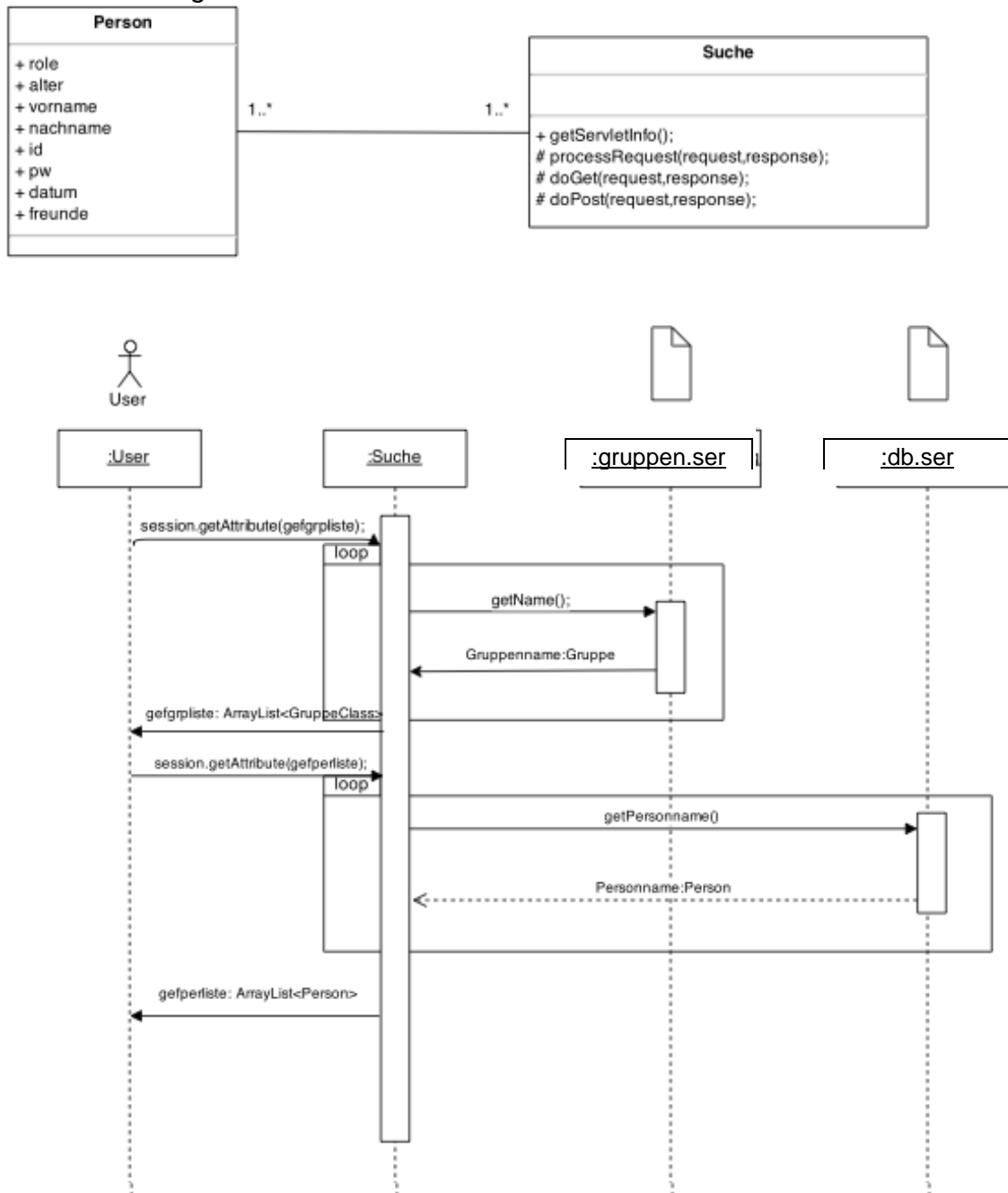
Post melden



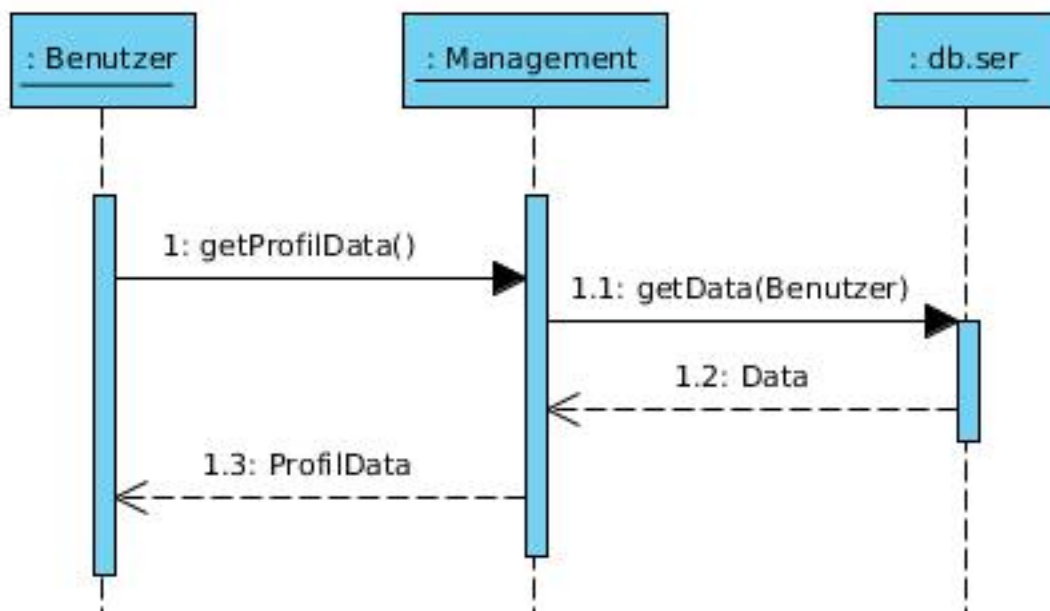
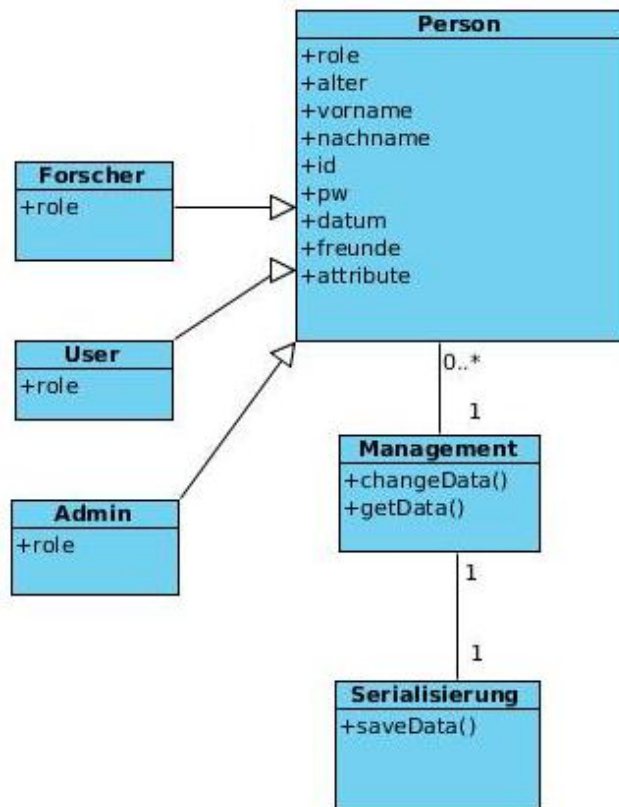
Post sperren

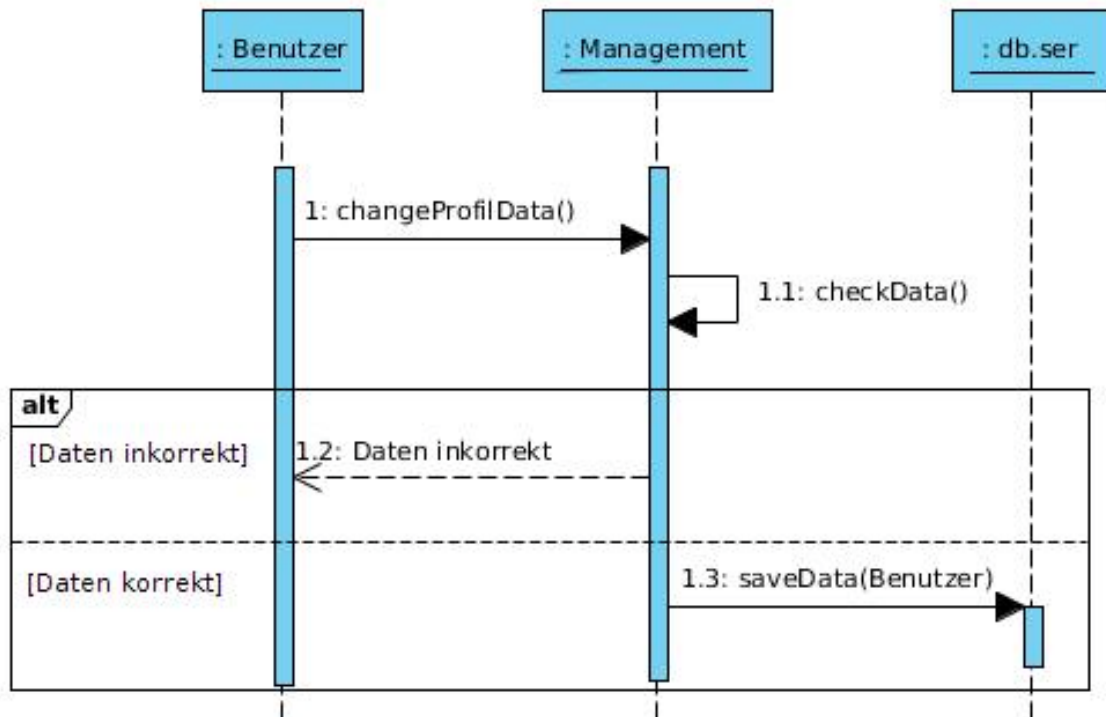


Suchverwaltung:



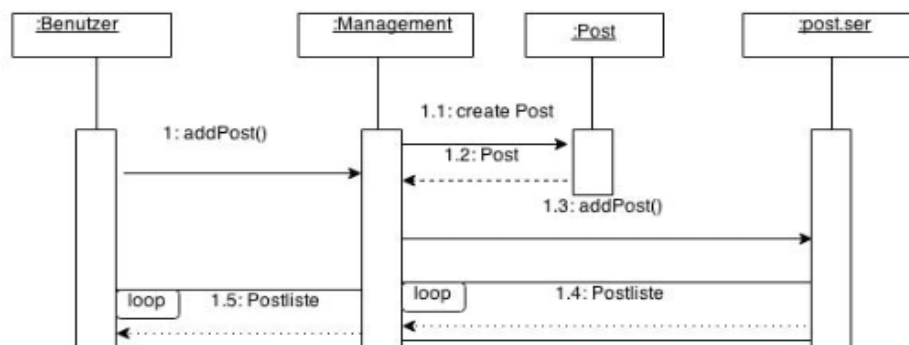
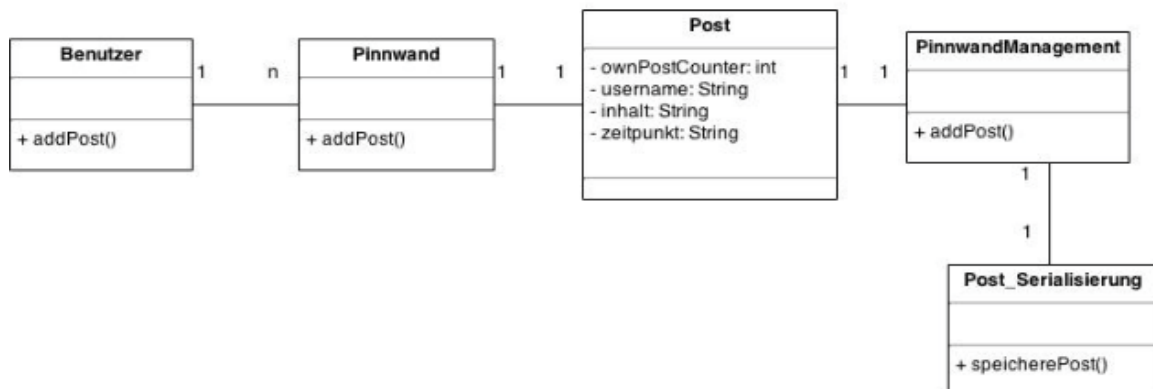
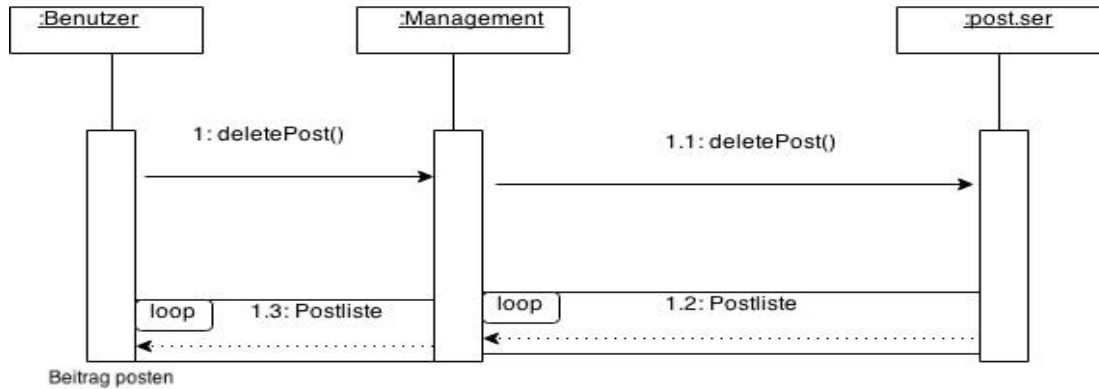
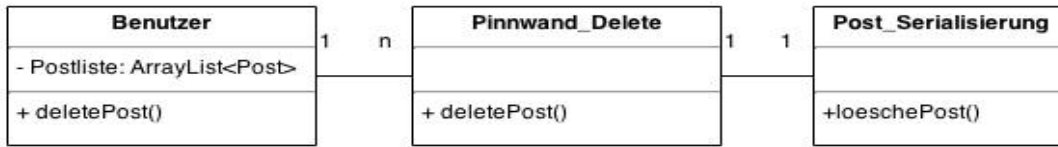
Benutzerverwaltung:



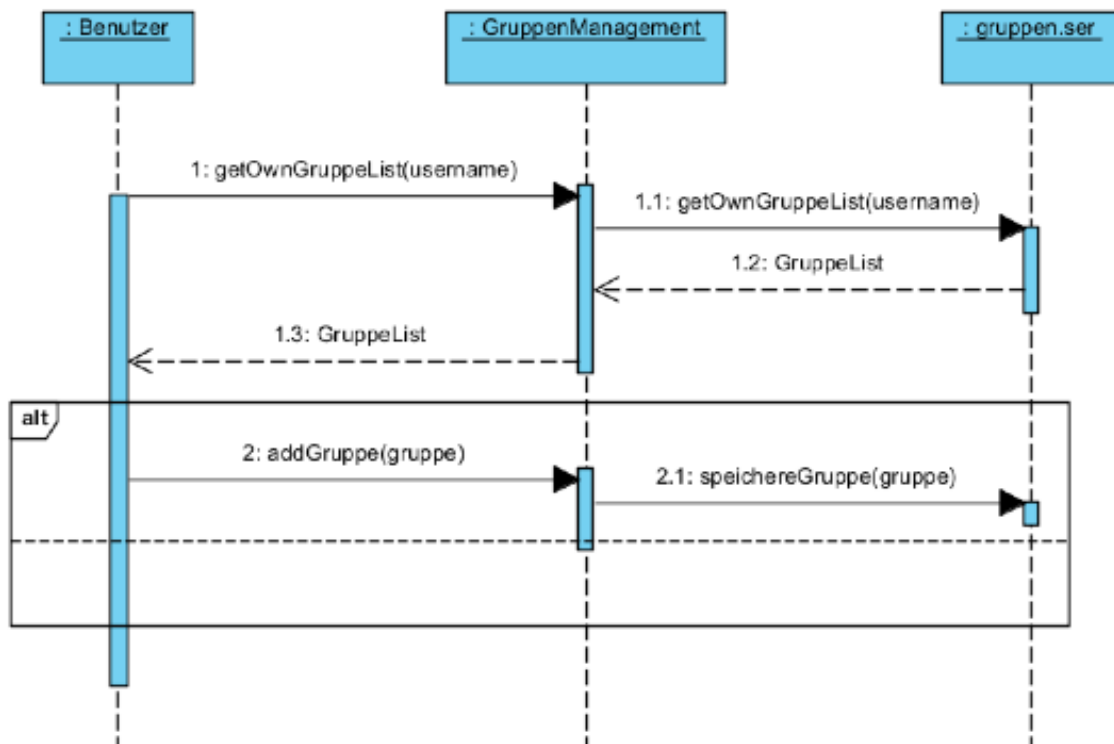
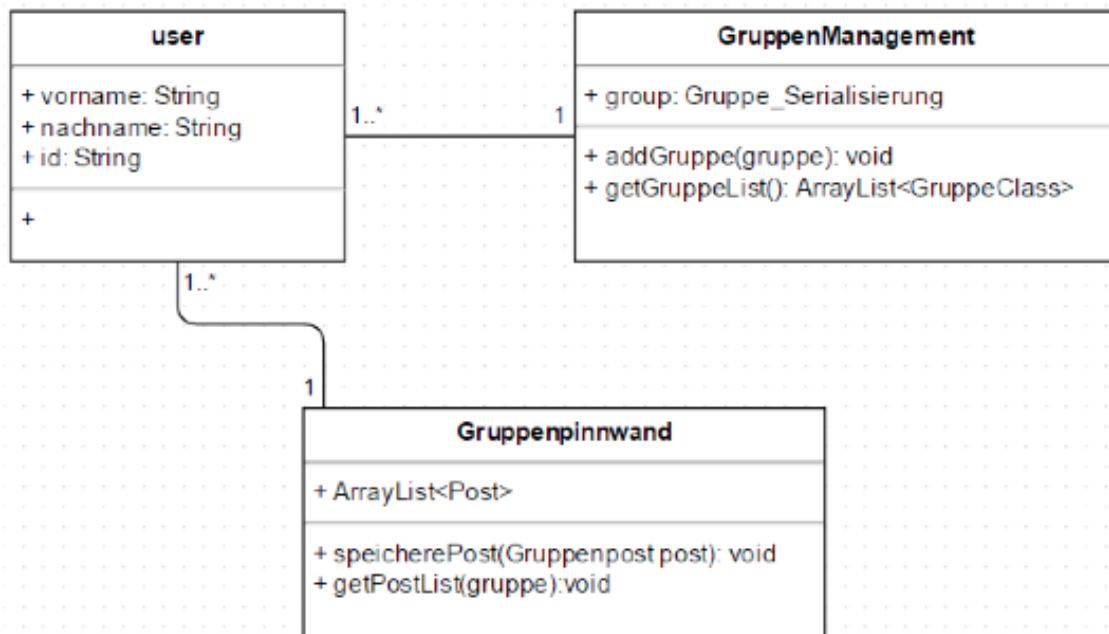


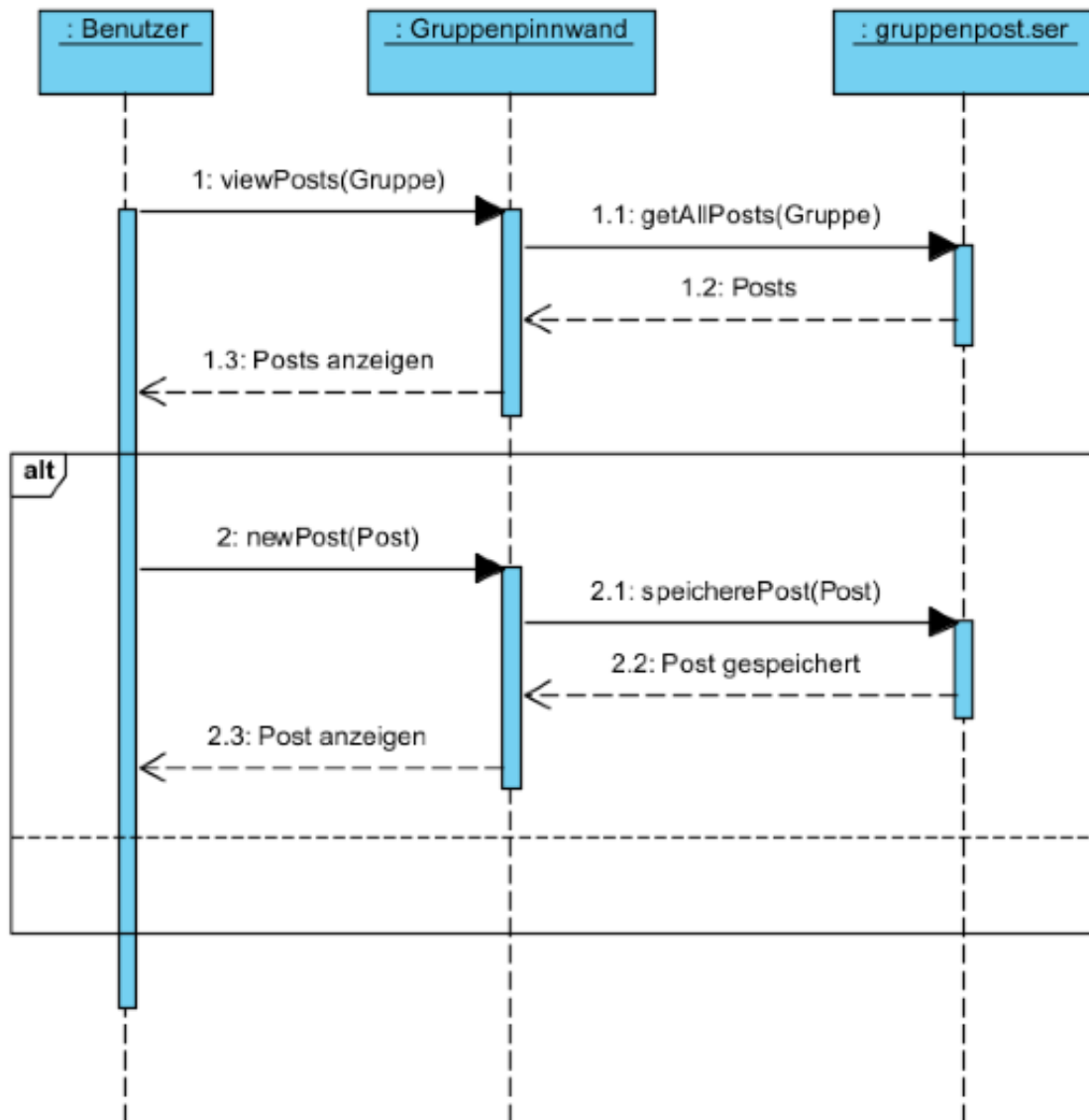
Postverwaltung:

Beitrag löschen

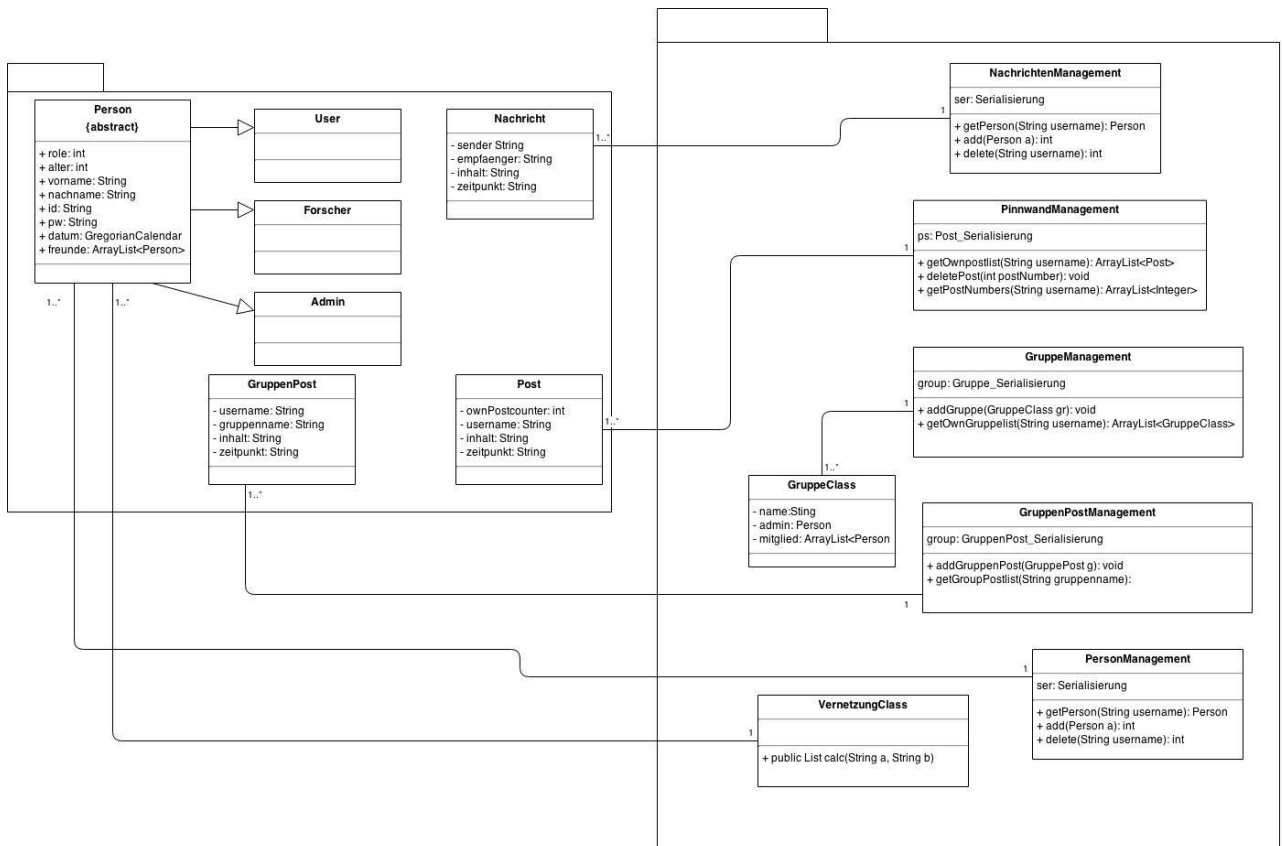


Gruppenverwaltung:



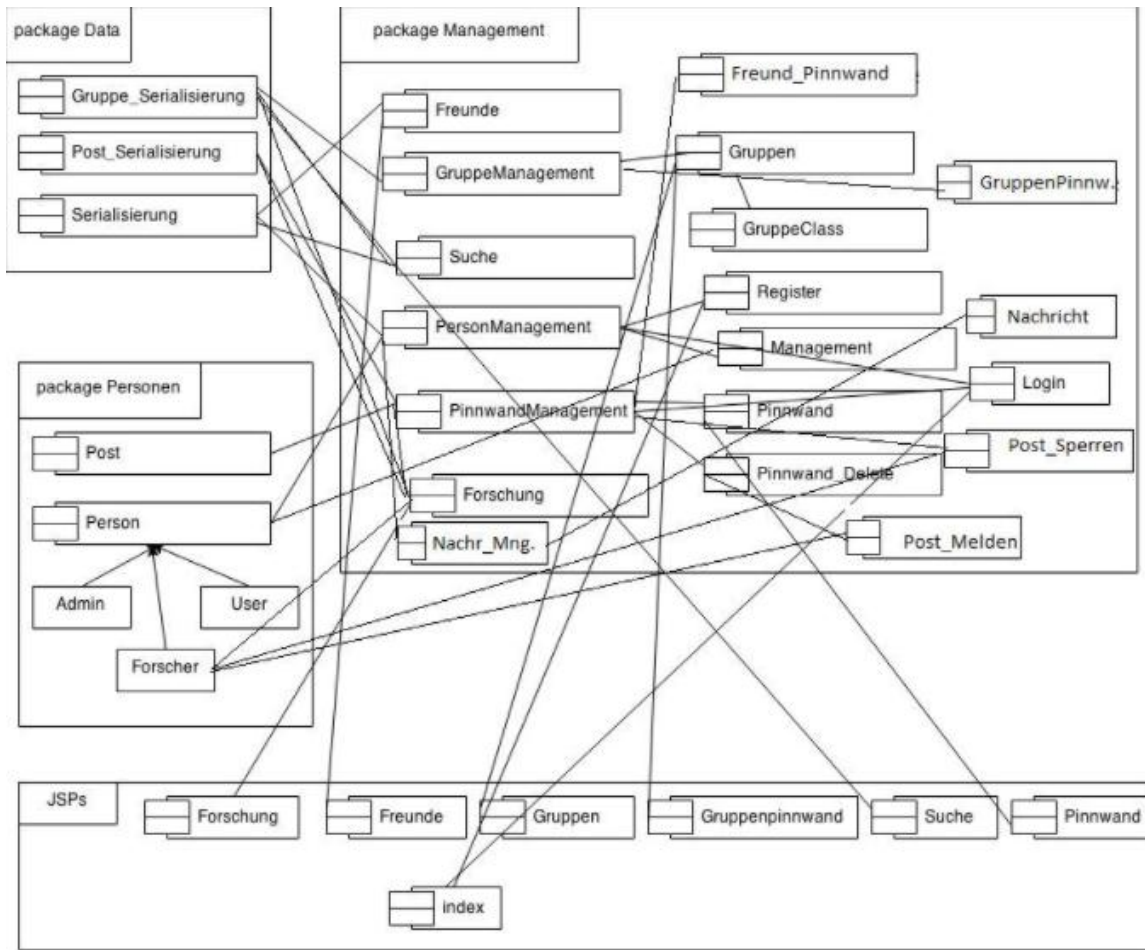


3 Übersichtsklassendiagramm



4 Architekturbeschreibung

Komponentendiagramm



Deploymentdiagramm:

