

Labor Software-Engineering WS2015/16

Prof. Dr. Th. Fuchß

Hochschule Karlsruhe – Technik und Wirtschaft
Fakultät für Informatik und Wirtschaftsinformatik
Fachgebiet Informatik

Entwicklung eines Lern-Quiz-Computer-Spiels Teil I Analyse

Erstellen Sie in Together ein UML-2-Projekt. Erarbeiten Sie die Aufgabenstellung, definieren Sie den Umfang der ersten Iteration und führen Sie für diese die Analyse durch. Fassen Sie Ihre Ergebnisse in einem Dokument zusammen (Word / LaTeX / PDF).

Führen Sie hierzu folgende Schritte durch:

- **Problem verstehen**

- Lesen Sie die Spielanleitung.
- Spielen Sie das Spiel.

- **Use-Cases**

Bestimmen Sie die Use-Cases des Lern-Quiz-Computer-Spiels aus Sicht der Spieler (Anwender):

- Beschreiben Sie jeden Use-Case (mindestens 5) mit eigenen Worten.
- Priorisieren Sie Ihre Use-Cases (essentiell, wichtig, unwichtig) und begründen Sie Ihre Entscheidung.
- Skizzieren Sie das Use-Case-Diagramm mit allen Akteuren und Abhängigkeiten.
- Bestimmen Sie den Umfang der ersten Iteration (3 Use-Cases).

- **Use-Cases, Details, Objektmodell und Schnittstellen der ersten Iteration**

- Erstellen Sie für die Use-Cases (obige 3) Beschreibungen in Form von Activity-Diagrammen.
- Extrahieren Sie aus den erstellten Diagrammen die Konzepte des Lern-Quiz-Computer-Spiels und ihre Beziehungen. Stellen Sie diese in Form eines Klassendiagramms dar (Objektmodell).
- Bestimmen Sie aus den Activity-Diagrammen die möglichen Systemoperationen. Erstellen Sie zur besseren Übersicht System-Sequenz-Diagramme und beschreiben Sie jede Operation mit eigenen Worten.