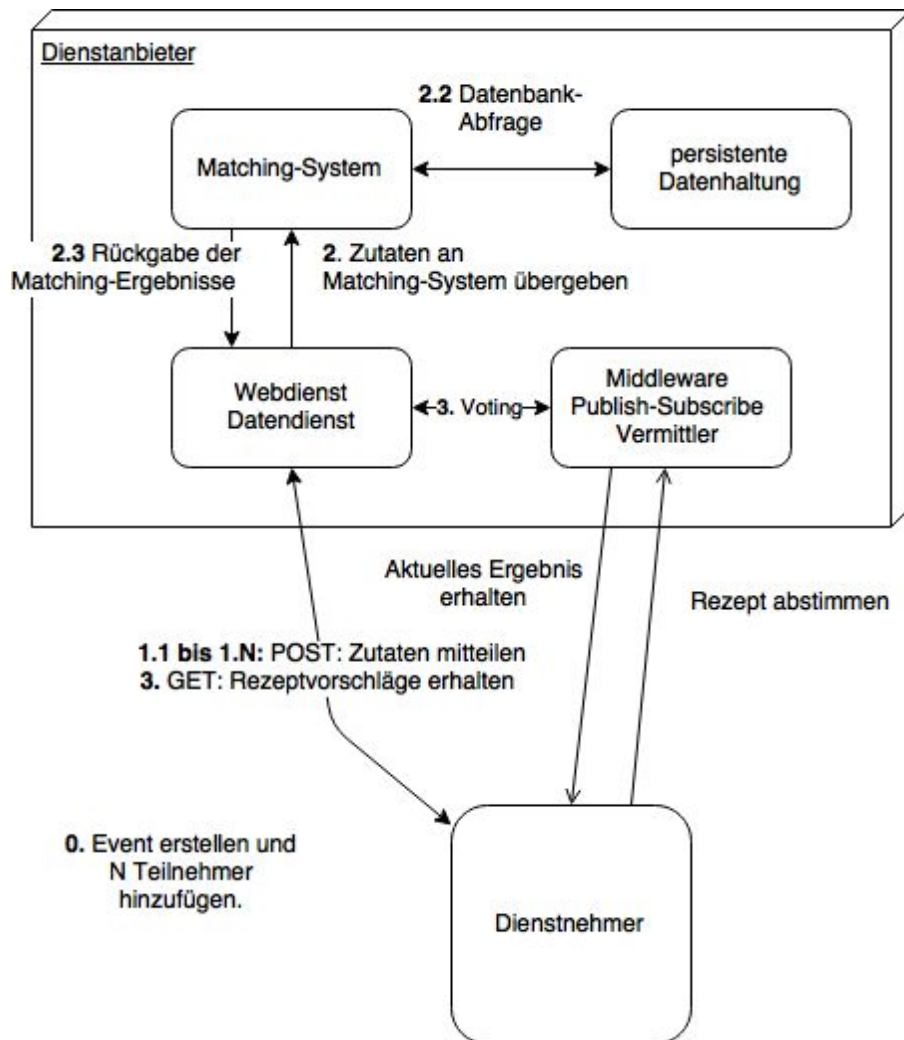


## 6. Kommunikationsmodell

<https://www.draw.io/#G0Bz9suCpEjxisaktYSF9KU0FqZE0>

Im folgenden Kapitel wird die Kommunikation zwischen dem Dienstgeber und den Dienstnehmer erläutert. Der Dienstnehmer kann sich, abhängig vom Anwendungsszenario, für eine Rolle entscheiden, die sich im Kommunikationsablauf jedoch nur geringfügig unterscheiden.



Kommunikationsdiagramm

Der Gastgeber erstellt über den Dienstgeber ein Event, unter Angabe eines Datums, der Teilnehmerzahl und die Teilnehmer (im folgenden "Gast"). >>Eine Systemkomponente<< benachrichtigt dann die Teilnehmer über das Event.

Die Dienstnehmer "Gastgeber" und "Gast" übermitteln jeweils eine Liste mit den vorrätigen Zutaten an den Dienstgeber. Es findet also Komposition statt, die von einem Nachrichtenvermittler verwaltet wird.

Das Matching-System des Dienstgebers ermittelt mithilfe dieser Informationen passende Rezepte und übermittelt diese an die Clients. Dabei greift er auf eine Datenbank oder 3rd-Party-APIs zu.

Die Dienstnehmer stimmen ab und das populärste Rezept mit den meisten Stimmen "gewinnt". An dieser Stelle muss man anmerken, dass die Abstimmungen nicht zeitgleich stattfinden müssen.

Am Ende wertet der Dienstgeber das Ergebnis aus und teilt jedem Dienstnehmer mit, welche Zutaten er zum Kochevent mitbringen soll. Notfalls müssen weitere Zutaten gekauft werden. Auf der Dienstnehmer-Seite wird das Rezept mit Informationen angereichert.