SEP- Hauptaufgabe

Reviewdokument des Projektes

SEP RP

Spezifikation des Projektes Gruppe K:

???

???

???

Systemdesign des Projektes Gruppe L:

Bardia Asemi-Soloot Tobias van den Boom Sbiha Can Dilara Güler Dominikus Häckel Bijan Shahbaz Nejad Angelo Soltner

Software Entwicklung & Programmierung Sommersemester 2014

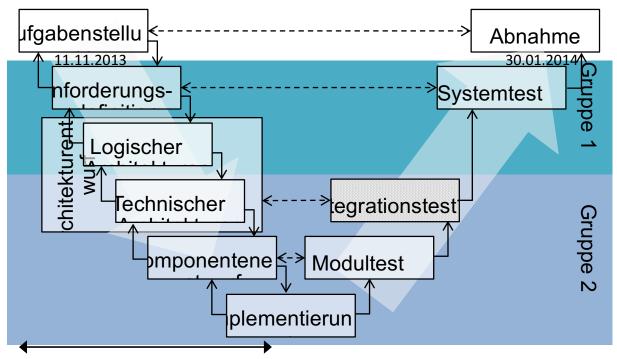
Einleitung

Dieses Dokument dient dem Review der Spezifikation. Die Kapitel beinhalten die Checklisten der Präsentationsfolien, auf Basis derer die erstellte Dokumentation gegengeprüft werden kann.

Inhaltsverzeichnis

1	Proje	ktbeschreibung (SEP RP)	3
2	Anfoi	rderungsdefinition	.4
		Zielmodell	
	2.2	Szenarien	.4
	2.3	Kontextmodell / Spielmodell	.4
3	Logis	scher Architekturentwurf	.5
		Datenflussdiagramm	
	3.2	Mini Spezifikation	.5
	3.3	Data Dictionary	.5
		Message Sequence Charts	
4		nischer Architekturentwurf	
	4.1	Technisches Konzept	.6
5		ponentenentwurf	
		Komponentendiagramm	

1 PROJEKTBESCHREIBUNG (SEP RP)



Der Softwareentwicklungsprozess basiert im Rahmen des SEP auf dem angepassten V-Modell. Die Projektmappe ist entsprechend den Phasen des V-Modells aufgebaut. Jede Phase wird Schritt für Schritt im Verlaufe der Veranstaltung bearbeitet und dokumentiert.

2 ANFORDERUNGSDEFINITION

2.1 Zielmodell

	Kurze und prägnante Formulierung	Formulierung in Aktivsätzen	Möglichst Formulierung von Hardgoals	Verfeinerung von Softgoals	Formulierung des Mehrwerts eines Ziels	Begründung des Ziels	Vermeidung von Lösungsansätzen
Ziel 1							
Ziel 2							
Ziel 3							
Ziel 4							
Ziel 5							
Ziel 6							

2.2 Szenarien

	Sätze in Gegenwartsform	Sätze in Aktivform	Formulierung nach Subjekt, Prädikat, Objekt	Vermeidung von Modalverben	Deutliche Trennung von Interaktionen	Pro Interaktion ein Satz	Nummerierung der Szenarioschritte	Nur eine Interaktionsfolge pro Szenario	Vermeidung von unnötigen Details	Explizite Benennung von beteiligten Akteuren	Explizite Benennung der/des zu erfüllenden Ziele/Ziels	Fokus auf Erfüllung/Nicht-Erfüllung des Ziels
Szenario 1												
Szenario												
<n></n>												

2.3 Kontextmodell / Spielmodell

_						
XΙ	I)ıe	Rolle	des	Benutzers	ıst	dargestellt

 [☑] Die Rolle des Benutzers ist dargestellt
 ☑ Das Sytem wird als Blackbox betrachtet
 ☑ Es werden grundlegende Interaktionen zwischen Benutzer und System dargestellt

3 LOGISCHER ARCHITEKTURENTWURF

□ Das hMSC hat einen Startpunkt□ Das hMSC hat einen Endpunkt

☐ Im hMSC finden sich alle bMSCs wieder

3.1 Dater	nflussdiagramm
benan Es wir Die Da Es we Es gib Es gib Vorgä Eingar Es gib	erminatoren, Datenflüsse, Datenspeicher und Prozesse sind sinnvoll und verständlich nt d kein Kontrollfluss beschrieben atenflüsse stellen keine Abläufe dar rden keine auslösenden Ereignisse beschrieben t keinen Prozess der eine Datenquelle darstellt t keinen Prozess der eine Datensenke darstellt rden keine "springenden Daten (Datenspeicher → Datenspeicher)" beschrieben nge außerhalb des Systems (Terminator → Terminator) werden nicht dargestellt ngsdaten sind ungleich der Ausgangsdaten t keinen Write-Only Datenspeicher t keinen Read-Only Datenspeicher
☐ Jeder ☐ Bei jed ☐ Bei jed ☐ Bei jed	Prozess des DFD wird beschrieben der Prozessbeschreibung wird geschildert welche Input-Daten der Prozess bekommt der Prozessbeschreibung wird geschildert welche Output-Daten der Prozess ausgibt der Prozessbeschreibung wird beschrieben wie der Prozess von den Input- auf die t-Daten kommt
3.3 Data	Dictionary
☐ Alle Deschion Alle Zuich Charles Links Nicht-	atenspeicher und Datenflüsse werden durch deren einzelnen Datenelemente
3.4 Mess	age Sequence Charts

4 TECHNISCHER ARCHITEKTURENTWURF

4.1 Technisches Konzept

- ☐ Für jedes Ziel muss definiert sein, ob es sich um ein Hard- oder Softgoal handelt
- ☐ Blätter im Zielbaum dürfen nur Hardgoals sein
- ☐ Jedes Element des technischen Konzepts muss kurz beschrieben sein
- □ Die Zuordnung zwischen Prozessen und Speichern im DFD zu den Elementen im Lösungskonzept muss dokumentiert sein

5 KOMPONENTENENTWURF

5.1 Komponentendiagramm

Alle Komponenten des technischen Konzepts sind im Komponentendiagramm vorhander
Jede Komponente findet sich in der Package-Struktur wieder
Komponenten sind untereinander jeweils durch ein definiertes Interface verbunden
Die Komponenten sind im Kontext des Model-View-Controller-Patterns eingeordnet
Schnittstellen zur Außenwelt sind deutlich