

# Softwaretechnik - Übungsblatt 2

## Aufgabe 1 - Personas

Name	Anna	Marlene	Bob
Alter	32	42	55
Funktion	Administratorin (Flotte)	Managerin (Flotte)	externer Nachrichtenempfänger
Position	Mittleres Management der IT	Assistenz der lokalen Geschäftsführung	Buchhaltung
Geschlecht	W	W	M
Ausbildung	Fachinformatikerin	BWL-Studium	Kaufmännische Ausbildung
Hobbies	Marathon	Yoga	Fußball & Bier
Motto	Wer Rastet der Rostet	Der frühe Vogel fängt den Wurm, aber der späte Wurm verpasst den Vogel!	Prost!
Familie	Verheiratet	Geschieden	Ledig
Kinder	2	4	0
Computeraffinität	Mittel	Hoch	Gering
Computerkenntnisse	Sehr Gut	Gering	Mittel

### Detaillierung

#### Anna



- Motivation das System zu benutzen:** Anna ist für ganz Deutschland die technisch Verantwortliche für die Flotte des Unternehmens, und ist damit stark belastet. Sie hat auch ohne micro-management der lokalen Flottenmanager genug zu tun, und möchte, dass diese eine möglichst gute IT haben, um die meisten Probleme selbst schnell, effektiv und gut lösen zu können.

- **Erwartungen an das System:** Anna erhofft sich, durch eine bessere IT der lokalen Flottenmanager eine Entlastung im day-to-day Management. Sie ist viel unterwegs, und möchte auch von unterwegs ihre Aufgaben im System erledigen können. Bis auf einige grobe Auswertungen möchte Sie mit dem System keinen domänenspezifischen Kontakt haben, wobei sie dennoch das Berechtigungsmanagement übernimmt.

#### Marlene



- **Motivation das System zu benutzen:** Marlene ist Verantwortlich für das Management der Flotte einer lokalen Zweigstelle des Unternehmens. Sie ist im operativen Geschäft tätig und führt damit oft Tätigkeiten im Interface des Systems aus. Marlene bekommt als Verantwortliche Ärger, wenn etwas nicht funktioniert oder nicht rechtzeitig erledigt wird, und ist deshalb sehr an einer nachrichtenbasierten Erweiterung des Systems interessiert, um derartigen Problemen aus dem Weg zu gehen.
- **Erwartungen an das System:** Marlene möchte über dringende Vorfälle und anstehende Termine informiert werden, auch wenn Sie unterwegs ist. Dabei ist ihr wichtig, dass sie schnell alle wichtigen Informationen erhält, und sich so sofort um aufkommende Problemstellungen kümmern kann.

#### Bob



- **Motivation das System zu benutzen:** Bob hat wenig Kontakt mit dem System, da er nicht im Flottenmanagement, sondern in der Buchhaltung tätig ist. Er kann nicht auf das Webinterface zugreifen. Allerdings gab es in der Vergangenheit einige Vorfälle, bei denen Abrechnungen im Rahmen des Flottenmanagements nicht korrekt durchgeführt wurden. Deshalb soll dieser Teil der Informationsübertragung automatisiert werden.
- **Erwartungen an das System:** Bob möchte monatliche Zusammenfassungen mit den aktuellen abrechnungsrelevanten Daten erhalten. Diese sollen fehlerfrei und garantiert aktuell sein, und in einem tabellenformat, damit er sie einfach in sein Abrechnungssystem eintragen kann.

## Aufgabe 2 - Use-Cases

### Konzepte

- **Ereignis:** Ein externes Ereignis, durch welches mithilfe von Regeln eine Nachricht generiert wird.
- **Regel:** Eine vom Benutzer festgelegte Bedingung (potentiell mit innerer Struktur), welche aus Ereignissen Nachrichten generiert
- **Nachricht:** Eine durch ein Ereignis und eine Regel generierte Nachricht, die an einen Empfänger gesendet wird

- *Kommunikationskanal*: Ein Filter für Nachrichten, der Nachrichten mit einem Empfänger verknüpft, und diese dabei filtern und transformieren kann ("Filter" im Sinne einer Pipeline)
- *Empfänger*: Ein Benutzer des Systems, der eine Nachricht empfängt (erste Annäherung: Manager oder Administrator)

## Use-Case Liste

Use-Cases mit Zuweisung des Verantwortlichen / der Verantwortlichen für die Erstellung. Die Erstellung des UI-Prototyp ist nicht Aufgabe des Use-Case Verantwortlichen, und wird extra geregelt.

Use-Case Name	Zugewiesene Person	UI-Prototyp (Potentiell)
Regeln für Nachrichten: Create, Update	Stefan	X
Regeln für Nachrichten: Read	Maxi	
Regeln für Nachrichten: Delete	Maxi	
Regelkategorien: CRUD	Fiona	X
Allgemeine Einstellungen: RU (Overall Template etc.)	Swantje	
Übersicht über die versendeten Nachrichten (mit jeweils verknüpften Regeln, Ereignissen) ("Log")	Bernhard	X

## Erstellung UI Prototypen

### Use-Case Grobbeschreibungen

Template (nach Übungsblatt):

Name	Inhalt
Name	...
Trigger	...
Primärer Akteur	...
Haupterfolgszenario	...
Alternative Abläufe	...
Vorbedingung	...
Nachbedingung	...

### Use-Case: Regeln für Nachrichten: Create, Update

Name	Inhalt
Name	Regeln für Nachrichten: Create/Update
Trigger	Der Manager möchte eine neue Regel anlegen oder eine bestehende bearbeiten
Primärer Akteur	Flottenmanager
Haupterfolgszenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Manager öffnet die Regelübersicht im System</li> <li>2. Der Manager wählt eine der Kategorien aus</li> <li>3. Der Manager wählt eine der angezeigten Regeln aus</li> <li>4. Das System zeigt die Detailinformationen der ausgewählten Regel an.</li> <li>5. Der Manager sieht eine Detailansicht der Regel</li> <li>6. Der Manager bearbeitet Informationen wie den Trigger der Regel und/oder den Nachrichtentext der erzeugten Nachricht</li> <li>7. Der Manager speichert den neuen Stand sobald der zulässiger Zustand den er haben wollte erreicht wurde</li> <li>8. Der Manager verlässt das System</li> </ol>

Name	Inhalt
Alternative Abläufe	<ul style="list-style-type: none"> <li>(4.a) Der Manager legt eine neue Regel an.</li> </ul>
Vorbedingung	Es existiert mindestens eine Kategorie im System, Der Flottenmanager ist authentifiziert
Nachbedingung	Die Daten der Regeln sind kohärent und vollständig, z.B. ein Name muss vorhanden sein

#### Use-Case: Regeln für Nachrichten: Read

Name	Inhalt
Name	Regeln für Nachrichten: Read
Trigger	Der Manager möchte eine bestimmte Regel ansehen
Primärer Akteur	Flottenmanager
Haupterfolgszenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Manager öffnet die Regelübersicht im System</li> <li>2. Der Manager wählt eine der angezeigten Regeln aus</li> <li>3. Das System zeigt die Detailinformationen der ausgewählten Regel an.</li> <li>4. Der Manager sieht die Detailinformationen ein</li> <li>5. Der Manager verlässt das System</li> </ol>
Vorbedingung	Es existiert mindestens eine Regel im System, der Flottenmanager ist authentifiziert
Nachbedingung	Die Daten der Regeln sind kohärent

#### Use-Case: Regeln für Nachrichten: Delete

Name	Inhalt
Name	Regeln für Nachrichten: Delete
Trigger	Der Manager möchte eine bestimmte Regel löschen
Primärer Akteur	Flottenmanager
Haupterfolgszenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Manager öffnet die Regelübersicht im System</li> <li>2. Der Manager wählt eine der angezeigten Regeln aus</li> <li>3. Das System zeigt die Detailinformationen der ausgewählten Regel an.</li> <li>4. Der Manager löscht die ausgewählte Regel.</li> <li>5. Das System fragt nach, ob die Regel wirklich gelöscht werden soll.</li> <li>6. Der Manager verlässt das System</li> </ol>
Alternative Abläufe	<ul style="list-style-type: none"> <li>(4-5a) Der Manager deaktiviert die ausgewählte Regel lediglich.</li> </ul>
Vorbedingung	Es existiert mindestens eine Regel im System, der Flottenmanager ist authentifiziert
Nachbedingung	Die Regel ist gelöscht oder deaktiviert

#### Use-Case: Regelkategorien CRUD

Name	Inhalt
Name	Regelkategorien: CRUD
Trigger	Der Manager möchte eine Regelkategorie anlegen, bearbeiten, aktualisieren oder löschen
Primärer Akteur	Flottenmanager

Name	Inhalt
Haupterfolgszenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Manager öffnet die Kategorienübersicht im System</li> <li>2. Der Manager wählt eine der angezeigten Kategorien aus</li> <li>3. Das System zeigt die Detailinformationen der ausgewählten Kategorie an.</li> <li>4. Der Manager bearbeitet die ausgewählte Kategorie.</li> <li>5. Der Manager speichert die bearbeiteten Informationen</li> <li>6. Das System gibt eine Erfolgsmeldung aus</li> </ol>
Alternative Abläufe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (2.a) <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Der Manager signalisiert dem System, dass er eine neue Kategorie anlegen möchte</li> <li>ii. Das System bietet die Möglichkeit, eine neue Kategorie anzulegen</li> <li>iii. Der Manager gibt die Informationen zur Kategorie ein</li> <li>iv. Der Manager speichert die Kategorie</li> <li>v. Das System gibt eine Erfolgsmeldung aus.</li> </ol> </li> <li>• (4.a) <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Der Manager betrachtet lediglich die Detailinformationen der Kategorie, ohne sie zu bearbeiten</li> </ol> </li> <li>• (4.b) <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Der Manager löscht die gewählte Kategorie</li> <li>ii. Das System fragt nach, ob die Kategorie wirklich gelöscht werden soll und weißt auf ggf. vorhandene Regeln innerhalb dieser Kategorie hin</li> <li>iii. Das System löscht die Kategorie falls vom Benutzer nicht abgebrochen wird.</li> <li>iv. Das System gibt eine Erfolgsmeldung aus.</li> </ol> </li> </ul>
Vorbedingung	Der Flottenmanager ist authentifiziert
Nachbedingung	Die Daten befinden sich in einem konsistenten Zustand

#### Use-Case: Übersicht über die versendeten Nachrichten

Name	Inhalt
Name	Übersicht über die versendeten Nachrichten
Trigger	Der Manager möchte die versendeten Nachrichten kontrollieren, z.B. beim Debugging seiner Regeln oder der dem Nachvollziehen von Geschehnissen anhand der Events.
Primärer Akteur	Manager
Haupterfolgsszenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Manager besucht das Nachrichten-Log-Interface.</li> <li>2. Das System stellt Übersicht der vom System versendeten protokollierten Nachrichten dar.</li> <li>3. Der Manager analysiert diese. Optional kann der Manager eine Detaildarstellung von einzelnen versendeten Nachrichten anfordern.</li> <li>4. Das System stellt diese dar.</li> <li>5. In den Detaildarstellungen informiert sich der Manger, zusätzlich zu den Informationen der Zusammenfassung, über die die Nachricht generierende Regel mitsamt der erfüllenden Belegung der Regel, sowie dem ausführlichen Text der Nachricht.</li> <li>6. Der Manager schließt die Detaildarstellungen anschließend wieder.</li> <li>7. Hierdurch kehrt er wieder zu den Zusammenfassungen der Nachrichten zurück (siehe 2.).</li> <li>8. Der Manager beendet die Betrachtung.</li> </ol>
Alternative Abläufe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (*a) Der Manager beendet die Betrachtung zu einem beliebigen Zeitpunkt.</li> </ul>
Vorbedingungen	Manager ist authentifiziert.

Name	Inhalt
Nachbedingung	Zustand des Systems ist identisch zu Vorbedingungen, d.h. keine Änderungen am System wurden ausgeführt.

#### Use-Case: Allgemeine Einstellungen

Name	Lesen allgemeiner Einstellungen
Trigger	Flottenmanager möchte einen Überblick über seine bestehenden Einstellungen bekommen
Primärer Akteur	Flottenmanager (FM)
Haupterfolgsszenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. FM loggt sich in System ein</li> <li>2. Dem FM werden seine groben Einstellungen und Verweise auf feingranularere Informationen angezeigt</li> <li>3. FM ist mit allg. Einstellungen zufrieden und verlässt System.</li> </ol>
Alternative Abläufe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (*) FM verlässt System: Einstellungen bleiben unverändert</li> <li>• (2a.) FM möchte detailliertere Informationen zu den bestehenden Regeln und lässt sich zu diesen weiterleiten</li> <li>• (3a.) FM ist mit den Einstellungen nicht zufrieden und möchte diese ändern -&gt; Übergang zu <i>Verändern allg. Einstellungen</i></li> </ul>
Vorbedingung	FM ist am System angemeldet
Nachbedingung	Einstellungen wurden nicht verändert

Name	Verändern allgemeiner Einstellungen
Trigger	Flottenmanager möchte bestehende Einstellungen anpassen
Primärer Akteur	Flottenmanager (FM)
Haupterfolgsszenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. FM loggt sich in Sytem ein</li> <li>2. Dem FM werden seine groben Einstellungen und Verweise auf feingranularere Informationen angezeigt</li> <li>3. FM passt eine Einstellung an</li> <li>4. FM speichert Einstellung</li> <li>5. Die neue Einstellung ist aktiv</li> <li>6. FM verlässt System</li> </ol>
Alternative Abläufe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (1a-4a) FM verlässt System: Einstellungen behalten alten Zustand bei</li> <li>• (6a.) FM möchte weitere Einstellungen ändern: <i>Weiter mit 3.</i></li> </ul>
Vorbedingung	FM ist am Sytem angemeldet
Nachbedingung	Einstellungen sind aktualisiert, aktiv und gespeichert

### Aufgabe 3 - UI-Mockups

Die UI Prototypen sind unter <https://www.figma.com/file/ab3V6oY85VAM9xv1TD7GRzdm/Messaging-Application?node-id=0%3A1> einsehbar