3. Praktikum: Modellierung von Informationssystemen

Andreas Krohn Benjamin Vetter Erik Andresen Jan Depke

2. Dezember 2010

Inhaltsverzeichnis

1	Analyse	1
2	Design	2
3	Implementierung	3
4	Tests	3
5	Komponenten/Schnittstellen	3
6	sonstiges	3

1 Analyse

 $Welcher\ konkreter\ Konfigurator\ soll\ re\text{-}implementiert\ werden?$

http://carconfig.toyota-europe.com/

Welche Schwachstellen sollen in der neuen Fassung vermieden werden?

- \bullet Auswahl des Modells soll in dem Konfigurator selbst möglich sein
- \bullet Wizard Schrittweises Konfigurieren des Autos
- \bullet Menü rechts oben.. Sprechendere Namen, nähere Angaben \to Pro Option eine Seite im Wizard

 $Welche\ Fahrzeuggrund typen\ gibt?$

Name

iQ

AYGO

Yaris

Urban Cruiser

Auris

Verso

Avensis

RAV4

Prius

Land Cruiser

Land Cruiser V8

Was ist konfigurierbar?

Welche Komponenten sind miteinander verbaubar?

2 Design

Klassenmodell

Architekturmodell

Arbeitspakete und Zuständigkeiten

Regelsystem

- \bullet Es gibt eine Klasse Konfigurationselement (mögl. Ausprägungen: Chassis, Reifen, Lack. . .)
- Ein Konfigurationselement hat einen Identifier und eine *Kategorie* (z.B. Austattungsmerkmal, Bereifung)
- Pro Konfigurationselement gibt es eine Liste von Identifiern, mit denen es kombinierbar ist
- \bullet Es gibt eine Sequenz von Kategorien (Chassis \to Reifen \to Lack $\to \dots)$
- $\bullet\,$ Es gibt eine Menge aktuell gewählter Optionen (und implizit? abgearbeteter Kategorien), die aktuelle Konfiguration
- Zu einer Konfiguration liefert das Regelwerk eine Menge noch verfügbarer Kategorien sowie jeweils wählbarer Optionen.

DB

GUI

3 Implementierung

Programmiersprache und Realisierungsframework frei wählbar

4 Tests

Testpläne und -protokolle

5 Komponenten/Schnittstellen

GUI

Regelengine

Aktion:

Parameter: Liste von (bereits gewählten) Optionen

Rückgabe: Liste von wählbaren Optionen

Datenbank

6 sonstiges...

- ullet Modelldatenbank
- Teile und Konfigurationsoptionen (Farbe, etc..) in DB
- Kombinierbarkeit/Konfigurierbarkeit/Regeln in XML-Dateien (die dann Modelle/Teile.. referenzieren)
- Verbaubarkeitsregeln in gesondertem Editor?
- Ausblick: Workflow/Ablauf konfigurierbar