

# Software Engineering & Projektmanagement

Patrick Grosslicht <e1227085@student.tuwien.ac.at>  
1227085

05. April 2015

## 1 Stundenliste

Datum	Start	Dauer	Tätigkeit
13.03.2015	08:45	0.75h	Diagramme
13.03.2015	09:30	1h	Datenbankentwürfe & Umsetzung in SQL
13.03.2015	10:30	2.5h	DAO Interface Implementationen, Tests und Use Cases
13.03.2015	15:45	0.75h	DAO Implementationen
14.03.2015	16:45	2.25h	DAO Implementationen
15.03.2015	13:15	1h	DAO Implementationen
01.04.2015	14:30	2.75h	Service Implementationen & GUI
01.04.2015	18:45	1.25h	GUI
02.04.2015	12:30	1h	GUI
02.04.2015	15:15	1.25h	GUI
02.04.2015	17:45	1.75h	GUI
03.04.2015	10:00	2h	GUI
03.04.2015	14:45	1h	GUI
03.04.2015	16:30	2.25h	GUI
03.04.2015	20:15	1.25h	GUI
04.04.2015	09:45	2h	GUI
04.04.2015	12:15	2.25h	GUI
04.04.2015	16:00	1.5h	Testen

Summe: 28.5h

## 2 Domänenmodell

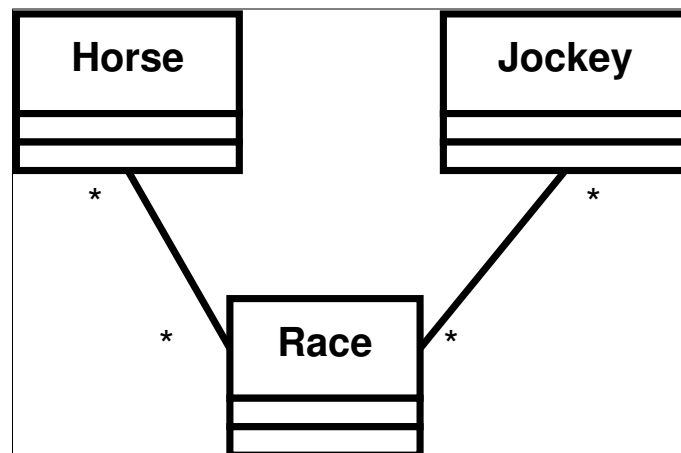


Abbildung 1: Domänenmodell

### 3 Anwendungsfalldiagramm

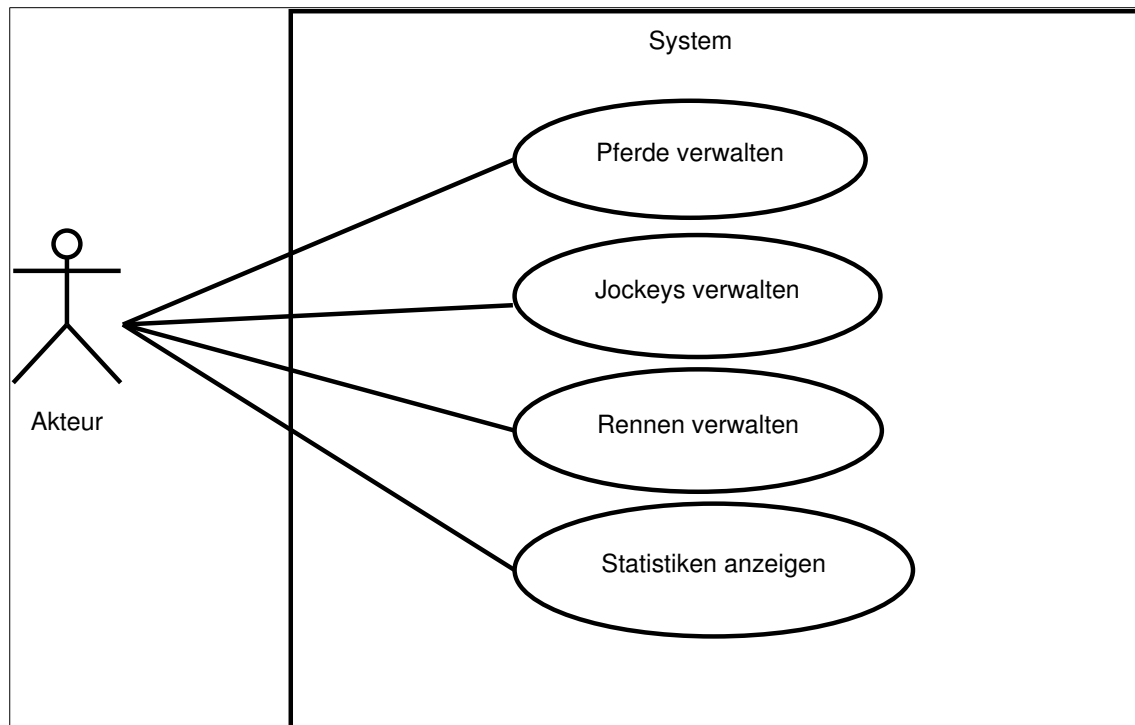


Abbildung 2: Anwendungsfalldiagramm

### 4 Anwendungsfallbeschreibungen

Use Case 1	Alle Pferde anzeigen
<i>Scope:</i>	Pferde
<i>Level:</i>	User Goal
<i>Aktoren:</i>	End-User
<i>Kurzbeschreibung:</i>	Der End-User schaut sich alle Pferde in der Datenbank an.
<i>Hauptscenario:</i>	

1. Der End-User öffnet das Pferdetab.
2. Das System zeigt ihm eine Liste von allen nicht gelöschten Pferden an mit ihren jeweiligen Attributen.

---

*Nachbedinungen:* Der End-User kann Pferde ändern, löschen und neue Pferde hinzufügen.

---



---

<b>Use Case 2</b>	<b>Pferd ändern</b>
-------------------	---------------------

---

<i>Scope:</i>	Pferde
---------------	--------

---

<i>Level:</i>	User Goal
---------------	-----------

---

<i>Aktoren:</i>	End-User
-----------------	----------

---

<i>Kurzbeschreibung:</i>	Der End-User modifiziert ein bestehendes Pferd.
--------------------------	---

---

<i>Vorbedingungen:</i>	Pferd in Pferdetab ausgewählt
------------------------	-------------------------------

---

*Hauptszenario:*

1. Der End-User drückt bei ausgewähltem Pferd auf Bearbeiten.
  2. Dialogfenster öffnet sich, wo der End-User die Attribute des Pferdes verändern kann.
  3. Der End-User speichert.
  4. Das Fenster schließt sich, die Änderungen werden übernommen.
- 

*Alternativszenario:*

1. Der End-User drückt bei ausgewähltem Pferd auf Bearbeiten.
  2. Dialogfenster öffnet sich, wo der End-User die Attribute des Pferdes verändern kann.
  3. Der End-User bricht ab.
  4. Das Fenster schließt sich, es werden keine Änderungen vorgenommen.
- 

*Fehlerszenario:*

1. Der End-User hat kein Pferd ausgewählt.
  - (a) Eine Fehlermeldung erscheint, die dem End-User mitteilt, dass er ein Pferd auswählen muss.
2. Der End-User gibt invalide Daten ein.
  - (a) Eine Fehlermeldung erscheint, die dem End-User mitteilt, dass er falsche Daten eingegeben hat.

---

Use Case 3	Pferd löschen
<i>Scope:</i>	Pferde
<i>Level:</i>	User Goal
<i>Aktoren:</i>	End-User
<i>Kurzbeschreibung:</i>	Der End-User löscht ein bestehendes Pferd.
<i>Vorbedingungen:</i>	Pferd in Pferdetab ausgewählt

---

*Hauptszenario:*

1. Der End-User drückt bei ausgewähltem Pferd auf Löschen.
2. Dialog erscheint, in dem der End-User gefragt wird, ob er das wirklich löschen will.
3. End-User bestätigt.
4. isDeleted Flag des Pferdes wird auf true gesetzt.

---

*Fehlerszenario:*

1. Der End-User drückt bei auf Löschen ohne ein Pferd ausgewählt zu haben.
  2. Fehlermeldung erscheint, die dem End-User mitteilt, dass er ein Pferd auswählen muss.
  3. End-User bricht ab.
  4. Dialog schließt sich, es werden keine Änderungen vorgenommen.
- 

*Alternativszenario:*

1. Der End-User drückt bei ausgewähltem Pferd auf Löschen.
2. Dialog erscheint, in dem der End-User gefragt wird, ob er das wirklich löschen will.
3. End-User bricht ab.
4. Dialog schließt sich, es werden keine Änderungen vorgenommen.

---

Use Case 4	Pferd erstellen
<i>Scope:</i>	Pferde
<i>Level:</i>	User Goal
<i>Aktoren:</i>	End-User
<i>Kurzbeschreibung:</i>	Der End-User erstellt ein neues Pferd.
<i>Hauptszenario:</i>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der End-User drückt auf Neu.</li> <li>2. Dialogfenster öffnet sich, wo der End-User die Attribute des Pferdes setzen kann.</li> <li>3. Der End-User speichert.</li> <li>4. Das Fenster schließt sich, das Pferd wird erstellt.</li> </ol>	
<i>Alternativszenario:</i>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der End-User drückt auf Neu.</li> <li>2. Dialogfenster öffnet sich, wo der End-User die Attribute des Pferdes setzen kann.</li> <li>3. Der End-User bricht ab.</li> <li>4. Das Fenster schließt sich, es werden keine Änderungen vorgenommen.</li> </ol>	
<i>Fehlerszenario:</i>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der End-User gibt invalide Daten ein. <ol style="list-style-type: none"> <li>(a) Eine Fehlermeldung erscheint, die dem End-User mitteilt, dass er falsche Daten eingegeben hat.</li> </ol> </li> </ol>	

---

---

<b>Use Case 5</b>	<b>Pferd suchen</b>
<i>Scope:</i>	Pferde
<i>Level:</i>	User Goal
<i>Aktoren:</i>	End-User
<i>Kurzbeschreibung:</i>	Der End-User sucht ein Pferd nach Namen
<i>Hauptszenario:</i>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der End-User gibt den Namen des Pferdes in das Suchfeld ein.</li> <li>2. Alle Pferde deren Name diesen Namen beinhaltet, werden angezeigt.</li> </ol>	
<i>Alternativszenario:</i>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der End-User gibt den Namen des Pferdes in das Suchfeld ein.</li> <li>2. Es wurden keine Pferde gefunden.</li> <li>3. Der End-User sieht eine leere Liste.</li> </ol>	
<i>Nachbedingungen:</i>	Der End-User kann eines der gefundenen Pferde löschen oder bearbeiten.

---

<b>Use Case 7</b>	<b>Alle Jockeys anzeigen</b>
<i>Scope:</i>	Jockeys
<i>Level:</i>	User Goal
<i>Aktoren:</i>	End-User
<i>Kurzbeschreibung:</i>	Der End-User schaut sich alle Jockeys in der Datenbank an.
<i>Vorbedingungen:</i>	
<i>Hauptszenario:</i>	

1. Der End-User öffnet das Jockeytab.
2. Das System zeigt ihm eine Liste von allen nicht gelöschten Jockeys an mit ihren jeweiligen Attributen.

---

*Nachbedinungen:* Der End-User kann Jockeys ändern, löschen und neue Jockeys hinzufügen.

---



---

<b>Use Case 8</b>	<b>Jockey ändern</b>
-------------------	----------------------

---

<i>Scope:</i>	Jockeys
---------------	---------

---

<i>Level:</i>	User Goal
---------------	-----------

---

<i>Aktoren:</i>	End-User
-----------------	----------

---

<i>Kurzbeschreibung:</i>	Der End-User modifiziert einen bestehenden Jockey.
--------------------------	--

---

<i>Vorbedingungen:</i>	Jockey in Jockeytab ausgewählt
------------------------	--------------------------------

---

*Hauptszenario:*

1. Der End-User drückt bei ausgewähltem Jockey auf Bearbeiten.
  2. Dialogfenster öffnet sich, wo der End-User die Attribute des Jockeys verändern kann.
  3. Der End-User speichert.
  4. Das Fenster schließt sich, die Änderungen werden übernommen.
- 

*Alternativszenario:*

1. Der End-User drückt bei ausgewähltem Jockey auf Bearbeiten.
  2. Dialogfenster öffnet sich, wo der End-User die Attribute des Jockeys verändern kann.
  3. Der End-User bricht ab.
  4. Das Fenster schließt sich, es werden keine Änderungen vorgenommen.
- 

*Fehlerszenario:*



1. Der End-User hat kein Jockey ausgewählt.
  - (a) Eine Fehlermeldung erscheint, die dem End-User mitteilt, dass er einen Jockey auswählen muss.
2. Der End-User gibt invalide Daten ein.
  - (a) Eine Fehlermeldung erscheint, die dem End-User mitteilt, dass er falsche Daten eingegeben hat.

---

Use Case 9	Jockey löschen
<i>Scope:</i>	Jockeys
<i>Level:</i>	User Goal
<i>Aktoren:</i>	End-User
<i>Kurzbeschreibung:</i>	Der End-User löscht einen bestehenden Jockey.
<i>Vorbedingungen:</i>	Jockey in Jockeytab ausgewählt

---

*Hauptszenario:*

1. Der End-User drückt bei ausgewähltem Jockey auf Löschen.
2. Dialog erscheint, in dem der End-User gefragt wird, ob er das wirklich löschen will.
3. End-User bestätigt.
4. isDeleted Flag des Jockeys wird auf true gesetzt.

---

*Fehlerszenario:*

1. Der End-User drückt bei auf Löschen ohne ein Jockey ausgewählt zu haben.
  2. Fehlermeldung erscheint, die dem End-User mitteilt, dass er einen Jockey auswählen muss.
  3. End-User bricht ab.
  4. Dialog schließt sich, es werden keine Änderungen vorgenommen.
- 

*Alternativszenario:*

1. Der End-User drückt bei ausgewähltem Jockey auf Löschen.
2. Dialog erscheint, in dem der End-User gefragt wird, ob er das wirklich löschen will.
3. End-User bricht ab.
4. Dialog schließt sich, es werden keine Änderungen vorgenommen.

---

<b>Use Case 10</b>	<b>Jockey erstellen</b>
<i>Scope:</i>	Jockeys
<i>Level:</i>	User Goal
<i>Aktoren:</i>	End-User
<i>Kurzbeschreibung:</i>	Der End-User erstellt ein neues Jockey.
<i>Hauptszenario:</i>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der End-User drückt auf Neu.</li> <li>2. Dialogfenster öffnet sich, wo der End-User die Attribute des Jockeys setzen kann.</li> <li>3. Der End-User speichert.</li> <li>4. Das Fenster schließt sich, der Jockey wird erstellt.</li> </ol>	
<i>Alternativszenario:</i>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der End-User drückt auf Neu.</li> <li>2. Dialogfenster öffnet sich, wo der End-User die Attribute des Jockeys setzen kann.</li> <li>3. Der End-User bricht ab.</li> <li>4. Das Fenster schließt sich, es werden keine Änderungen vorgenommen.</li> </ol>	
<i>Fehlerszenario:</i>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der End-User gibt invalide Daten ein. <ol style="list-style-type: none"> <li>(a) Eine Fehlermeldung erscheint, die dem End-User mitteilt, dass er falsche Daten eingegeben hat.</li> </ol> </li> </ol>	

---

<hr/>	
<b>Use Case 11</b>	<b>Jockey suchen</b>
<i>Scope:</i>	Jockeys
<i>Level:</i>	User Goal
<i>Aktoren:</i>	End-User
<i>Kurzbeschreibung:</i>	Der End-User sucht einen Jockey nach Namen
<i>Hauptszenario:</i>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der End-User gibt den Namen des Jockeys in das Suchfeld ein.</li> <li>2. Alle Jockeys deren Name diesen Namen beinhaltet, werden angezeigt.</li> </ol>	
<i>Alternativszenario:</i>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der End-User gibt den Namen des Jockeys in das Suchfeld ein.</li> <li>2. Es wurden keine Jockeys gefunden.</li> <li>3. Der End-User sieht eine leere Liste.</li> </ol>	
<i>Nachbedingungen:</i>	Der End-User kann einen der gefundenen Jockeys löschen oder bearbeiten.
<hr/>	
<b>Use Case 12</b>	<b>Rennen anzeigen</b>
<i>Scope:</i>	Rennen
<i>Level:</i>	User Goal
<i>Aktoren:</i>	End-User
<i>Kurzbeschreibung:</i>	Der End-User schaut sich alle Rennen der Datenbank an.
<i>Hauptszenario:</i>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der End-User öffnet das Rennentab.</li> <li>2. Das System zeigt ihm alle Rennen sowie deren Teilnehmer an.</li> </ol>	
<hr/>	

---

<i>Nachbedingungen:</i>	Der End-User kann ein neues Rennen erstellen oder sich ein bestehendes Rennen anzeigen lassen.
-------------------------	--

---



---

<b>Use Case 12</b>	<b>Rennen anzeigen</b>
--------------------	------------------------

---

<i>Scope:</i>	Rennen
---------------	--------

---

<i>Level:</i>	User Goal
---------------	-----------

---

<i>Aktoren:</i>	End-User
-----------------	----------

---

<i>Kurzbeschreibung:</i>	Der End-User öffnet die Detailansicht eines Rennens.
--------------------------	--

---

<i>Vorbedingungen:</i>	Der End-User hat ein Rennen im Rennentab ausgewählt.
------------------------	--

---

*Hauptszenario:*

1. Der End-User drückt bei ausgewähltem Rennen den Anzeigen Knopf.
2. Dialogfenster öffnet sich, in dem dem End-User alle Attribute der teilnehmenden Paare gezeigt werden.

---

*Fehlerszenario:*

1. Der End-User drückt den Anzeigen Knopf ohne ausgewähltem Rennen.
2. Ein Dialog erscheint, der dem End-User mitteilt, dass er erst ein Rennen auswählen muss.

---



---

<b>Use Case 13</b>	<b>Rennen erstellen</b>
--------------------	-------------------------

---

<i>Scope:</i>	Rennen
---------------	--------

---

<i>Level:</i>	User Goal
---------------	-----------

---

<i>Aktoren:</i>	End-User
-----------------	----------

---

<i>Kurzbeschreibung:</i>	Der End-User erstellt ein neues Rennen.
--------------------------	---

---

*Hauptszenario:*

1. Der End-User drückt den Neu Knopf.
2. Ein Dialogfenster öffnet sich, in dem der End-User Teilnehmerpaare hinzufügen kann.
3. Der End-User drückt Speichern.
4. Das Dialogfenster schließt sich, das Rennen wird in der Datenbank gespeichert.

---

*Fehlerszenario:*

1. Der End-User gibt invalide Daten ein.
  - (a) Eine Fehlermeldung erscheint, die dem End-User mitteilt, dass er falsche Daten eingegeben hat.

---

*Alternativszenario:*

1. Der End-User drückt den Neu Knopf.
2. Ein Dialogfenster öffnet sich, in dem der End-User Teilnehmerpaare hinzufügen kann.
3. Der End-User drückt Abbrechen.
4. Das Dialogfenster schließt sich, es werden keine Änderungen vorgenommen.

---

Use Case 14	Rennen suchen
<i>Scope:</i>	Rennen
<i>Level:</i>	User Goal
<i>Aktoren:</i>	End-User
<i>Kurzbeschreibung:</i>	Der End-User sucht nach einem Rennen.

---

*Hauptszenario:*

1. Der End-User gibt die Attribute nach denen er suchen will in die jeweiligen Felder ein.
2. Das System zeigt ihm die passenden Einträge an.

---

*Alternativszenario:*

1. Der End-User gibt die Attribute nach denen er suchen will in die jeweiligen Felder ein.
2. Das System zeigt ihm eine leere Liste an, da die Suchparameter auf kein Rennen zutreffen.

---

*Nachbedingungen:* Der End-User kann sich die Renndetails anzeigen lassen oder ein neues Rennen erstellen.

---



---

<b>Use Case 15</b>	<b>Statistik anzeigen</b>
--------------------	---------------------------

---

<i>Scope:</i>	Statistik
---------------	-----------

---

<i>Level:</i>	User Goal
---------------	-----------

---

<i>Aktoren:</i>	End-User
-----------------	----------

---

*Kurzbeschreibung:* Der End-User lässt sich eine Statistik erstellen.

---

*Hauptszenario:*

1. Der End-User wählt im Statistiktab ein Pferd, einen Jockey oder eine Kombination von Pferd und Jockey aus.
  2. Der End-User drückt auf den Anzeigen Knopf.
  3. Das System zeigt ihm eine Statistik der ausgewählten Elemente an, welcher Platz wie oft belegt wurde.
- 

*Alternativszenario:*

1. Der End-User drückt den Anzeigen Knopf ohne eine Auswahl getroffen zu haben.
  2. Es erscheint eine Fehlermeldung, die ihm mitteilt, dass er etwas auswählen muss.
-