# Teilnehmer/innen des Teams:

|  |  |
| --- | --- |
| Klasse:  BI19a | Team:  BurgerPlace |

# Anforderungsdefinition (Meilenstein A)

|  |  |
| --- | --- |
| „BurgerPlace“ | |
| **Auftrag:**  (Allgemeine Beschreibung) | Nutzen: Das Spiel dient zum reinen Zeitvertreib.**Szenario:** Das Spiel spiegelt den Arbeitsalltag eines Arbeiters in einem Burger-Restaurant wider.  **Details:**   * Personen bestellen einen Burger * Der Burger muss gekocht und der Person übergeben werden   **Machbarkeitsabklärung:**   * Mockup erstellt * Es existieren bereits viele Versionen solcher Spiele, daher sollte eine Umsetzung auch in Greenfoot möglich sein |
| **MUSS**  **Kriterien:**  (Konkrete Features, die umzusetzen sind) | **Folgende Features sollen implementiert werden (Funktionalität):** |

|  |  |
| --- | --- |
| **KANN**  **Kriterien:**  (Konkrete Features, die optional sind) | **Folgende Features können zusätzlich implementiert werden: (Kreativität)** |

## Planung LB2

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *MS* | *Tätigkeit / Abgabe* | *Soll-Datum* | *Ist-Datum* |
| A | ProjektstartTeam BildungWahl / Ausarbeitung der Anforderungsdefinition Abnahme Anforderungsdefinition durch Lehrperson |  |  |
| B | Teamaufgabe 1:Abgabe: Lösungsdesign  (Analyse, Design: Funktionsmodell, UseCase, GUI, Storyboard) |  |  |
| B2 | Teamaufgabe 2:Abgabe: Testvorschrift und Testfälle |  |  |
| C | Einzelaufgabe 3:Abgabe Szenario (.zip) mit Inline-Dokumentation, Systemdokumentation (UML Klassen-, Sequenzdiagramm)Fachgespräch Projektabnahme |  |  |
| C2 | Einzelaufgabe 4:Abgabe: Ausgefüllter Systemtest |  |  |

# Lösungsdesign (Meilenstein B: Teamaufgabe 1)

Anhand der Analyse wurde folgendes Lösungsdesign entworfen:

## Funktionsmodell

Im Folgenden sind die erwarteten Eingaben und Ausgaben beschrieben / dargestellt:

...

(Funktionsmodell: Skizze, Bild, Mindmap, Blockdiagramm zur obigen Anforderungsdefinition mit Legende)

Legende:

* ....

## Anwendungsfälle (UseCases)

Folgende Anwendungsfälle sind hier detailliert dokumentiert:

...

(Detaillierte Beschreibung der UseCases)

Legende:

...

## Ablauf

Aus Benutzersicht ist folgender Ablauf des Programms zu erwarten:

...

(Storyboard)

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# Testvorschrift (LB2 Meilenstein B2: Teamaufgabe 2)

Testbeschrieb und vorbereitetes Testprotokoll siehe Dokument   
***M226B\_LB2\_Testvorschrift\_MS-B2.docx***

# Systemdokumentation (Meilenstein C: individuelle Aufgabe 3)

Das erstellte Java-Projekt (Greenfoor-Szenario) ist hier detailliert abgelegt:

***M226B\_ Aufgabe\_3\_Szenario\_IhrName.zip***

## Statisches Design: Klassendiagramm

Folgend die statische Struktur des Szenarios

...

(UML Klassendiagramm mit Assoziationen und Kardinalitäten)

## Umfang / Abgrenzung / Änderungen gegenüber Design

Aufgrund unten beschriebener Umstände sind Anpassungen des ursprünglichen Lösungsdesigns gemacht worden:

...

(Umstände / Anpassungen / Veränderungen)

## Funktionalität der Implementation.

Zusätzlich zu der Inline-Dokumentation sind hier folgende Funktionen detailliert beschrieben:

...

(Ausführliche Beschreibung der internen Funktionen   
oder Verweis zum Inline-Kommentar mit JavaDoc! (/\*\* @param @return \*\*/)

## Dynamische Struktur: Sequenzdiagramm

Ein zentraler Ablauf eines UseCases ist im Folgenden dargestellt:

...

(Darstellung eines zentralen Ablaufs mittels Sequenzdiagramm)

**Trace: ...**

*...*

# Bedienungsanleitung (Meilenstein C: individuelle Aufgabe 3)

...

# Testprotokoll (LB2 Meilenstein C2: individuelle Aufgabe 4)

Ausgefülltes Testprotokoll siehe Dokument   
***M226B\_LB2\_Testvorschrift\_MS-C2\_Name.docx***