

# SEPS – Resultate

Dieses Dokument beschreibt abschliessend die Resultate, die an den geforderten Meilensteinen abgegeben werden müssen. Geben Sie bitte jedem Dozent ein eigenes Exemplar ab. Dieses Exemplar verbleibt im Besitz des Dozenten.

Es bleibt Ihnen überlassen, wie Sie die Detailplanung vornehmen.

## 1 Projektskizze

### 1.1 Resultate

Projektskizze gemäss Vorgaben im Dokument „Projektskizze“

## 2 Analyse Resultate

### 2.1 Resultate

- Projektmanagement
- Anwendungsfälle
- Eine erste Architektur
- Zusätzliche Spezifikationen
- Anwendungsfalldiagramm
- System-Sequenzdiagramm
- Systemverträge
- Domänenmodell
- Glossar

### 2.2 Projektmanagement

Die bisherigen Aktivitäten und der zugehörige Aufwand sind erfasst und dargestellt. Der tatsächliche Aufwand und die erreichten Resultate werden mit dem geplanten Aufwand und den gesteckten Zielen verglichen und allenfalls Massnahmen getroffen. Die Planung für die nächsten Iterationen wird dementsprechend aktualisiert. Die Risikoliste wird ebenfalls aufdatiert.

### 2.3 Anwendungsfälle

Ein Anwendungsfall muss ausführlich („fully dressed“) ausformuliert werden. Dabei soll bevorzugt der Anwendungsfall verwendet werden, der in der ersten Iteration im Praktikum realisiert wird.

Mindestens 3 weitere Anwendungsfälle werden normal („casual“) ausformuliert, während der Rest (mind. weitere 3) der Anwendungsfälle noch kurz („brief“) beschrieben werden.

## **2.4 Eine erste Architektur**

Die Architektur soll eine erste Idee ihres Lösungskonzepts vermitteln, mit dem Sie die wichtigsten Anwendungsfälle abdecken und die wichtigen zusätzlichen Anforderungen erfüllen können.

## **2.5 Zusätzliche Spezifikationen**

Hier werden weitere funktionale Anforderungen und die nicht funktionalen Anforderungen gemäss dem FURPS+-Modell angegeben. Zusätzlich werden noch wichtige Regeln des Problemgebietes und allgemein nützliche Informationen darüber aufgelistet.

## **2.6 Anwendungsfalldiagramm**

Die vorher erwähnten Anwendungsfälle werden in einem Anwendungsfalldiagramm mit den Akteuren dargestellt.

## **2.7 System-Sequenzdiagramm**

Der Anwendungsfall, der vollständig ausformuliert wurde, wird als System-Sequenzdiagramm dargestellt.

## **2.8 Systemoperationen**

Mindestens 2 Systemoperationen aus dem obigen System-Sequenzdiagramm werden mittels Verträgen noch genauer spezifiziert.

## **2.9 Domänenmodell**

Es ist ein Domänenmodell zu entwickeln, das die Konzepte der wichtigsten Anwendungsfälle umfasst.

## **2.10 Glossar**

Die erste Version des Glossars mit den wichtigsten Begriffen des Problemgebietes und seiner Erklärungen muss erstellt werden.

# **3 Design Resultate**

## **3.1 Resultate**

- Projektmanagement
- Architektur
- Design-Klassendiagramm
- Klassenverantwortlichkeiten
- Zusammenarbeitsdiagramme
- Glossar

## 3.2 Projektmanagement

Die bisherigen Aktivitäten und der zugehörige Aufwand sind erfasst und dargestellt. Der tatsächliche Aufwand und die erreichten Resultate werden mit dem geplanten Aufwand und den gesteckten Zielen verglichen und allenfalls Massnahmen getroffen. Die Planung für die nächsten Iterationen wird dementsprechend aktualisiert. Die Risikoliste wird ebenfalls aufdatiert.

## 3.3 Architektur

Definitive Architektur mit Begründung.

## 3.4 Design-Klassendiagramm

Das Design-Klassendiagramm, das die wichtigsten Klassen umfasst. Das Diagramm kann logisch auch auf mehrere Seiten aufgeteilt werden. GUI-Klassen gehören **nicht** in dieses Diagramm.

## 3.5 Klassenverantwortlichkeiten

In einer Tabelle werden alle Klassen mit ihrer Verantwortlichkeit aufgeführt. Es ist zuerst die Gesamtverantwortlichkeit in **einem** Satz zu beschreiben. Daraus können die Knowing- und Doing-Verantwortlichkeiten abgeleitet werden.

## 3.6 Zusammenarbeitsdiagramme

Für die wichtigsten Systemoperationen, die realisiert werden, muss ein Zusammenarbeitsdiagramm erstellt werden. Dabei müssen beide Diagrammarten berücksichtigt werden.

## 3.7 Glossar

Das Glossar ist weiter auszubauen und zu pflegen.

## 3.8 GUI-Design

Falls ein anspruchsvolles GUI implementiert werden muss, soll zusätzlich ein GUI-Konzept erstellt werden (Skizzen der vorgesehenen GUI-Screens und ev. Beschreibung des Dialogablaufs)

# 4 Schlussbericht

## 4.1 Resultate

- Projektmanagement
- Klassendiagramm, wie es realisiert wurde
- Vollständiger Code in elektronischer Form (Floppy, CD)
- Testbericht
- Kurze Bedienungsanleitung
- Zusammenfassung der erreichten Ziele

## **4.2 Projektmanagement**

Die gesamten Aktivitäten und der zugehörige Aufwand sind erfasst und dargestellt. Der tatsächliche Aufwand ist mit dem geplanten Aufwand verglichen. Die erreichten Resultate sind den geplanten Zielen gegenübergestellt.

## **4.3 Klassendiagramm**

Das Design-Klassendiagramm muss der effektiven Implementation nachgeführt werden.

## **4.4 Code**

Der vollständige Quellcode mitsamt einer kompilierten und lauffähigen Version wird in elektronischer Form abgegeben. Jede Klasse und alle öffentlichen Methoden und Attribute müssen (kurz) mittels JavaDoc dokumentiert werden. Der fertige JavaDoc Kommentar muss ebenfalls abgegeben werden. Die Darstellung des Codes muss sich an eine einheitliche Richtlinie halten. Dabei ist die Codierrichtlinie von SUN zu empfehlen.

## **4.5 Testbericht**

Es ist beispielhaft für eine ausgewählte Klasse ein Test entworfen, durchgeführt und dokumentiert werden.

## **4.6 Bedienungsanleitung**

Eine kurze Bedienungsanleitung (max. 5 Seiten) ist zu entwerfen. Die Bedienungsanleitung soll exemplarisch die Hauptfunktion des Softwareprodukts, diese aber im Detail beschreiben. Das Zielpublikum der Anleitung verfügt über gute IT Kenntnisse.

## **4.7 Zusammenfassung**

Im abschliessenden Kapitel der Dokumentation wird mitgeteilt, welche Funktionalität das neu erstellte Programm besitzt, welche Fehler gefunden und welche vorgesehenen Funktionen nicht implementiert wurden. Ein kurzer Rückblick auf das Projekt mit den wichtigsten positiven wie auch negativen Erfahrungen bildet den Abschluss.