

USE CASE

Der Anwendungsfall

1

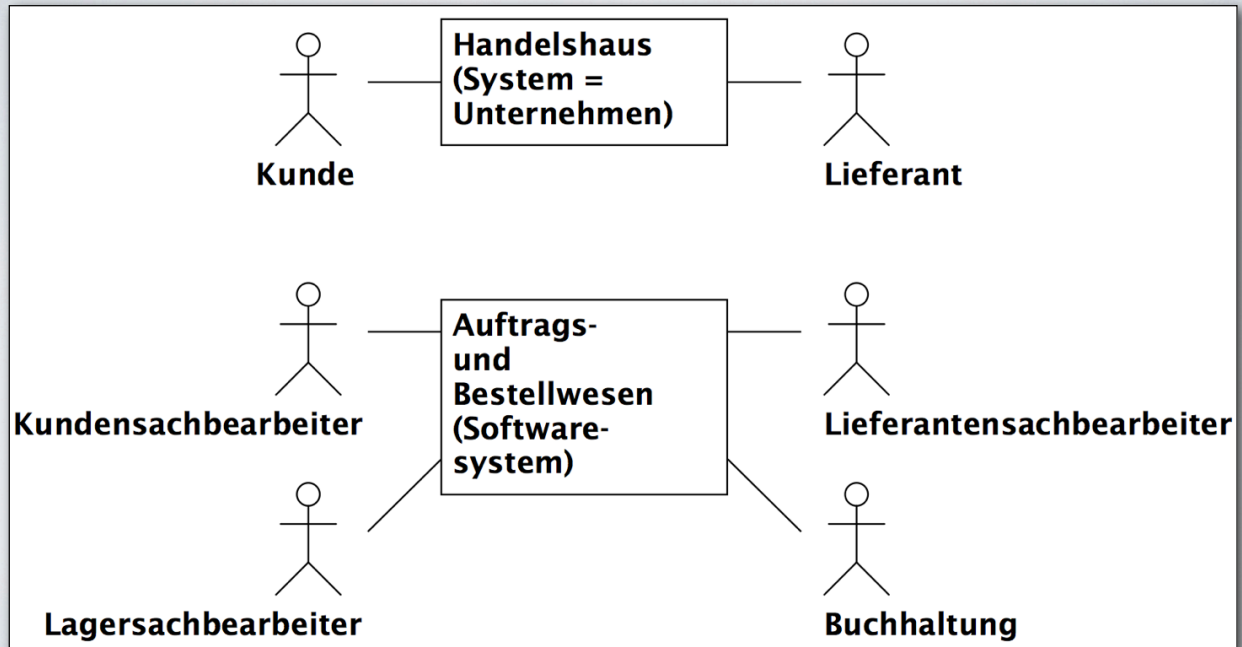
WAS IST EIN USE CASE?

- Ein Use Case spezifiziert eine **Sequenz von Aktionen**, einschliesslich möglicher Varianten, die das System in **Interaktion mit Akteuren** ausführt. Der Use Case wird durch ein bestimmtes Ereignis ausgelöst und ausgeführt, um ein **Ziel** zu erreichen.

Ein Use Case ist immer als **Black-Box** zu verstehen: er beschreibt das extern wahrnehmbare Verhalten des Systems.

2

AKTEUR



3

DEFINITION AKTEUR

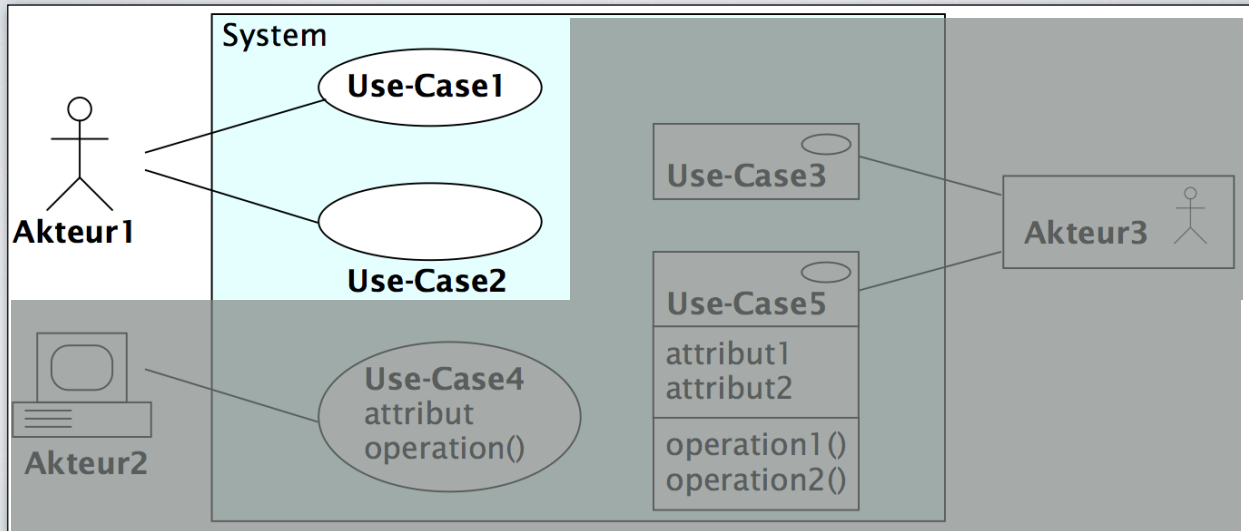
Ein **Akteur** ist eine **Rolle**, die ein Benutzer des Systems spielt.

Akteure sind oft Personen, können aber auch eine Organisation oder ein anderes System sein.

Akteure stehen immer ausserhalb des Systems.

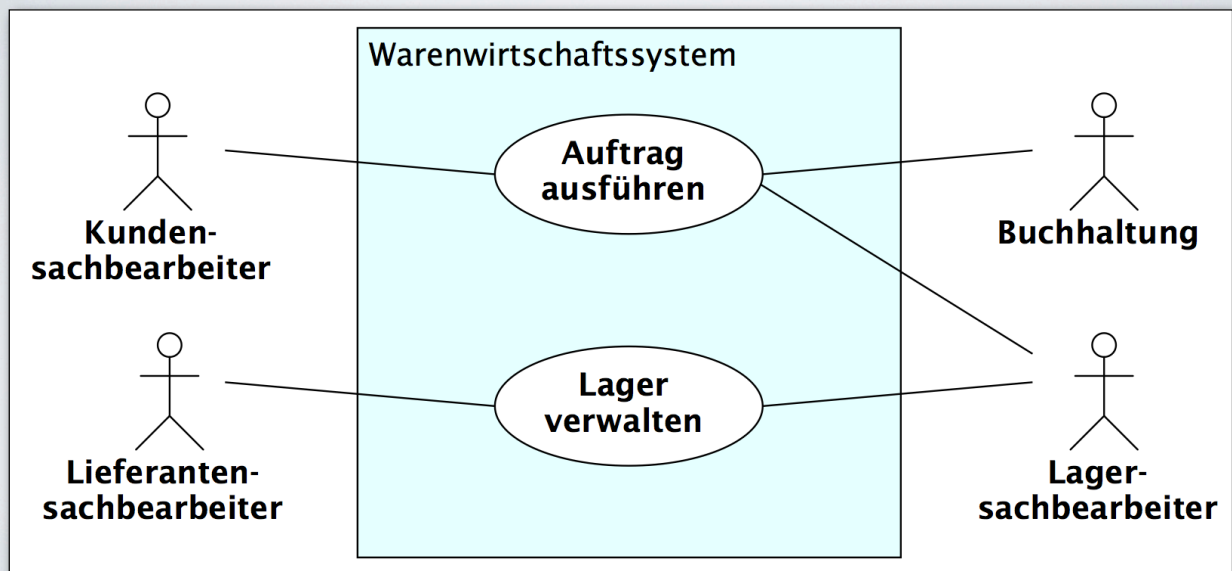
4

NOTATION



5

USE CASE DIAGRAMM



6

BEZIEHUNGEN ZWISCHEN USE CASES

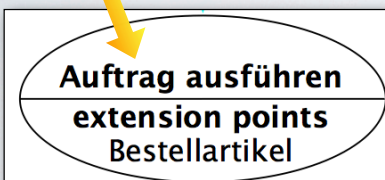
- Erweiterung (extend)
- Include
- Generalisierung

7

Erweiterung

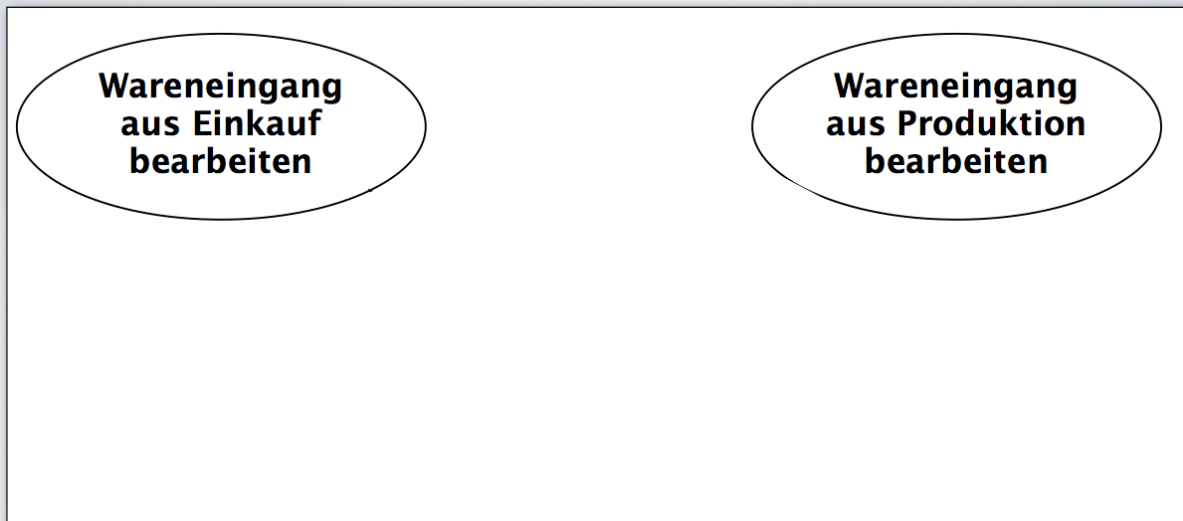
Basis Use Case

Erweiterung als
Use Case



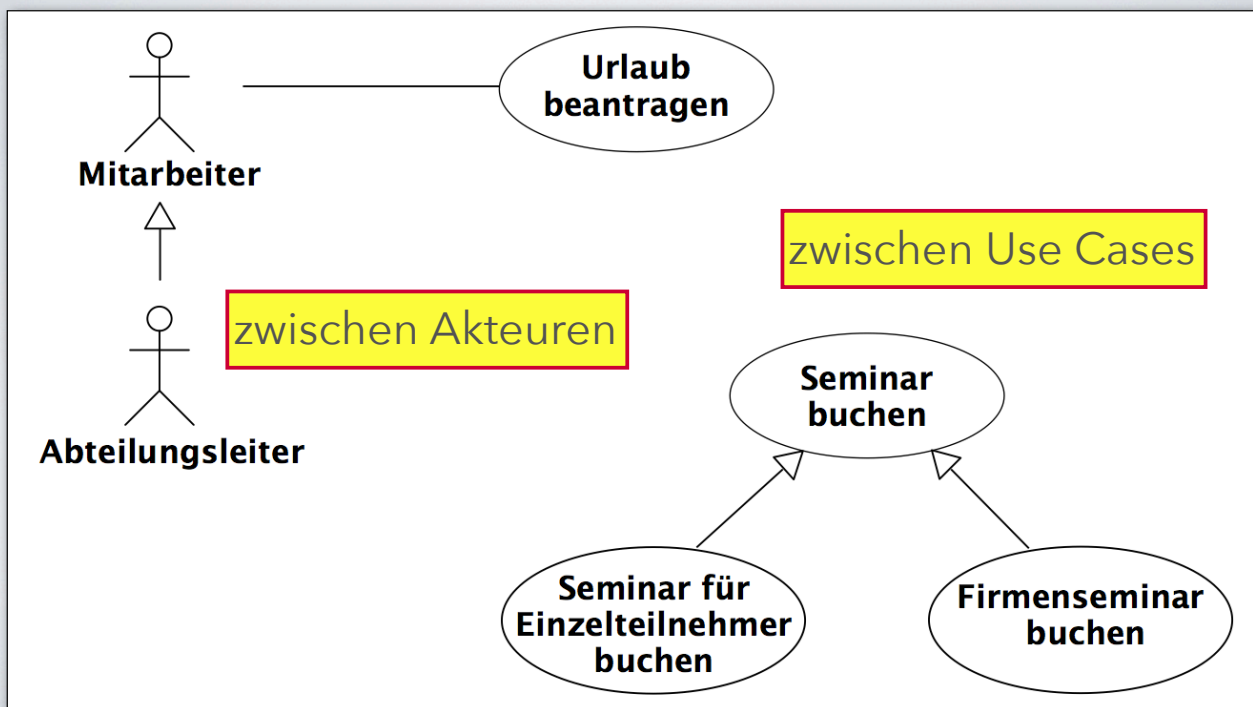
8

Include



9

Generalisierung



10

USE CASE BESCHREIBEN

- Ein Anwendungsfall wird semiformal oder informal (umgangssprachlich) beschrieben
- Beschreibung als Folge von einzelnen Aktionen
- Aktionen für bessere Übersichtlichkeit durchnummeriert
- Unterscheidung zwischen
 - Standardfall (häufigster Fall)
 - Erweiterungen
 - Alternative Abläufe
- Verwendung von Spezifikationsschablonen
- Beschreibung stets unabhängig von der Benutzungsoberfläche!

11

USE CASE TEMPLATE

Anwendungsfall:	<Name des Anwendungsfalls>
Ziel:	<globale Zielsetzung bei erfolgreicher Ausführung des Anwendungsfalls>
Kategorie:	< primär (notwendig, häufig benötigt) sekundär (notwendig, selten benötigt) optional (nützlich, nicht unbedingt notwendig)>
Vorbedingung:	<erwarteter Zustand, bevor der Anwendungsfall beginnt>
Nachbedingung Erfolg:	<>
Nachbed. Fehlschlag:	<>
Akteure	<Alle Akteure, die den Anwendungsfall ausführen>
Auslösendes Ereignis:	<>
Beschreibung:	<Hier wird der Standardfall beschrieben> 1 <Erste Aktion> 2 <Zweite Aktion>
Erweiterungen:	1a <Erweiterung des Funktionsumfangs der ersten Aktion>
Alternativen:	1b <Alternative Ausführung der ersten Aktion>

12

BEISPIEL

Name	Auftrag ausführen
Ziel	Ware an Kunden geliefert
Kategorie	primär
Vorbedingung	Bestellung liegt vor
Nachbedingung Erfolg	Ware ausgeliefert (auch Teillieferungen), Rechnungskopie bei Buchhaltung
Nachbedingung Fehler	Mitteilung an Kunden, dass nichts lieferbar
Akteure	Kundensachbearbeiter, Lagersachbearbeiter, Buchhaltung
Beschreibung	1 Kundendaten abrufen 2 Lieferbarkeit prüfen 3 Rechnung erstellen 4 Auftrag von Lager ausführen lassen 5 Rechnungskopie an Buchhaltung
Erweiterung	1a Kundendaten aktualisieren
Alternativen	1a Neukunden erfassen 3a Rechnung mit Nachnahme 3b Rechnung mit Bankeinzug

13

Übung

Erstellen Sie Use Cases für Ihre Java Projekte aus
Modul 226b

14