

Aufgabe 1

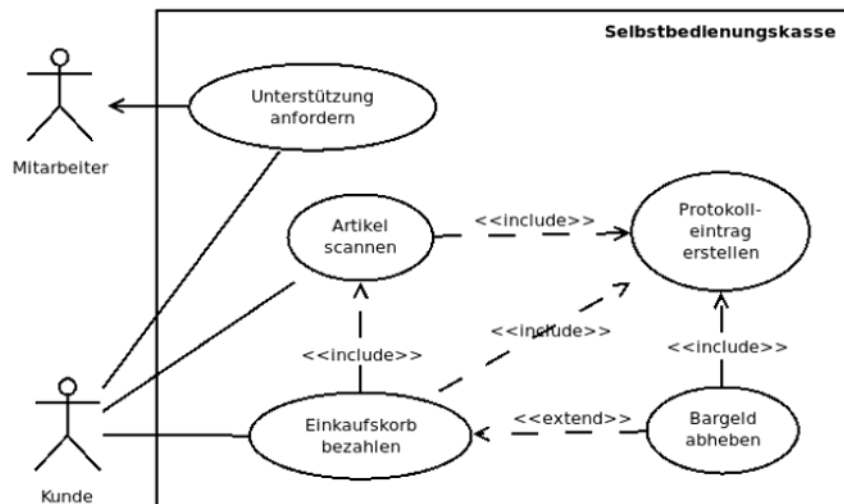
Sie sollen bei einem Kunden eine neue Kalenderanwendung einführen. Bei einem ersten Gespräch notieren Sie folgende Anforderungen:

Ein Nutzer soll folgende Anwendungsfälle durchführen können: <ul style="list-style-type: none">• Termin anlegen• Termin ansehen• Termin ändern• Termin löschen• Kalender aktualisieren• Veränderungen am Kalender müssen eine automatische Aktualisierung nach sich ziehen	Ein Administrator soll folgende Anwendungsfälle durchführen können: <ul style="list-style-type: none">• Nutzer verwalten• Ein Administrator soll über die gleichen Rechte wie ein Nutzer verfügen
---	--

Erstellen Sie ein UML-Anwendungsfalldiagramm, welches die Anforderungen abbildet.

Aufgabe 2

Betrachten Sie das nachstehende UML-Anwendungsfalldiagramm. Erstellen Sie eine textuelle Beschreibung, welche die dargestellten Sachverhalte möglichst präzise wiedergibt.



Aufgabe 3

Sie arbeiten an der Neuentwicklung einer Kino-Website. Ein Nutzer der neuen Seite soll folgende Anwendungsfälle durchführen können:

- Kinoprogramm einsehen
- sich auf der Website einloggen
- Kinokarte reservieren
- Kinokartenkauf mit verschiedenen Zahlungsarten (Überweisung, Kreditkarte) durchführen
- Der Kauf von Karten ist nur nach Login möglich
- Kartenreservierungen sollen von der Website auf das Faxgerät des Betreibers gemeldet werden

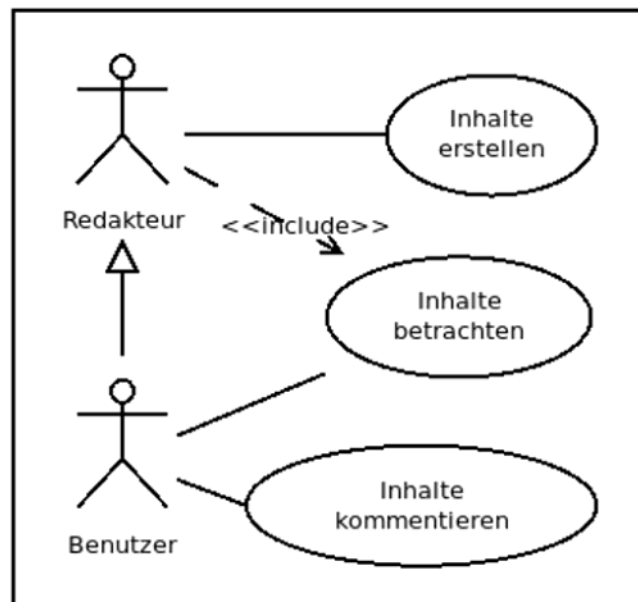
Erstellen Sie ein UML-Anwendungsfalldiagramm, welches die Anforderungen abbildet.

werden

Erstellen Sie ein UML-Anwendungsfallsdiagramm, welches die Anforderungen abbildet.

Aufgabe 4

Betrachten Sie nachstehendes UML-Anwendungsfallsdiagramm. Finden und markieren Sie die Fehler. Erstellen Sie eine formal korrekte Version des Diagramms.



Aufgabe 5

Sie erstellen die ersten Anwendungsfälle für ein Computerspiel. Folgende Funktionalität soll modelliert werden:

- Es gibt (von Menschen gesteuerte) Spieler-Charaktere („Spieler“) und (computergesteuerte) Nicht-Spieler-Charaktere („NSC“), die auf die Spielwelt einwirken.
- NSC bieten Spielern „Kampf-“, „Sammel-“ und „Transportquests“ in Abhängigkeit der Spieler-Eigenschaften an (z. B. Level, Fraktionszugehörigkeit), d. h. eine bestimmte Quest wird pro Spieler angeboten.
- Ein Spieler kann eine Quest durchführen. Dies setzt jedoch eine Questannahme zwingend voraus.
- Ein Spieler kann einen anderen Spieler zu einem Kampf herausfordern. Der herausgeforderte Spieler erhält einen entsprechenden Hinweis.

Erstellen Sie ein UML-Anwendungsfallsdiagramm, welches die Anforderungen abbildet.

