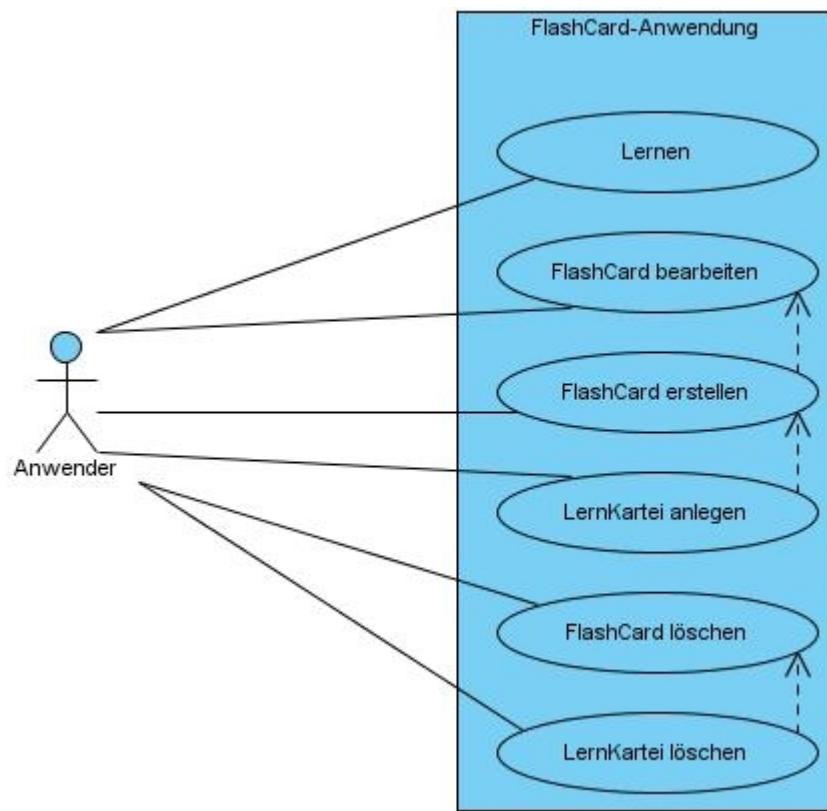


# Software Engineering Übung 3:

## Gruppe:

1. Michael Scholz (matr.: 1576630, rbg: mi48azih)
2. Ulf Gebhardt (matr.: 1574373, rbg: hu56nifa)
3. Sebastian Weicker (matr.: 1625099, rbg: we87obyq)

## Aufgabe 1: Usecase-Diagramm zur FlashCard-Anwendung



## Aufgabe 2: Fully-Dressed UseCases

USE CASE	BESCHREIBUNG
Name des Anwendungsfalls <i>(Use Case Name)</i>	Chatroom Learning via Webanwendung
Level	User goal
Kurzbeschreibung des Anwendungsfallziels <i>(Goal in Context)</i>	Zwei Benutzer lernen mit Hilfe der Webanwendung als Abfrager und Gefragter eine Lernkartei
Interessensgruppe und Interessen <i>(Stakeholders and Interests)</i>	- Lernender (Gefragter) - möchte Lernkartei mit Hilfe eines Kontrolleurs (Abfragender) lernen. - Abfragender - Bewerten der Antworten des Gefragten
Minimale Garantien <i>(Minimal Guarantees)</i>	Lernerfolg wird zu jeder Zeit gespeichert (sobald eine Karte vom Abfragenden bewertet ist und vom Lernen bestätigt wurde)
Erfolgsgarantien <i>(Success Guarantees)</i>	- Anzeigen falls Antwort richtig/falsch - Gesamte Lernkartei wurde gelernt - veränderter Gesamtstatus wurde korrekt erfasst
Hauptakteur <i>(Primary Actor)</i>	Gefragter
Untergeordnete Akteure <i>(Secondary Actors)</i>	Abfragender
Übergeordnete Use Cases <i>(Superordinate Use Cases)</i>	Gefragter lernt Lernkartei
Untergeordnete Use Cases <i>(Subordinate Use Cases)</i>	Gefragter lernt Karte
Vorbedingungen <i>(Precondition)</i>	- Lernender und Abfrager sind online und eingeloggt - Lernender hat Online Leraning Room erstellt - Lernender hat Lernkartei ausgewählt - Lernender hat Abfrager gefunden - Lernender hat Abfrager zu einer Session eingeladen
Hauptfolgsszenario <i>(Main Success Scenario)</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Abfragender wählt Karte aus Lernkartei</li> <li>2. Lernender beantwortet Karte</li> <li>3. Abfragender bewertet ob Lernender die Karte richtig beantwortet hat : JA</li> <li>4. Lernendem wird sein Erfolg angezeigt, Lernerfolg wird gespeichert</li> <li>5. Falls noch unbeantwortete Karten vorhanden, weiter mit 1, sonst Lernen beendet</li> </ol>
Erweiterungen <i>(Extensions)</i>	<p>1a. Falls nur noch zurückgestellte Karten vorhanden sind wählt der Abfragende eine von diesen aus.</p> <p>2a. Lernender stellt Karte zurück – weiter mit 1</p> <p>3a. Abfragender bewertet Antwort als falsch</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>3a1. Lernendem wird die Antwortseite der Karte gezeigt</li> <li>3a2. Lernender entscheidet ob er mit der Bewertung einverstanden ist.</li> <li>3a3. Lernender ist einverstanden – weiter mit 4a, sonst weiter mit 3a4</li> <li>3a4. Lernender ist nicht einverstanden und teilt das dem Abfragenden mit.</li> <li>3a5. Abfragender kann seine Entscheidung überdenken.</li> </ul> <p>4a. Lernendem wird sein Misserfolg angezeigt.</p>