



Software Engineering Übung 3

Anforderungsspezifikation

1 Informationen

1.1 Daten

- Ausgabe Di 26.10.2010
- Abgabe So 07.11.2010 bis 23:59 Uhr
- Besprechung am Di 16.11.2010 um 11:50 Uhr

1.2 Formales

Die Lösungen sollen als PDF Datei mit dem Namen **Ex[n]_[NameA_NameB_NameC].pdf** abgegeben werden, wobei [n] die Nummer der Übung ist und [NameA_NameB_NameC] die Nachnamen der Gruppenmitglieder sind. Die PDF Datei sollte ausserdem ebenfalls Ihre Namen und Matrikelnummern beinhalten.

Mailen sie Ihre Lösungen vor dem Abgabetermin an charrada@ifi.uzh.ch und wueest@ifi.uzh.ch. Der Betreff der E-mail sollte mit **[SE EX HS10]** beginnen. Falls Sie zusätzliche Abgabematerialien (z.B. Source Code) haben, mailen Sie bitte ein Archiv (.zip-File), welches alle Dateien, einschliesslich dem PDF, enthält. Benennen sie das Archiv anhand der oben erwähnten Konventionen.

Die Übungen sollen in 3er Gruppen gelöst werden. Jedes Gruppenmitglied muss über alle Teile der Lösungen Auskunft geben können. Verspätete Abgaben werden korrigiert, aber nicht bewertet.

2 Aufgabenstellung

Diese Übung bezieht sich auf das Anforderungsdokument des Spitals, welches mit der Übung 2 ausgegeben wurde. Möglicherweise verfügen Sie noch nicht über genügend Informationen und müssen an manchen Stellen vorläufige Annahmen treffen, da das Dokument vom Spital einige Fragen offen lässt (welche Sie in einem realen Projekt später mit den Beteiligten diskutieren und klären würden). Damit Fakten und Annahmen klar unterscheidbar sind, setzen Sie alle Texte oder Modellteile, die auf Annahmen basieren, in eckige Klammern.

2.1 Teil A - Beteiligtenanalyse (2 Punkte)

Als erstes wollen Sie wissen, mit wem Sie es zu tun haben. Führen Sie also eine Beteiligtenanalyse durch. Geben Sie eine Liste der aus Ihrer Sicht Beteiligten an und notieren Sie zu jeder Beteiligten-Rolle in Stichworten, warum die Personen in dieser Rolle für Sie wichtig sind und welche Informationen Sie hauptsächlich von den Personen in dieser Rolle erwarten.

2.2 Teil B - Glossar (3 Punkte)

Um das Problem besser zu verstehen, beginnen Sie mit dem Anlegen eines Glossars. Identifizieren Sie in den oben gegebenen Aussagen Begriffe, die in ein solches Glossar gehören und entwerfen Sie für jeden gefundenen Begriff eine Definition. Dort, wo Sie zu wenig Fakten haben, treffen Sie geeignete Annahmen.

2.3 Teil C - Kontext (2 Punkte)

Um die Systemgrenzen besser verstehen und mit den Beteiligten diskutieren zu können, erstellen Sie auf der Basis der vorliegenden Informationen ein vorläufiges Kontextdiagramm. An Stellen, wo das Diagramm offensichtlich unvollständig ist, treffen Sie geeignete Annahmen (und kennzeichnen diese entsprechend). Modellieren Sie die Beteiligten des Systems in Ihrem Kontextdiagramm.

2.4 Teil D - Planung der Anforderungsgewinnung (4 Punkte)

Um weitere, detailliertere Anforderungen zu gewinnen, müssen Sie entsprechende Informationen beschaffen. Erstellen Sie daher einen Plan für die nächsten Schritte der Anforderungsgewinnung. Dieser Plan soll angeben, welche konkreten Quellen Sie mit welcher Informationsbeschaffungstechnik anzapfen wollen. Das Ganze ist so weit zu konkretisieren, dass Sie damit eine erste Informationsbeschaffungsrunde durchführen können. Das heisst beispielsweise, dass der Plan für alle geplanten Interviews entsprechende Interviewfragen enthält, oder wenn Sie eine Umfrage machen wollen, dass der zugehörige Fragebogen entworfen wird.

2.5 Teil E - Anwendungsfälle (4 Punkte)

Erstellen Sie eine erste Übersicht über die zu erwartenden Anwendungsfälle und stellen Sie diese in einem Anwendungsfalldiagramm dar. Beschreiben Sie jeden Anwendungsfall mit 1-2 Sätzen. Geben Sie ferner zu jedem Anwendungsfall an, ob er in die Basisversion oder in einen Ausbauschnitt gehört. Dort, wo Sie genügend Informationen haben, formulieren Sie die Anwendungsfälle detailliert.

2.6 Teil F - Benutzerschnittstelle (5 Punkte)

Mit Hilfe eines GUI-Prototyps ist es später möglich, mit den Beteiligten die Anforderungen an die Benutzerschnittstelle konkretisieren zu können. Entwerfen Sie einen oder mehrere Prototypen der Benutzerschnittstelle für die Applikationsteile, welche durch die Anwender der Software benutzt werden. Zeigen Sie auf, wo in der Benutzerschnittstelle welcher Anwendungsfall umgesetzt ist. Beschränken Sie sich bei dieser Aufgabe auf die Bettenadministration. Die Verwaltung der Patientendaten brauchen Sie nicht zu berücksichtigen.

(Hinweis: Es genügen einige HTML Seiten oder ein simpler GUI-Entwurf (z.B. mit *Netbeans*), Sie müssen keine echte Applikation programmieren.)