



# Softwareentwurf

## Wintersemester 2011/2012

Gregor Engels

Frederik Knust, Felix Korfmacher, Markus Luckey, Marco Schmidt, Christian Soltenborn, Sebastian Thiele, Rebekka Wohlrab

<b>Hausübung Nr. 3</b>	Abgabe bis Freitag, den 16.12.2011 13:00 Uhr Ort: Kästen auf D3
------------------------	--

### Deckblatt

**Hinweis:** Druckt dieses Blatt aus und heftet es ausgefüllt als Deckblatt an Eure Lösung! Arbeitet in Gruppen mit mindestens 3 und maximal 5 Studenten! Lösungen, die von dieser Regelung abweichen oder kein Deckblatt verwenden, werden nicht korrigiert!

Dieser Übungszettel wurde bearbeitet von:

	Vorname	Nachname	Matrikelnummer
1			
2			
3			
4			
5			

Der Übungszettel wird abgeholt in Gruppe (bitte nur eine ankreuzen!!):

<input type="checkbox"/>	1	Montag 9-11 gerade Wochen	<input type="checkbox"/>	7	Dienstag 11-13 ungerade Wochen
<input type="checkbox"/>	2	Montag 9-11 ungerade Wochen	<input type="checkbox"/>	8	Dienstag 14-16 ungerade Wochen
<input type="checkbox"/>	3	Montag 16-18 gerade Wochen	<input type="checkbox"/>	9	Mittwoch 14-16 gerade Wochen
<input type="checkbox"/>	4	Montag 16-18 ungerade Wochen	<input type="checkbox"/>	10	Donnerstag 9-11 gerade Wochen
<input type="checkbox"/>	5	Dienstag 7-9 gerade Wochen	<input type="checkbox"/>	11	Freitag 11-13 gerade Wochen
<input type="checkbox"/>	6	Dienstag 7-9 ungerade Wochen	<input type="checkbox"/>	12	Freitag 11-13 ungerade Wochen



# Softwareentwurf

## Wintersemester 2011/2012

Gregor Engels

Frederik Knust, Felix Korfmacher, Markus Luckey, Marco Schmidt, Christian Soltenborn, Sebastian Thiele, Rebekka Wohlrab

<b>Hausübung Nr. 3</b>	Abgabe bis Freitag, den 16.12.2011 13:00 Uhr Ort: Kästen auf D3
------------------------	--

### Aufgabe 1

Eure Aufgabe ist die Modellierung eines Geldautomaten. Beschreibt zunächst die benötigte Funktionalität, indem ihr Anwendungsfälle sammelt; ihr solltet mindestens die folgenden Anwendungsfälle berücksichtigen: „Geld abheben“, „Kontostand einsehen“ und „Bargeld nachfüllen“. Beachtet beim Anwendungsfall „Bargeld nachfüllen“ auf jeden Fall das Vier-Augen-Prinzip!

### Aufgabe 2

Gebt die den Anwendungsfall „Geld abheben“ charakterisierenden Informationen an.

### Aufgabe 3

Detailliert den Anwendungsfall „Geld abheben“, indem ihr ein (erfolgreiches) Hauptszenario sowie mindestens die Nebenszenarien „Bankkarte ungültig“, „PIN falsch eingegeben“, „PIN 3x falsch eingegeben“ und „Kontostand zu niedrig“ angebt.

### Aufgabe 4

Fasst die in Aufgabe 3 angegebenen Szenarien in **einem** Aktivitätendiagramm zusammen.