

Design I

Projekt: BCD Auktionen

Projekthomepage: <http://code.google.com/p/bcd-auktionen>

Software Engineering Labor-Übung, LVNr: 050052 / 3

Übungsleiter: Peter Brezany

Gruppenmitglieder:

Team 3			
MatNr:	Nachname:	Vorname:	e-mail:
1005107	Gurschler	Tamara	a1005107@unet.univie.ac.at
1048134	Klenkhart	Philipp	a1048134@unet.univie.ac.at
1048217	Nemtseva	Lioudmila	a1048217@unet.univie.ac.at
0908367	Oberhauser	Alexandra	a0908367@unet.univie.ac.at

Klassendesign

Benutzerverwaltung

- **Beschreibung:**
Die Benutzerverwaltung wird verwendet, um neue Benutzer anzulegen, diese zu bearbeiten oder zu löschen. Des Weiteren können alle Benutzer abgerufen werden.
- **Öffentliche Methoden:**
Benutzer anlegen
Benutzer speichern
Benutzer löschen
Benutzerliste
- **Attribute:**
Benutzeranzahl

Artikelverwaltung

- **Beschreibung:**
Die Artikelverwaltung kümmert sich um das Anlegen, Bearbeiten und Löschen von Artikel. Es untersucht in der Datenbank alle Artikel nach bestimmten, vom Benutzer eingegebenen, Kriterien und gibt die zutreffenden Artikel dann für den Benutzer aus.
- **Öffentliche Methoden:**
Neuer Artikel
Artikelliste
Artikel löschen
Artikel bearbeiten
Artikel anzeigen
Artikel speichern
Artikel kaufen
- **Attribute:**
Artikelanzahl

Session Manager

- **Beschreibung:**
Kümmert sich um den An- und Abmeldevorgang der Benutzer.
- **Öffentliche Methoden:**
Login
Logout
- **Attribute:**
Authentifizierungsanzahl

Datenbank

- **Beschreibung:**
Kümmert sich um die Verbindung zur Datenbank. Führt Datenbankabfragen aus und liefert formatierte Ergebnisse.
- **Öffentliche Methoden:**
Connect
Disconnect
Execute
- **Attribute:**

Statistiken

- **Beschreibung:**
Liefert bestimmte Statistiken. Der Benutzer kann dabei eine Statistik auswählen die er gerne aufgelistet hätte.
- **Öffentliche Methoden:**
Statistiken anzeigen
- **Attribute:**
Statistikliste

Anzeige(GUI)

- **Beschreibung:**
Erzeugt die Anzeige der Ergebnisse auf dem Bildschirm.
- **Öffentliche Methoden:**
Anzeigen
- **Attribute:**
Anzeigeausgabe

Benutzer

- **Beschreibung:**
Die abstrakte Klasse Benutzer verwaltet alle Attribute des Benutzers, die er zum Konto erstellen braucht, egal ob als Administrator oder als Mitglied. Diese Klasse ist ein Teil der Benutzerverwaltung.
- **Öffentliche Methoden:**
Name angeben

Name speichern
E-Mail-Adresse angeben
E-Mail-Adresse speichern
Passwort eingeben
Passwort speichern
Straßenname angeben
Straßenname speichern
PLZ angeben
PLZ speichern
Wohnort angeben
Wohnort speichern
Land angeben
Land speichern

- **Attribute:**

Name
E-Mail
Passwort
PLZ
Ort
Land

Buch

- **Beschreibung:**

Die Klasse Buch beinhaltet alle Informationen rund um den Vertrieb von Büchern und gehört zur Artikelverwaltung.

- **Öffentliche Methoden:**

Autor angeben
Autor speichern
Verlag angeben
Verlag speichern
Titel eingeben
Titel speichern
Attribute angeben
Attribute speichern
Seitenanzahl angeben
Seitenanzahl speichern

- **Attribute:**

Autoren
Verlag
Titel
Attribute
Seiten

CD

- **Beschreibung:**
Die Klasse CD beinhaltet alle Informationen rund um den Vertrieb von CDs und gehört zur Artikelverwaltung.
- **Öffentliche Methoden:**
Interpret angeben
Interpret speichern
Stilrichtung eingeben
Stilrichtung speichern
Label angeben
Label speichern
Laufzeit angeben
Laufzeit speichern
- **Attribute:**
Interpret
Stilrichtung
Label
Laufzeit

DVD

- **Beschreibung:**
Die Klasse DVD beinhaltet alle Informationen rund um den Vertrieb von CDs und gehört zur Artikelverwaltung.
- **Öffentliche Methoden:**
Typ angeben
Typ speichern
Genre angeben
Genre speichern
Regisseur angeben
Regisseur speichern
Hauptdarsteller angeben
Hauptdarsteller speichern
Attribute angeben
Attribute speichern
- **Attribute:**
Typ
Genre
Regisseur
Hauptdarsteller

Artikel

- **Beschreibung:**

Die abstrakte Klasse Artikel beinhaltet alle Informationen rund um den Artikel an sich und seinen Zusammenhang im Ersteigerungs- bzw. Kaufmodus. Sie ist die Generalisierung der Klassen CD, Buch und DVD.

- **Öffentliche Methoden:**

Titel angeben
Titel speichern
Startpreis angeben
Startpreis speichern
Gebot eingeben
Gebot speichern
Auktionsende angeben
Auktionsende speichern
Kaufpreis angeben
Kaufpreis speichern

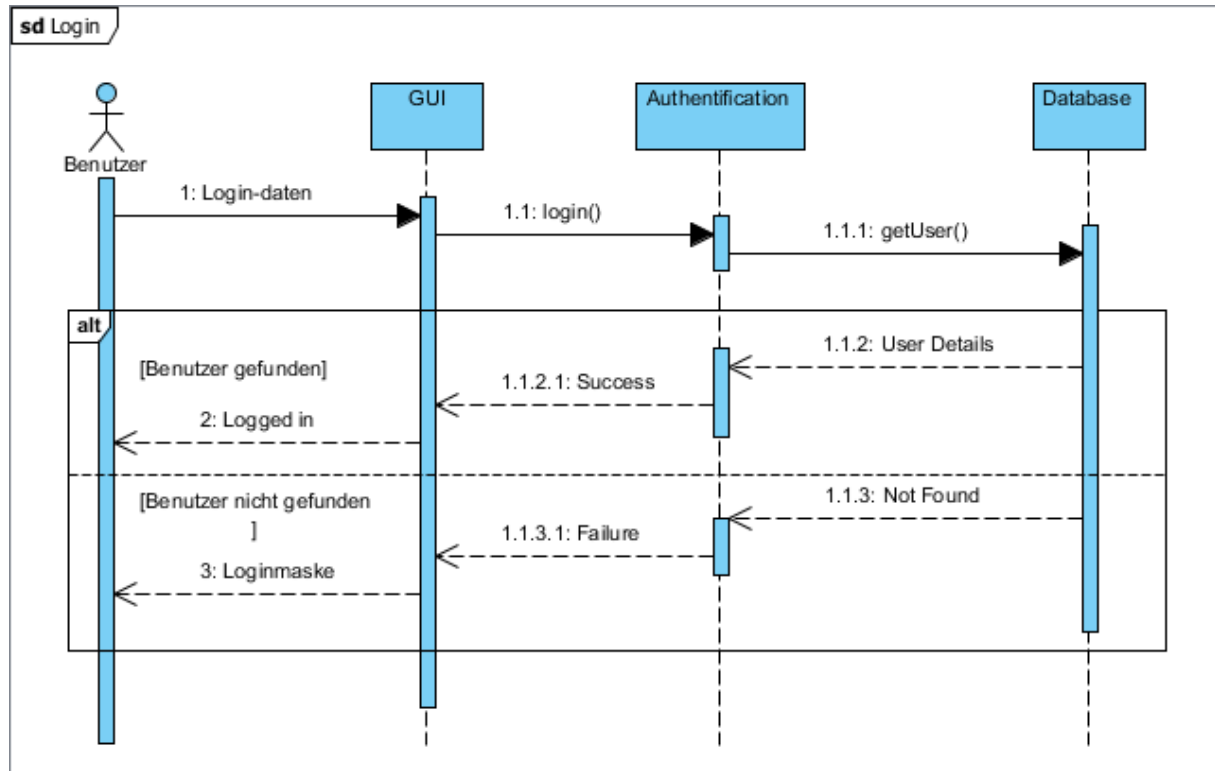
- **Attribute:**

Titel
Startpreis
Gebot
Auktionsende
Kaufpreis

Use Case Realization Design

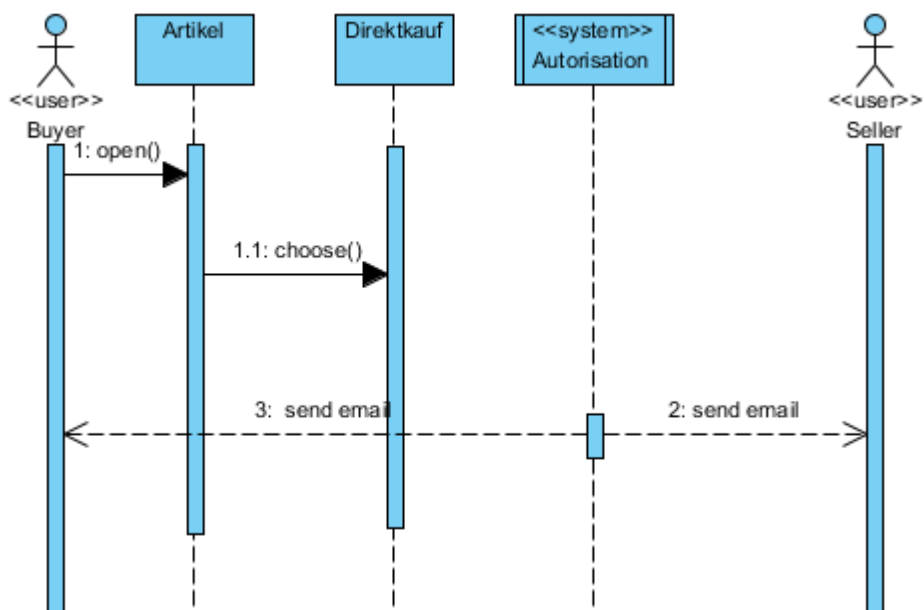
Sequenzdiagramme

Login



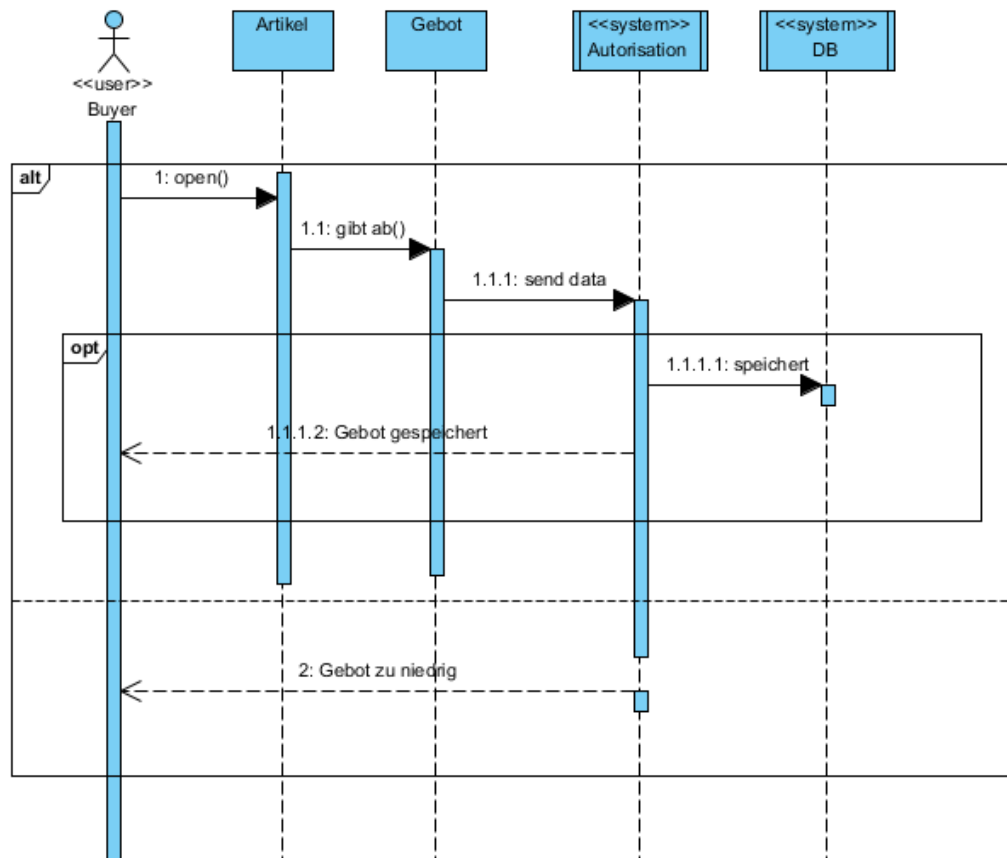
Artikel ersteigern/kaufen

sd : Artikel kaufen / ersteigern



Gebot abgeben

sd Gebot abgeben



Übersichtsdiagramm

