

Meilenstein 6: Fachlicher Prototyp

Aufgabe:

Der Fachliche Prototyp dient zur Bestätigung der in der Analyse entworfenen fachlichen Funktionalität und Struktur. Der Modellteil wird zu mindestens 30%, möglichst über 50%, generiert, so dass der Aufwand sich in Grenzen hält. Allerdings muss eine (stark vereinfachte) prototypische GUI implementiert werden, um den Entwurf testen zu können.

Arbeitsschritte:

1. Entwerfen Sie gemäß den Vorgaben aus der VL ein Mehrschichten-Architekturmodell aus Ihrem Analysemodell. Zeichnen sie das Modell als Paket- und als Klassendiagramm.
2. Erstellen Sie von Hand oder mithilfe eines grafischen Werkzeugs eine vereinfachte lauffähige GUI zu ihrem Entwurf in Java. Um die Details, ob es sich z.B. um ein JTextField oder eine JTextArea handelt, vor der Fachlogik zu verbergen, definieren Sie bitte fachliche Zugriffsfunktionen für Ihre GUI-Komponenten, etwa "getKommentartext", "setEnddatum" etc.
3. Generieren Sie Code für die Klassen ihres Modells. Ergänzen Sie die Konstruktorverkettungen zum Aufbau der Strukturklassen. Kompilieren, starten und testen Sie diesen praktisch leeren Entwurf.
4. Wählen Sie einen einfachen, aber nicht-trivialen AF für den Prototypen. Implementieren Sie schrittweise die Funktionalität zur Durchführung des AF. Arbeiten Sie dabei bitte mit *Sequenzdiagrammen* und generieren Sie so viel Code wie möglich. Alle Funktionen der Persistenzschicht und evtl. externer Komponenten, realisieren Sie durch Dummy-Aufrufe.
5. Kompilieren und Testen Sie Ihren Prototypen.
6. Präsentieren Sie Ihr Ergebnis.

Abgabe:

Die Abnahme erfolgt in den drei Übungsblöcken nach der Klausur, notfalls auch nach Absprache am letzten Semestertag im Anschluss an die Klausurrückgabe.