

Bereiten Sie Ihre **Lösungen** grundsätzlich so vor, dass Sie diese in der Übung Ihren Kommilitonen in geeigneter Form **zeigen** und **diskutieren** können. Geben Sie bitte stets Ihre verwendeten **Quellen** an.

### Aufgabe 5-1\*: Anwendungsfälle

1. Was ist ein Anwendungsfall (*Use Case*) im Kontext der Softwareentwicklung (unabhängig von der UML) und wozu dient er?
2. Recherchieren und notieren Sie Prinzipien zum Verfassen guter Anwendungsfälle.  
Ideen für Stichworte: *Writing (good/effective) use cases, Alistair Cockburn*
3. Was ist der Unterschied zwischen einem *Szenario* und einem *Anwendungsfall*?

### Aufgabe 5-2\*: UML-Anwendungsfalldiagramme

1. Was ist ein Anwendungsfalldiagramm im Gegensatz zum Anwendungsfall? Was sind Vorteile bzw. Nachteile von Anwendungsfalldiagrammen?
2. Was repräsentiert das Beschreibungselement *Akteur* in einem Anwendungsfalldiagramm?

### Aufgabe 5-3: Anwendungsfall und UML-Diagramm entwickeln

1. Formulieren Sie basierend auf einer Ihrer Anforderungen (Übungsaufgabe 4-2) einen Anwendungsfall für Ihre Software.
  - a. Lesen Sie die Quelle [http://www.bredemeyer.com/pdf\\_files/use\\_case.pdf](http://www.bredemeyer.com/pdf_files/use_case.pdf).
  - b. Erstellen Sie Ihren Anwendungsfall entsprechend des in der Quelle vorgestellten Templates.
2. Erstellen Sie ein UML-Anwendungsfalldiagramm, das die Zusammenhänge von mindestens drei Anwendungsfällen Ihrer zu entwickelnden Software darstellt.
3. Fügen Sie Ihren ausformulierten Anwendungsfall sowie das Anwendungsfalldiagramm auf Ihrer Wiki-Seite ein.