

Die Aufgaben können (müssen aber nicht) in Gruppen von bis zu drei Leuten bearbeitet werden. Falls die Aufgaben in einer Gruppe bearbeitet werden, genügt **eine** Abgabe mit den Namen aller Gruppenmitglieder. Abgabe bis **spätestens Freitag 16.07.2010** per Mail mit dem Betreff **PMSS2010 HA10 <Matrikelnummer>** (z. B. „PMSS2010 HA10 12345678“) an **pm@cs.uni-kassel.de**. Für diese Hausaufgabe gibt es 22 Punkte.

Hinweis zur Abgabe: Die Abgabe **MUSS** als exportiertes Eclipse Projekt erfolgen. Ist das Projekt nicht korrekt exportiert, kann es bei der Korrektur nicht berücksichtigt werden (es bietet sich also an, den Import des exportierten Projekts auszuprobieren).

Allgemeines

Orientieren Sie sich für die Lösung dieser Hausaufgabe an der Vorlesung zum „German BBQ“. Die Screencasts finden Sie unter <http://seblog.cs.uni-kassel.de/2010/05/26/programming-methododics-lecture-07-germanbbq-screencast/>.

Aufgabe 1: Projekt anlegen (2P)

Legen Sie ein neues Eclipse Projekt an und erstellen Sie ein Fujaba Modell.

- Das Eclipse Projekt muss dem oben genannten Namensschema folgen:
PMSS2010 HA10 12345678
- Das Fujaba Modell soll sich im Hauptordner des Projekts befinden. Nennen Sie das Fujaba Modell `germanbarbecue.ctr`

Aufgabe 2: Textuelles Szenario (2P)

Erstellen Sie ein englisches textuelles Szenario zum Buchen eines Gegenstandes und speichern Sie es in „project“/doc/scenario.txt. Orientieren Sie sich dabei an den Screen-casts aus der Vorlesung.

Aufgabe 3: Objektdiagramme (4P)

Erstellen Sie zwei Objektdiagramme zu ihrem Szenario aus Aufgabe 2 in einem Werkzeug ihrer Wahl (nicht Fujaba!).

- Erstellen Sie ein Objektdiagramm zur Startsituation und speichern Sie es in „project“/doc/start.png.
- Erstellen Sie ein Objektdiagramm zur Endsituation und speichern Sie es in „project“/doc/end.png.

Aufgabe 4: Klassendiagramm (4P)

Leiten Sie aus den beiden in Aufgabe 3 erstellten Objektdiagrammen ein Klassendiagramm ab. Erstellen Sie hierzu im Fujaba Modell ein neues Klassendiagramm mit dem Namen main. Orientieren Sie sich hier an den Screencasts aus der Vorlesung.

Aufgabe 5: Storyboard (6P)

Erstellen Sie analog zu Aufgabe 3 ein Storyboard in Fujaba zum Buchen eines Gegenstandes.

- Generieren Sie den Junit Test in den „project/generated“ Ordner.

- Fügen Sie den „project/generated“ Ordner dem Build Path als src Ordner hinzu.
- Beheben Sie etwaige Compilefehler durch Hinzufügen der Junit Bibliotheken zum Projekt und/oder der Klasse (Quickfix nutzen).

Aufgabe 6: Storydiagramm (4P)

Fügen Sie, wie in der Vorlesung gezeigt, der Klasse `Event` eine Methode `bookItem(kind:String, price:float, p:Person)` hinzu. Erstellen Sie für diese Methode ein Storydiagramm das die Anforderungen des Tests aus Aufgabe 5 erfüllt (der Test muss also „grün“ werden).