

Hausübung B / Teil 2

GUI-Anwendung: Aufgabenliste

Ausgangspunkt für dieses Übungsblatt ist die fiktive GUI-Anwendung „Aufgabenliste“. Mit der Anwendung „Aufgabenliste“ soll es möglich sein, Aufgabenlisten zu bearbeiten. Eine typische Aufgabenliste hat folgenden Informationsgehalt:

Aufgabenliste „Privat“:

- Einkaufen (25%)
 - 1l Milch (100%)
 - 3 Orangen (0%)
 - Comic-Heft *Die Simpsons* (0%)
 - 1kg Mehl (0%)
- Hausaufgaben (50%)
 - Softwaretechnik (50%)
 - Numerische Mathematik (40%)
 - * Aufgabe 14 (100%)
 - * Aufgabe 15 (20%)
 - * Aufgabe 16 (0%)
 - Datenbanksysteme (80%)

Anforderungsanalyse

B.5 Fachmodell (1)

Erstelle ein Fachmodell zur Anwendung „Aufgabenliste“.

B.6 Anwendungsfallbeschreibung (2)

Erstelle eine vollständige Anwendungsfallbeschreibung für den Anwendungsfall „Neue Aufgabe anlegen“.

B.7 GUI (2)

Entwirf eine ansprechende grafische Benutzeroberfläche (GUI) für die Anwendung „Aufgabenliste“. Der Entwurf darf eingeschränkt werden auf die Bereiche der GUI, die für den Anwendungsfall „Neue Aufgabe anlegen“ benötigt werden.