

Dokument-Art Geltungsbereich
UC **<OE oder Projekt>**

Use Case Beschreibung: <Name (Nummer)>

Version <Aktuelle Version>
 Autor <Name>
 Ausgabe vom <Datum>
 Ersetzt Dokument
 Ausgabestelle <OE oder Projekt>

Prüfstelle	Freigabestelle	Datum	Visum
Name, Auftraggeber			
Name, Requirements			
Name, Analyse & Design			
Name, QS			
	Auftraggeber		
Verteiler			
OE	Name		
OE	Name		

Änderungskontrolle

Diese Seite zeigt den Änderungsstand dieses Dokumentes. Mit jeder Änderung erfolgt eine Neuausgabe.

Version	Überarbeitung	Ersteller	Datum
X01.00	Neues Dokument		

Inhalt

1. Use Case Name und Nummer	2
2. Dokumente und Referenzen	2
3. Kurze Beschreibung (Brief Description)	2
4. Akteure (Actors)	3
5. Auslöser (Triggers)	3
6. Vorbedingung (Preconditions)	3
7. Ergebnisse und Nachbedingungen (Postconditions)	3
8. Benutzte Use Cases	3
9. Ablauf (Flow of Events, Description)	3
10. Spezielle Funktionale Anforderungen (Technology and Data Variations, Special Requirements)	4
11. Spezielle Technische Anforderungen (Technology and Data Variations, Special Requirements)	4
12. GUI-Prototyp	4
13. Bemerkungen	5
14. Mengen und Häufigkeiten	5
15. Datenspeicherung (im Verlauf oder Nach Beendigung des UC)	5
16. Priorität	5
17. Offene Punkte und Fragen	5

Diese Vorlage dient zur detaillierten Beschreibung von Use Cases. Diese Vorlage basiert auf den Erfahrungen der TVW AG bei dem Erfassen von Anforderungen, auf dem Buch "Writing Effective Use Cases" von Alistair Cockburn und auf den RUP (Rational Unified Process) Vorlagen.

Alle blauen Texte sind Kommentare, welche als Hilfe zu verstehen sind. Sie sollten beim Schreiben eines Use Cases entfernt werden.

1. USE CASE NAME UND NUMMER

Wie kann dieser Use Case identifiziert werden?

Der Name ist eine kurze Definition des Ziels des Use Cases. Im kurzen Namen sollte immer ein Verb stehen.

Beispiel: "Geld abheben", "Merchant einrichten"

Die Laufnummer muss im Geltungsbereich des Dokuments eindeutig sein.

2. DOKUMENTE UND REFERENZEN

Existieren Dokumente oder Referenzen zu diesem Use Case, welche für den Leser wichtig sind?

Ref.	Dokument (Datei) Name	Dokument Titel	Version	Datum	Ablage

3. KURZE BESCHREIBUNG (BRIEF DESCRIPTION)

Eine kurze Beschreibung des Use Cases in Prosa, was mit dem Use Case erreicht werden soll.

Beispiel: "Der Bankkunde will an einem Geldautomaten rund um die Uhr (24 Stunden) an jedem Tag der Woche über das ganze Jahr (auch während den Feiertagen) Bargeld beziehen. Dabei ist es dem Kunden auch möglich, die Grösse der Geldscheine zu bestimmen. Wenn auf dem Konto des Bankkunden nicht genügend Geld vorhanden ist, darf der Geldautomat kein Geld ausgeben."

4. AKTEURE (ACTORS)

Welche Akteure sind von diesem Use Case betroffen?

Ein Akteur ist eine ausserhalb eines Systems liegende Rolle. Diese Rolle kann durch eine Person (Anwender) oder ein System ausgefüllt werden.

Der Akteur zieht aus dem Use Case immer einen messbaren Nutzen und ein Use Case wird immer durch einen Akteur (Person oder System) ausgelöst.

Beispiele: „Bankkunde“ oder „Payment Service Provider System“

5. AUSLÖSER (TRIGGERS)

Wie oder durch was wird der Use Case ausgelöst?

Beispiele: "Der Bankkunde schiebt Bankkarte in Geldautomat"

6. VORBEDINGUNG (PRECONDITIONS)

Was erwarten wir von der Welt, was schon vor diesem Use Case passiert ist?

Beispiele: „Der Bankkunde ist erfolgreich identifiziert worden“

7. ERGEBNISSE UND NACHBEDINGUNGEN (POSTCONDITIONS)

Was sind die erwarteten und messbaren Ergebnisse des Use Cases und welche Nachbedingungen existieren?

Beispiel: „Der Bankkunde hat Bargeld erhalten. In jedem Fall muss der Bankkunde seine Bankkarte zurück erhalten haben.“

8. BENUTZTE USE CASES

Welche anderen Use Cases werden von diesem Use Case benutzt?

Beispiele: „Bankkunden identifizieren, Nr. 1“

9. ABLAUF (FLOW OF EVENTS, DESCRIPTION)

Hier steht der ganze Ablauf des Use Cases mit allen möglichen Ausnahmen und/oder Varianten. Der Ablauf wird in Schritte unterteilt und jeder Schritt fortlaufend nummeriert. Kann bei einem Schritt eine Ausnahme oder Variante eintreten, so wird dies unter Ausnahmen erwähnt. Dabei wird die Nummer des Schrittes vom Ablauf unverändert übernommen und hinter der Nummer alphabetisch weiter nummeriert.

Der Ablauf kann auch durch ein entsprechendes UML-Diagramm dargestellt werden.

Schritt	Akteur	Ablauf (Basic Flow):
1.	Bankkunde	Einschieben der Bankkarte

2.	System	Überprüfen, ob Bankkarte gültig ist
3.	System	Bankkunden identifizieren (siehe Use Case Nr. 1)
4.	Bankkunde	Bankkunde gibt abzuhebenden Geldbetrag ein.
5..	System	Überprüft KontosalDI
6.	System	Zahlt dem Kunden das Bargeld aus.
7.	Bankkunde	Nimmt das Bargeld
8.	System	Gibt die Bankkarte zurück
		Ausnahmen (Exceptions) , Varianten (Extensions)
2.a	System	Rückgabe der Bankkarte an den Bankkunden, wenn die Karte ungültig ist. (Dies ist eine Ausnahme, welche bei Schritt 2 eintreten kann)
5.a	System	Bei ungenügendem Kontostand erhält der Kunde eine entsprechende Mitteilung.
5.b	System	Bankkunde erhält Bankkarte zurück
7.a	System	Wenn der Kunde das Bargeld nicht innerhalb von 10 Sekunden genommen hat, wird das Bargeld wieder zurückgezogen.
7.b	System	Ausnahmejournal wird geschrieben, dass Bankkunde Geld nicht bezogen hat.
8.a	System	Geldautomat zieht Bankkarte nach 10 Sekunden wieder ein, sofern der Bankkunde Karte nicht genommen hat.
8.b		Ausnahmejournal wird geschrieben, dass Bankkunde Bankkarte nicht genommen hat.

10. SPEZIELLE FUNKTIONALE ANFORDERUNGEN (TECHNOLOGY AND DATA VARIATIONS, SPECIAL REQUIREMENTS)

Welche weiteren Anforderungen existieren, die über den ganzen Use Case gelten?

Beispiel: Die Dialoge zum Bankkunden müssen einfach gehalten sein und dem CI/CD der Bank entsprechen.

11. SPEZIELLE TECHNISCHE ANFORDERUNGEN (TECHNOLOGY AND DATA VARIATIONS, SPECIAL REQUIREMENTS)

Welche technischen oder nicht funktionalen Anforderungen (Performance, Formate, etc.) an diesen Use Case gibt es?

Beispiel:

Der Geldautomat muss einem gewaltsamen Einbruchversuch für eine halbe Stunde stand halten.
 Die Überprüfung des KontosalDI darf nicht länger als 5 Sekunden dauern.

12. GUI-PROTOTYP

Gibt es konkrete Ideen zum graphischen User Interface?

Es kann sich hier um Layout-Zeichnungen (z.B. in Powerpoint), Screen-Shots (z.B. von einem HTML-Prototypen) oder um einen Verweis auf ein JAR-File handeln, welches das GUI prototypisch implementiert.

GUI Prototypen, welche funktionale Definitionen (Eingabefelder, Mussfelder, Regeln für die Validierung, etc.) enthalten, sind integraler Bestandteil eines Uses Cases und müssen mit dem Use Case versioniert werden.

GUI Prototypen, welche nur CI/CD Charakter (Layout und Stil) haben, dürfen sich nach der Versionierung eines Use Cases noch ändern.

13. BEMERKUNGEN

Gibt es Bemerkungen, welche die obigen Abschnitte ergänzen oder andere Aspekte einbringen?

Dieser Abschnitt darf nicht dazu verwendet werden, Informationen, welche eigentlich in die vorhergehenden Abschnitte gehören, unstrukturierte oder unsystematisch zu deponieren.

14. MENGEN UND HÄUFIGKEITEN

Wie häufig wird der Use Case benutzt?

Beispiel: "täglich > 200 Benutzer" "Ende Monat 2 Administratoren"

15. DATENSPEICHERUNG (IM VERLAUF ODER NACH BEENDIGUNG DES UC)

Werden auf Grund dieses Use Cases Daten gespeichert? Welche und wie viele?

16. PRIORITÄT

Mit welcher Priorität muss dieser Use Case implementiert werden?

17. OFFENE PUNKTE UND FRAGEN

Gibt es noch offene Punkte im Zusammenhang mit diesem Use Case?

Dieses Kapitel muss bei der Freigabe dieses Dokumentes leer sein, oder darf nur noch 'Kleinkram' enthalten, der durch den Autoren eigenständig erledigt werden kann.