

Fach: Informatische Bildung	Einführung in E-Commerce	Arbeitsblatt:
Stundenthema	<i>Akteure und Schnittstellen beim E-Commerce</i>	3

Arbeitsschritt 4

Bei den letzten Arbeitsschritten habt ihr verschiedene E-Commerce-Angebote kennengelernt. Bei aller Vielfalt tauchen bestimmte Grundfunktionen bei allen Systemen auf. Diese Grundfunktionen wollen wir ermitteln. Mit UML-Anwendungsfalldiagrammen wollen wir in diesem Arbeitsschritt darstellen, welche Akteure und Funktionen in E-Commerce-Systemen vorhanden sind.

Untersucht dazu die Websites www.baumkuchen-salzwedel.de und www.eierlei.de mit folgenden Aufgaben näher.

Aufgaben:

1. Wie gelangt man von der Homepage in den Shop?
2. Wie ändert sich die URL beim Aufrufen des Shops?
3. Durch welche Funktionalitäten unterscheiden sich die Shops im Vergleich mit der Homepage?
4. Vervollständigt das Anwendungsfalldiagramm für ein E-Commerce-System aus Sicht der Akteure *Kunde* und *Verkäufer*. Diskutiert, welche Anwendungsfälle bei einem E-Commerce-System vorkommen können.

