

# FEEDBASE - Ein Beispiel für die Integration verschiedener Wissensbereiche bei der Anwendungsentwicklung

Tanja Moshhammer, Stuttgart-Hohenheim

## Einleitung

Wissen aus neuester Forschung dem Anwender zugänglich und nutzbar zu machen, ist die Philosophie der Firma Animal Scanning Systems GmbH. Am Beispiel des Tierernährungsprogrammes FEEDBASE soll gezeigt werden, wie die Umsetzung von Expertenwissen aus verschiedenen Wissensbereichen in eine praktische Anwendung realisiert werden kann.

## Zielsetzungen

Die Zielsetzungen der an der Programmentwicklung beteiligten Wissensbereiche Tierernährung und Informatik sowie die der potentiellen Anwender und der Vermarkter decken sich nur teilweise.

Die schwerpunktmäßige Zielsetzung der Tierernährungsexperten beispielsweise ist das Einbringen neuester Erkenntnisse aus der Tierernährungsforschung (z.B. Gesetzmäßigkeiten der Grundfutterverdrängung bei Wiederkäuern; Berücksichtigung einer ausgewogenen Aminosäuren-Zusammensetzung in einer Mastschweineration).

Für den Informatiker ist die Anwendung neuester Programmieretechniken mit Hilfe leistungsfähiger bereits entwickelter Tools wichtig.

Der Anwender möchte über eine effiziente Unterstützung z.B. bei seiner Beratungstätigkeit verfügen ohne sich tiefergehende EDV-Kenntnisse aneignen zu müssen (Bedienerfreundlichkeit).

Vorrangiges Ziel des Vermarkters dagegen ist, ein konkurrenzfähiges Produkt auf den Markt zu bringen. Das bedeutet, daß ein Programm den Vorstellungen der Käufer preislich und inhaltlich gerecht werden muß.

Abstimmung und Umsetzung der genannten Ziele bei der Programmentwicklung ist Aufgabe der Projektkoordination.

## Methodik der Anwendungsentwicklung

Unter den möglichen Methoden für eine Anwendungsentwicklung wurde für das Programm FEEDBASE die des Prototypings gewählt. Diese Methode erlaubt es, von Anfang an bestimmte Programmabläufe (z.B. Oberfläche) als Modell vorzustellen und zu simulieren. Diese können anhand konkreter Beispiele mit den künftigen Anwendern diskutiert werden. Es ist möglich, Anregungen und Wünsche sofort, d.h. vor der eigentlichen Programmentwicklung aufzugreifen. Beispielsweise wurden das spreadsheet für die Rationszusammenstellung, das Selektionsverfahren für die Ra-

tionskomponenten und die Ausgabe der Kraftfutter-Tabellen mit den künftigen Anwendern in Arbeitsgruppen anhand von Prototypen eingehend diskutiert und anschließend die Codierung des Anwenderprogrammes vorgenommen.

Zusammenfassend kann gesagt werden, daß sich das Prototyping als Methode der Anwendungsentwicklung für die Entwicklung des Tierernährungsprogrammes FEEDBASE bewährt hat.

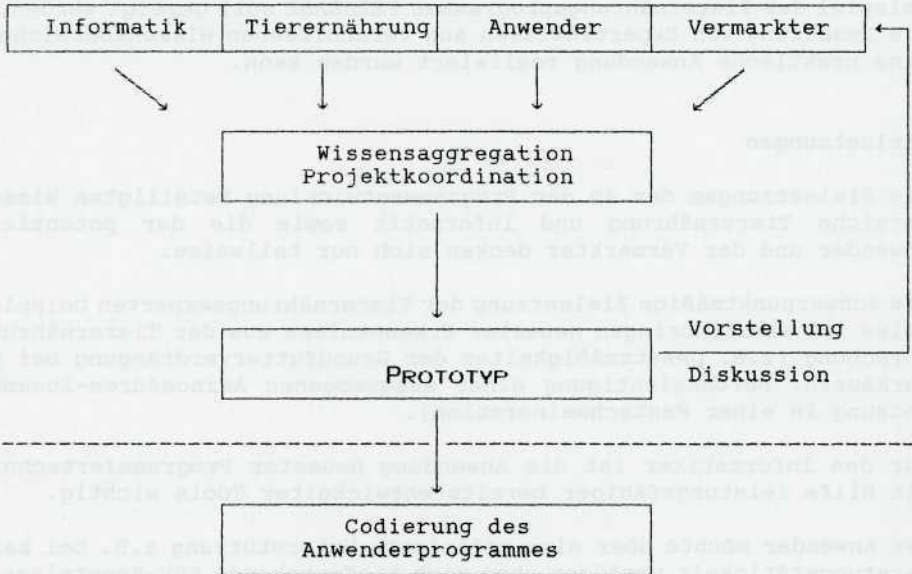


Abb. 1: Schematischer Ablauf der Anwendungsentwicklung mit Prototyping am Beispiel von FEEDBASE