**Trainerverwaltung**

Der Fußballmanager soll um die Möglichkeit erweitert werden, alle Daten zu speichern. Das Speichermedium selbst ist zunächst unbekannt, vermutlich sollen alter­native Wege angeboten werden.

Du bekommst in diesem Zusammenhang den Auftrag, eine Idee und einen Prototypen zu entwickeln. Damit der Prototyp nicht zu umfangreich wird, beschränkst du dich darauf, die Daten aller Trainer (Name, Alter und Erfahrung) zu speichern.

Dein Prototyp soll nach einem Trainer suchen (Suchkriterium ist dabei das Schlüsselfeld), neue Trainer erfassen und be­stehende Daten ver­än­dern können. Zudem soll eine sinnvolle Navigation durch alle Datensätze möglich sein.

Der Prototyp soll insbesondere die Umsetzung einer modularen Architektur demonstrieren. Bei der Umsetzung ist darauf zu achten, dass die Daten später in verschiedenen Speichermedien (Datenbank, Webservice, XML-Datei …) vorgehalten werden können. Die Festlegung auf ein Speicher­me­dium soll über eine Konfigurationsdatei im XML-Format gesteuert werden.

Aufgaben

* Überlegt euch eine geeignete Architektur (schon geschehen!), mit der ihr oben darge­stelltes Problem lösen könntet. Skizziert eure Überlegungen unter Zuhilfe­nahme folgender UML-Diagramme:
  + Anwendungsfalldiagramm.
  + Aktivitätsdiagramm für einen beispielhaften Zugriff auf einen Daten­satz.
  + Klassendiagramm mit Paketen.
  + Sequenzdiagramm (siehe Aktivitätsdiagramm).
* Erstellt eine Projektplanung mit TaskJunction. In dieser vermerkt ihr auch die geplanten und tatsächlichen Aufwände der einzelnen Ressourcen für die einzelnen Tasks.
* Realisiert einen Prototypen mit Java. Bietet dabei eine Serialisierung sowohl mit einer SQLite Datenbank als auch mit einer XML-Datei an.
* Berücksichtigt die aus dem Unterricht bekannten Style-Guides hin­sicht­lich Namensgebung, Kommentierung, Einrückung, …