

Projektdefinition sqrrl

Web-Applikation zum Üben und automatisierten Korrigieren von SQL

Alexander-Michael Kühnle Matthias Michael Döpmann
Mark Umnus

9. Mai 2019

Inhaltsverzeichnis

1. Übersicht	4
1.1. Anforderungen	4
1.1.1. Funktionale Anforderungen	4
1.1.2. Nichtfunktionale Anforderungen	4
1.2. Termine	5
2. Konkrete Umsetzung	6
2.1. Verwendete Technologien	6
2.2. Liefergegenstände	6
A. Protokolle	8

Erläuterungen

Fragen an Betreuer

Fragen an uns

Einführung

Dieses Dokument dient der Planung und Durchführung des im Titel genannten Projektes im Rahmen des Moduls „*Softwareentwicklungsprojekt I*“. Im Kapitel 1.1 werden die Anforderungen aufgezählt, die an dieses Projekt gestellt werden. Kapitel 1.2 zeigt den initial erstellten Zeitplan.

1. Übersicht

1.1. Anforderungen

1.1.1. Funktionale Anforderungen

- Kontenverwaltung von Studierenden und Dozierenden
- Dozierende können Aufgaben erstellen
- Studierende können Aufgaben bearbeiten
 - Aufgabenstellung in natürlicher Sprache
 - Entgegennahme von SQL-Anfragen
 - Anzeige des Ergebnisses der Anfrage (auf zufälliger/ Beispieltabelle)
 - Erkennung der Korrektheit der Anfrage bezüglich der gestellten Frage
 - bei Unsicherheit → Ersteller informieren
- freies Üben
- Studierende sollen virtuelle Abzeichen erwerben können → von Dozenten erstellt
- eigene Datenbank für jeden Studenten (i.e. Sollen Änderungen an der „Spiel-DB“ auch nach dem Ausloggen erhalten bleiben?)
- Adminaccount zur Benutzerverwaltung?

1.1.2. Nichtfunktionale Anforderungen

Einfachheit Das Programm soll durch Benutzer ohne das Lesen einer Anleitung bedienbar sein.

Wartbarkeit Das Programm soll auch für projektexterne Entwickler verständlich, wartbar und erweiterbar sein.

Qualität Das Programm soll durch Tests grundlegenden Qualitätsansprüchen genügen.

Freiheit Das Programm soll unter Linux funktionieren und möglichst nur auf freie/offene Software zurückgreifen.

1.2. Termine

Datum	Ziele
01.05.2019	Technologien bestimmt
08.05.2019	Technologien installiert und lauffähig; Zeit- und Architekturplan erstellt
15.05.2019	
22.05.2019	Prototypen erstellt; Vortragsfolien erstellt
29.05.2019	Konzept für automatische Kontrolle erarbeitet
05.06.2019	
12.06.2019	
19.06.2019	
26.06.2019	
03.07.2019	Projekt fertig; Abschlussvortragsfolien erstellt
10.07.2019	kleine Verbesserungen (z. B. Dokumentation)

2. Konkrete Umsetzung

2.1. Verwendete Technologien

- Ruby 2.6.3
- Ruby on Rails 5.2.3
- Apache HTTP Server **Version?**
- PostgreSQL **Version?**
- Bootstrap **Version?**
- React **Version?**
- **Codemirror**

2.2. Liefergegenstände

Hier sind lediglich Anforderungen aufgelistet, die vom Betreuer gefordert und akzeptiert wurden.

A Benutzerverwaltung

ID	Liefergegenstand	Erläuterung
A.1	Allgemeines	
A.1.1	Registrierung	
A.1.2	Einloggen	
A.1.3	Ausloggen	
A.1.4	Account löschen	
A.1.5	Passwortwiederherstellung	per E-Mail
A.2	Studierendenaccounts	
A.2.1	Nutzername	
A.2.2	Passwort	
A.2.3	E-Mail-Adresse	
A.2.4	Aufgabenübersicht	Markierung für Bearbeitungsstand
A.2.5	Abzeichenübersicht	
A.3	Dozentenaccounts	
A.3.1	Nutzername	
A.3.2	Passwort	
A.3.3	E-Mail-Adresse	
A.3.4	Aufgabenübersicht	Markierung für Bearbeitungsstand und Fragen/Probleme
A.3.5	Studentenübersicht	
A.3.6	Benutzerverwaltung	Accountlöschung, Rechtezuweisung

B Interface

ID	Liefergegenstand	Erläuterung
B.1	Einstellungen	Privatsphäre, Benachrichtigungen
B.2	Aufgabenliste	nach Kategorien geordnet
B.2.1	Aufgabenname	
B.2.2	Statusindikator	neu, begonnen, abgeschlossen
B.3	Spielwiese	
B.4	Leaderboard	

C Aufgabenbearbeitung

ID	Liefergegenstand	Erläuterung
C.1	Aufgabenstellung durch Dozenten	in natürlicher Sprache
C.2	Eingeben einer Query durch Studenten	
C.3	Prüfen der Query durch System	mit Timeout
C.4	Anwenden der Query durch System	
C.5	Anzeige der Ergebnisse durch System	
C.6	Meldung an Dozenten durch System	im Fehlerfall
C.7	Vergabe von Punkten durch System	

A. Protokolle

01. Mai 2019

Ziele

- zu verwendende Technologien bestimmt
- grundlegenden Zeitplan entworfen

08. Mai 2019

Ziele

- Programmbibliotheken installiert und eingerichtet
- Liefergegenstände spezifiziert
- Zeitplan daran angepasst
- Zuständigkeiten geklärt

Verlauf

- Dozenten = Admins
- Spielwiese approved
- Timeout bei Anfrage setzen
- nach Einloggen Aufgabenliste (möglicherweise nach Kategorien geordnet) anzeigen
→ mit Häkchen dran
- Leaderboard
- Programm als 1-Page-Anwendung

15. Mai 2019

Ziele

- Prototypen erstellt
 - Aufgabe auswählen
 - Query eintragen
 - Ergebnis wird angezeigt zusammen mit "Richtig!"
- Vortrag ausgearbeitet
 - Aufgabenstellung
 - Vorgehen/Vision
 - Stand
 - Zukunftspläne
 - Vortragsfolien erstellt