

# Projekt

# Cinestars

Ein automatisches Kino



## Projektmitglieder

Mara-Magdalena Aitean

Dennis Moog

Arlind Sahiti

Daniel Brandts

Majd Almotaem

Daniel Franke

Holger Kramer (Dozent/ „Auftraggeber“)

# Inhaltsverzeichnis:

## 1 Einleitung

### 1.1 Projektbeschreibung

### 1.2 Projektumfeld

## 2 Projektplanung

### 2.1 Projektphasen

### 2.2 Ressourcenplanung

### 2.3 Entwicklungsprozess

## 3 Analysephase

### 3.1 Ist-Analyse

### 3.2 Wirtschaftlichkeitsanalyse

### 3.3 Lastenheft

## 4 Entwurfsphase

## 5 Codingphase

## 6 Abnahme / go live

## 7 Dokumentation

### 7.1 Für Kunden

### 7.2 Für weitere technische Betreuung

## 8 Fazit

## A Anhang

### A.1 BusinessCase

### A.2 Lastenheft

### A.3 UML-Diagramme

### A.4 Pseudocodes

## Q Quellennachweise

# 1 Einleitung

## 1.1 Projektbeschreibung

Siehe Anhang A.1 Business Case

## 1.2 Projektumfeld

Es ist ein Projekt im Rahmen des Unterrichts AnWP-Python T2, um die Arbeitsweise im Team an einem Programmierprojekt zu lernen.

Diverse Vorgaben des Dozenten waren in das Projekt zu integrieren.

# 2 Projektplanung

Die Projektplanung wurde innerhalb der Gruppe durchgeführt.

Die Arbeit an dem Projekt wurde hauptsächlich in den AnWP-Python T2 Unterrichtsstunden und in den Praxiseinheiten geplant und durchgeführt.

## 2.1 Projektphasen

Die Zeitplanung wurde immer wieder angepasst, weil das Enddatum des Projektes nicht die ganze Zeit bekannt war.

Aufgaben wurden erstmal pauschal nach Kategorien verteilt. Im Laufe des agil gehaltenen Projekts gab es dann aber Verschiebungen und Spezialisierungen nach individuellem Können.

## 2.2 Ressourcenplanung

Zeit: teilweise Unterrichtsstunden, teilweise Praxisunterricht

Hardware: IBB-Rechner

Software: Github, Trello, MS Teams, MS Word, <https://app.diagrams.net/>, Visual Studio Code, PyCharm

Personal: Klassenmitglieder des MS-Teams-Raums „Raum 3 Python“

## 2.3 Entwicklungsprozess

Zuerst wurde ein Projekt-Thema ausgesucht.

Danach wurde die einzusetzende Software herausgesucht.

Die Entscheidung zum agilen Projektmanagement fiel unter anderem, weil wir in der Lernphase sind.

## **3 Analysephase**

### **3.1 Ist-Analyse**

Rein fiktiv

### **3.2 Wirtschaftlichkeitsanalyse**

Rein fiktiv

### **3.3 Lastenheft**

-- (noch) nicht vorhanden -- Es war schwer ein Lastenheft zu erstellen, weil wir sehr agil gearbeitet haben.

## **4 Entwurfsphase**

Die Programmteile wurden erstmal über ein Klassendiagramm definiert.

## **5 Codingphase**

Zuerst kodierten alle Mitglieder mit. Anhand der individuellen Ergebnisse, wurde die Kodierung des PythonCodes an Dennis übergeben. Für die Kodierung der GUI erwies sich Mara als am Besten.

## **6 Abnahme / go live**

Kommt bald

## **7 Dokumentation**

### **7.1 Für Kunden**

-- (noch) nicht vorhanden --

### **7.2 Für weitere technische Betreuung**

-- (noch) nicht vorhanden --

## **8 Fazit**

Läuft

## **A Anhang**

### **A.1 BusinessCase**

### **A.2 Lastenheft**

-- nicht vorhanden –

### **A.3 UML-Diagramme**

A.3.1 Kinobesuch-UML-Anwendungsfalldiagramm

A.3.2 Kinosaal-Zutritt-UML-Zustandsdiagramm

A.3.3 Popkornmaschine-UML-Aktivitätsdiagramm

A.3.4 HandyApp-UML-Klassendiagramm

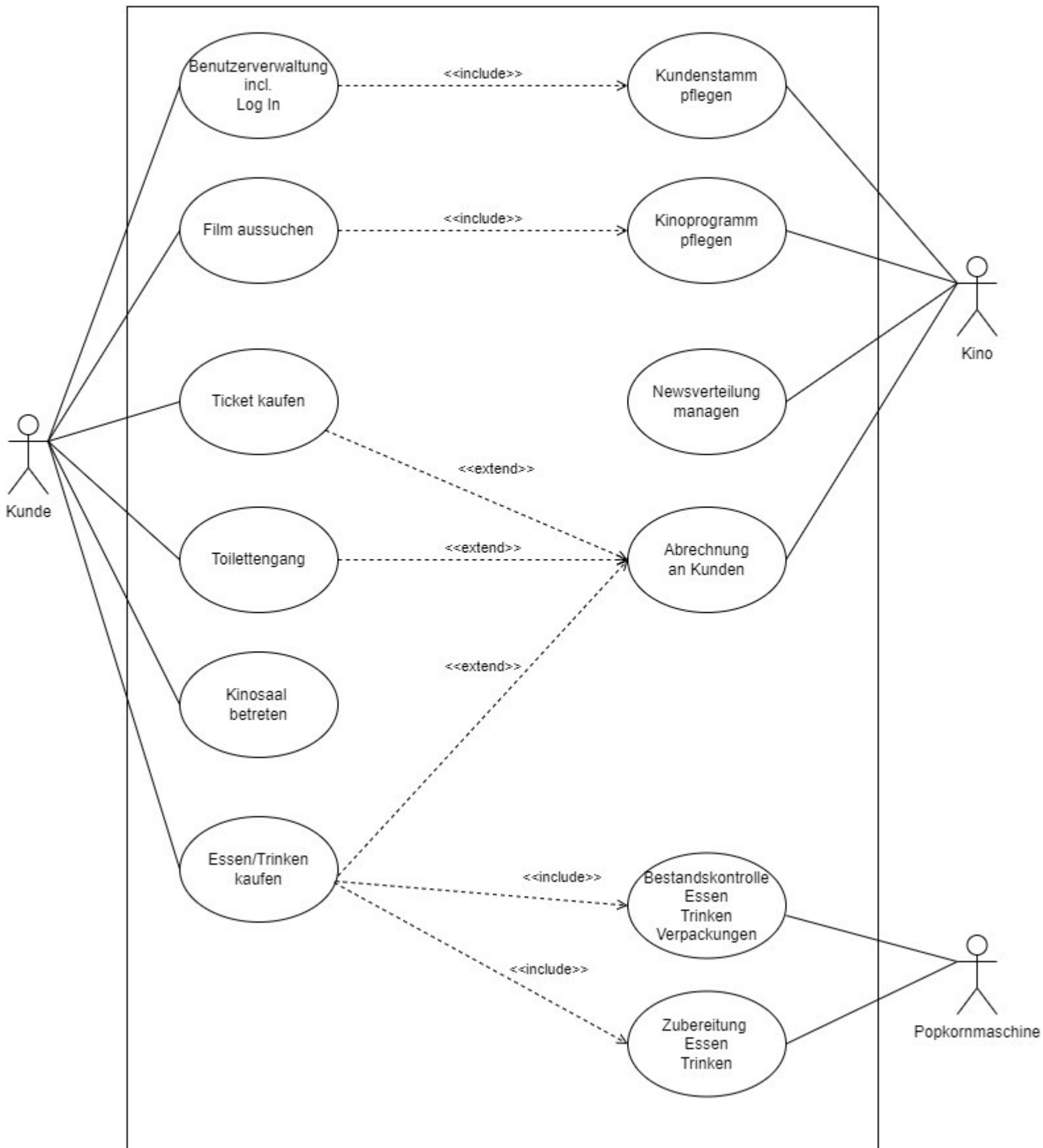
### **A.4 Pseudocodes**

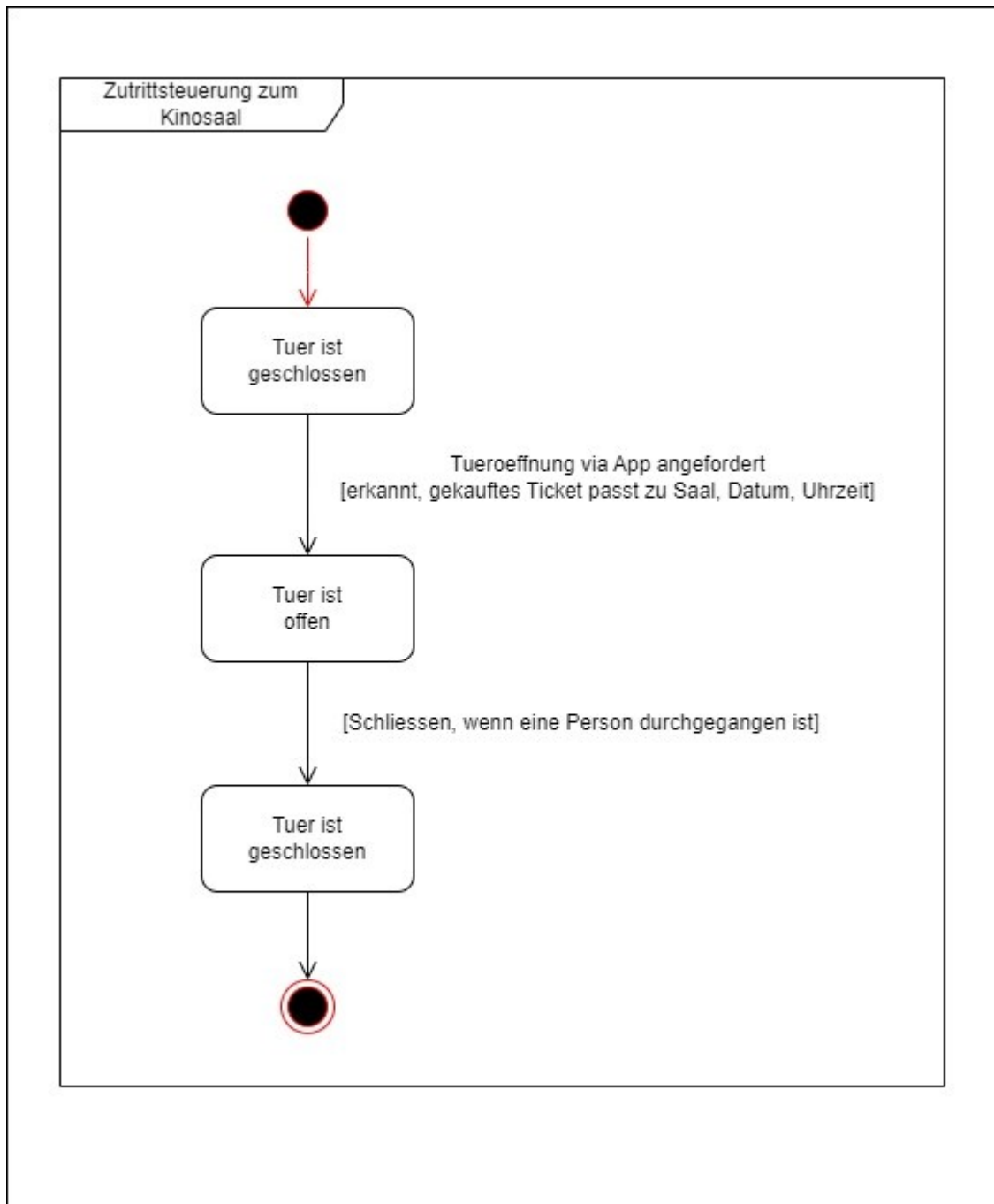
A.4.1 Popkornmaschine

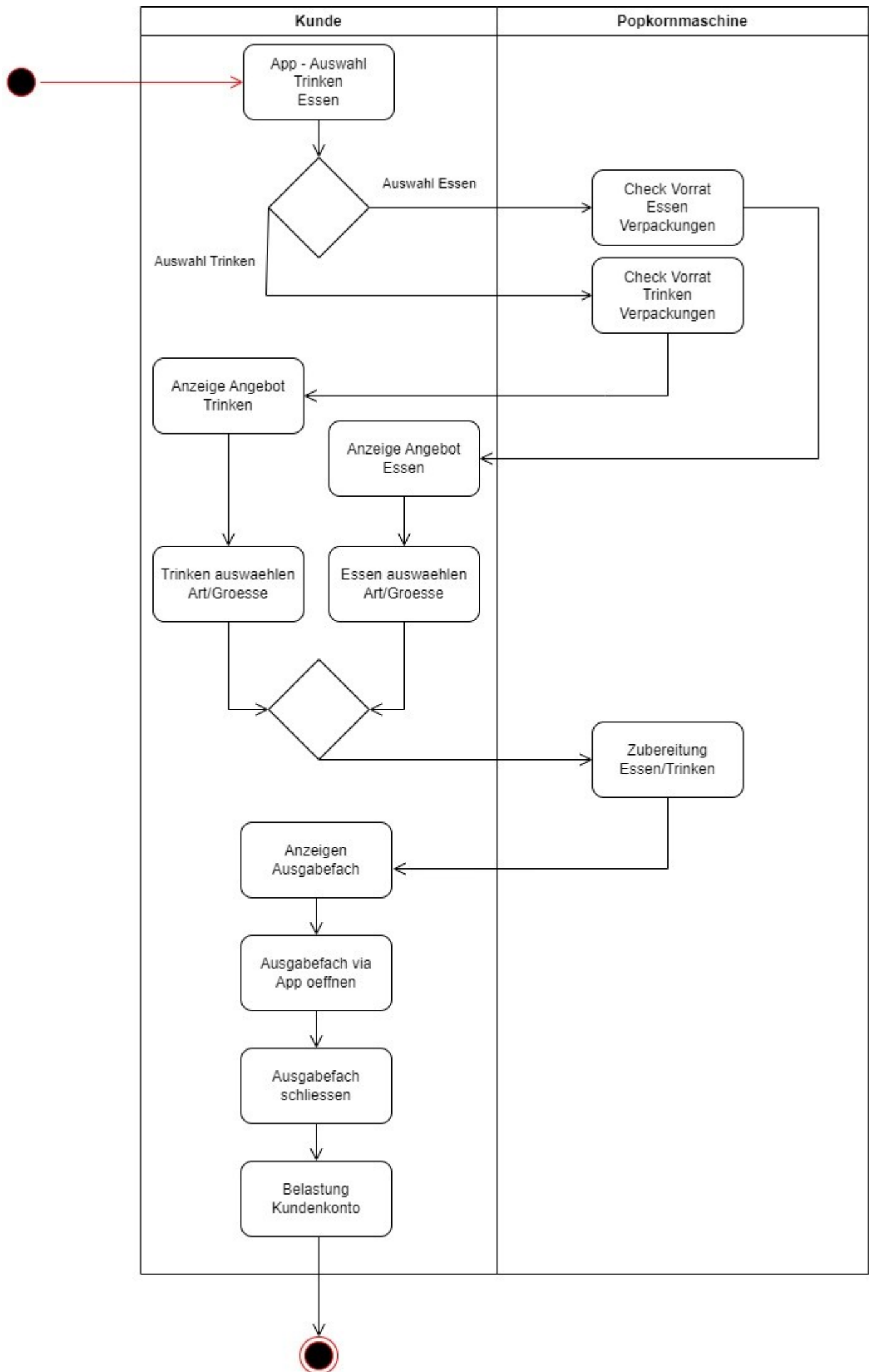
## **Q Quellennachweise**

-- ohne --

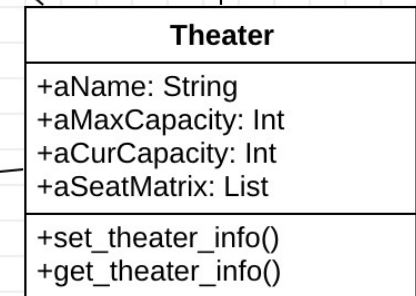
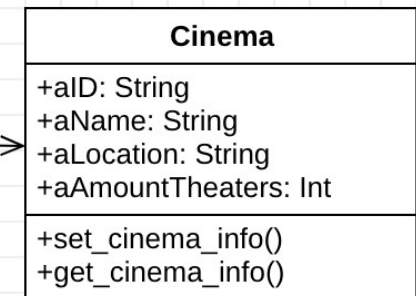
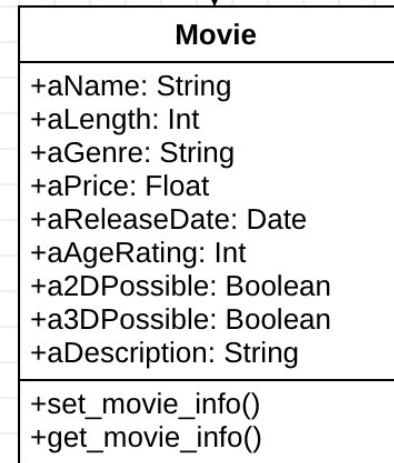
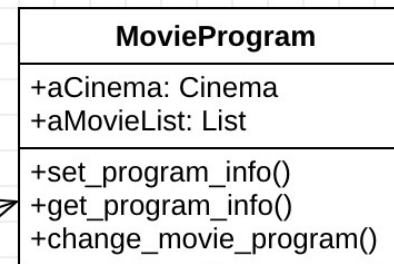
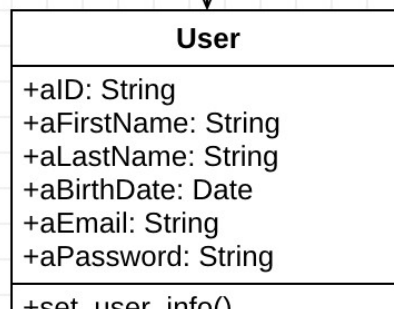
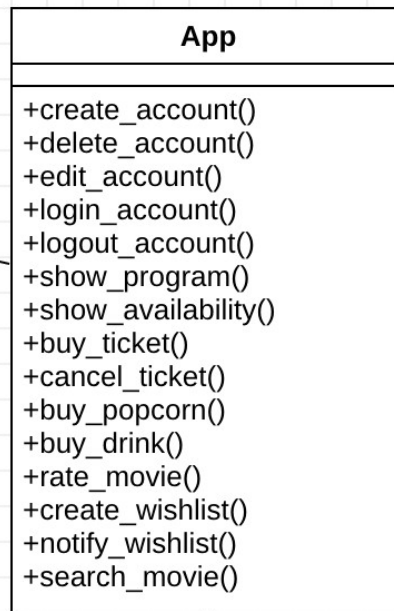
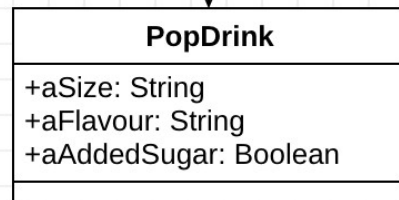
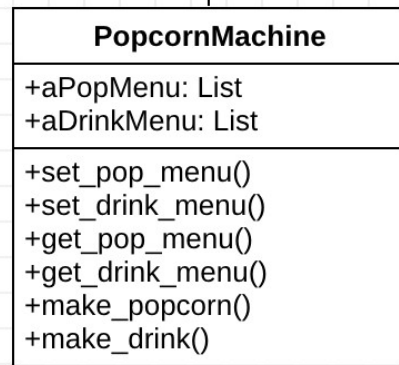
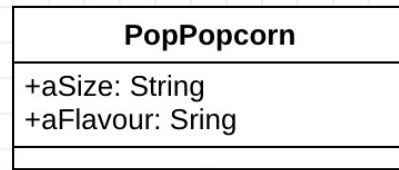
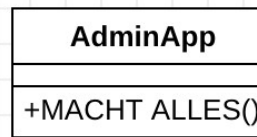
# Kinobesuch











## Menu Essen / Trinken

### #PopkornMenu

Check vorhandenes Essen/ Behaelter

Anzeige Angebot

Auswahl

-Anzeige- Bereitstellung des ausgewaehlten Essens

Oeffnen der Entnahmeklappe via Handyapp

Wenn leer, schliessen der Entnahmeklappe

### #DrinkMenu

Check vorhandene Getraenke / Becher

Anzeige Angebot

Auswahl

-Anzeige- Bereitstellung des ausgewaehlten Trinkens

Oeffnen der Entnahmeklappe via Handyapp

Wenn leer, schliessen der Entnahmeklappe

### #Abrechnung – Belastung Konto

Uebergabe der Kosten an das Benutzerkonto