

# Projektplanung für Re:GameBuy

## Allgemeine Beschreibung des Projektziel

Das Ziel ist es eine Software mit Java zu entwickeln, um die Verwaltung von Videospielen für den Reseller Re:Game-Buy zu erleichtern. Hierfür wird eine JavaFX Oberfläche gestaltet, über die Videospiele verwaltet werden können. Zur Datenspeicherung wird eine Datenbank verwendet, die lokal auf den Computern der Geschäfte läuft. Da das System aufgrund des Wachstums des Resellers erweitert werden können soll, soll in diesem Projekt zunächst die bisherige Funktionalität abgebildet werden.

## Ist-Analyse

Bisher werden die Daten in einer Excel Tabelle verwaltet, wodurch keinerlei Eingabeprüfungen oder Backup existiert. Zudem gibt es häufiger Dateikonflikte, wenn mehrere Benutzer zeitgleich an der Datei arbeiten. Außerdem sind nur simple Suchabfragen möglich, so dass Aktionen zur Rabattierung für bestimmte Gruppen von Produkten oft aufwändig sind.

## Soll-Analyse

Funktionale Anforderungen:

1. Es soll eine grafische Oberfläche mit Java FX gestaltet werden, um vorhandene Artikel anzuzeigen und diese Daten anzupassen.
2. Es soll eine Datenbankbindung mit XAMPP eingerichtet werden und eine passende Datenbank für das Projekt aufgebaut werden.
3. Die CRUD Anforderungen müssen implementiert werden, um die Daten der Datenbank per Oberfläche verwalten zu können.
4. Sollte noch Zeit im Projektumfang vorhanden sein, so sollen Filter und Suchfunktionen eingefügt werden für die Kriterien Erscheinungsjahr, Konsole und Preisbereich.

Nicht funktionale Anforderungen:

1. Gute Performance, um Unterbrechungen im Geschäftsprozess zu vermeiden
2. Eine intuitiv verständliche Benutzeroberfläche mit klarer Struktur
3. Gut dokumentierte und wartbare Codebasis als Grundlage für die Erweiterung der Software

## Aufgabenaufteilung - Milestones

Tag 1-2:

- Planung des Projektes
- Skizzieren des Datenmodells
- Skizzieren der grafischen Oberfläche
- Skizzieren der Datenbankstruktur

Tag 3:

- Implementierung des Datenmodells

Tag 4:

- Datenbank mit Tabellen und Testdaten erstellen
- Test der Datenbankbindung

Tag 5-7:

- Gestaltung der grafischen Oberfläche mit JavaFX
- Implementierung der Eingabeprüfungen der Oberfläche
- Logik für CRUD Operationen der Oberfläche implementieren

Tag 8:

- Implementierung der CRUD Operationen für die Datenbank
- Verknüpfung von Grafischer Oberfläche und Datenbank

Tag 9:

- Test der Gesamtapplikation
- Optimierung der Benutzerfreundlichkeit
- Fehlerbehebung und Coderefaktorierung

Tag 10:

- Implementierung von Such- und Sortierfunktionen
- Abschließende Tests und Dokumentation