

**<Versicherungsrechner>**

|  |  |
| --- | --- |
| NAME, VORNAME | Bischof, David |
| KLASSE | **5IM21a** |

|  |  |
| --- | --- |
| LEHRPERSON | **P. Rutschman** |
| ABGABETERMINE | **21.04.2023** |

Inhalt

[0 Einleitung 2](#_Toc130472163)

# Einleitung

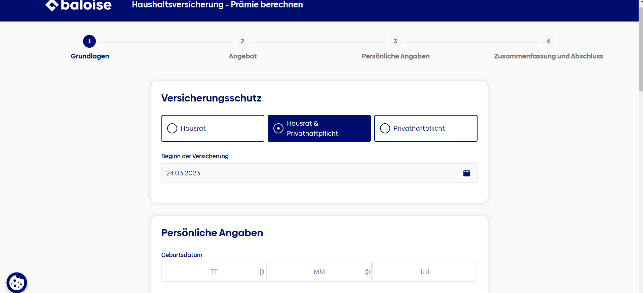
Im Modul «Programmieren 1» habe ich den Auftrag bekommen für unser momentanes Thema im Fach WR einen Versicherungsrechner zu programmieren. Der Rechner sollte dem Nutzer sagen sollen, wie gut seine Hausratsversicherung ist und wie viel seines Schadens von der Versicherung bezahlt wird.

# Vorarbeit

## Recherche

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung



In meiner Recherche habe ich mir verschiedene Versicherungsrechner von Firmen im Internet angesehen und habe bemerkt, dass diese oftmals sehr minimalistisch gestaltet sind. Der Hintergrund hat wenige farben oder ein Bild einer Familie oder kinder und der Fordergrund ist oftmals sehr mit Knöpfen und Auswahlfenster versehen.

## GUI Planung (KeyScreen)

Mein Design sollte ungefähr im gleichen Style, wie die Rechner, welche schon auf dem Markt sind. Dabei habe ich gedacht alles Zentral in der Mitte zu haben um damit einen anschaulichen Rechner zu erschafen.

Ein Bild, das Diagramm enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Meine Seite sollte drei einfache Schritte benihalten, wobei man beim ersten Schritt aussucht, ob man mit den Quadratmeter des Hauses arbeiten will oder gerade mit dem ganzen Hauswert.

Ein Bild, das Diagramm enthält.

Automatisch generierte BeschreibungAuf der zweiten Seite kann man seine Daten eingeben, wie der Hauswert, den Schaden und für wie viel das Haus tatsächlich Versichert ist. Auf den zwei untern Ecken sind «Weiter» und «Zurück» Knöfpe, sodass die Navigation einfacher ist.

Ein Bild, das Diagramm enthält.

Automatisch generierte BeschreibungAuf der letzten Seite sieht man die Auswertung und kann sie auch in einem PDF herunterladen und somit ausdrucken.

## Problem Statement

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Ich habe drei Problemstatements identifiziert, wobei alle drei relativ ändlich sind, da das ganze Projekt nur ein Rechner ist und die einzigen Fehler/Problem der Nutzer sein könnten, dass sie die Falschen Daten eingeben oder das sie den Rechner gar nicht verstehen, jedoch gibt es nur technische Probleme, welche ich zu vermeiden versuche.

## Userstory

Ein Bild, das Diagramm enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Ich habe hier eine Userstory erstellt, worin jegliche Dinge sind, die der User machen kann. Da ein Rechner selbst nicht etwas Komplexes ist, kann der User auch nicht vieles falsch machen.

## System entwerfen

Ich werde dies noch später machen, da ich das noch nicht weiss, solange ich noch nichts gecodet habe und ich muss das überhaupt erstmals lernen.

TODO