|  |
| --- |
| 23. März 2015 – Julia Kainmüller |

|  |
| --- |
| Dokumentation der Entscheidung für eine Desktopapplikation |

# Entscheidung

Zur Auswahl standen „groovy“ für Webapplikation und C# für Desktopapplikation. Der Hauptaspekt, weswegen 4 von 5 Personen für Desktopapplikation gestimmt haben, war jener, dass es sehr klar definierte und leicht verständliche Richtlinien zum Entwerfen von barrierefreien Anwendungen gibt. Außerdem ist die Darstellung nicht von einem Browser abhängig.

Bei groovy erfolgt vieles schon sehr automatisiert, wir wollen das Programm aber schritt für schritt selbst aufbauen, um das Hintergrundgeschehen zu kennen und um Probleme im barrierefreien Umgang mit der Software vermeiden bzw. schnell beheben zu können.

Außerdem erschienen die Anwendungsfälle von XAML (welches für die Struktur und das Layout bei C# unterstützend eingesetzt wird) relativ logisch und realisierbar.

Da aus Erfahrungen unserer Projektleiterin die Datenbankeinbindung auch sehr einfach ist, wurde schlussendlich beschlossen, dass wir eine Desktopapplikation entwickeln werden.