Dokumentation ChallengeMe

Von Felix Kießling, Florian Höfer, Max Wendl und Peter Winter

Ziel:

ChallengeMe ist ein Social Network, in dem sich die Mitglieder gegenseitig Aufgaben zukommen lassen, die in einem bestimmten Zeitrahmen zu erfüllen sind. Die Challenges werden vor der Zuteilung von der Community bewertet, um Spam oder regelwidrige Aufgaben zu vermeiden. Eine korrekte Erfüllung wird mit Punkten belohnt, die für die Rangliste ausschlaggebend sind.

Übersicht:

* Administration:
  + Für Zugriffe auf Datenbank und Verwaltung zuständig
* Challenges
  + Verwaltung und Erstellung von Challenges
  + Challenges als Objekte gehandelt
* Chat
  + Gesonderter Chat
  + Client / Server – Modell
  + Steuerung per GUI oder Konsole
* Profile
  + Verwaltung der Nutzerdatenbank
    - Anlegen
    - Löschen
    - Ändern
    - Challenges anfordern
    - Challenges aufgeben

[ UML-DIAGRAMM ]

Was tut es?

Das Programm dient als Schnittstelle des Nutzers, um auf sein Profil sowie auf seine Challenges zuzugreifen. Er kann im Client seine Nutzerdaten wie Geburtsdatum, Passwort oder Profilbild ändern und seine Challenges mit Bewertung sowie ihm zugeteilte Challenges sehen. Ebenfalls kann er über den Client mit dem Aufgabensteller chatten und ihm das Beweisfoto zusenden. Die Freundesliste ist hier ebenfalls einzusehen, in der man seine Freunde verwalten kann und ihnen Nachrichten schreiben kann.

Struktur

Die Funktionen werden in vier Bereiche unterteilt, die nur über Schnittstellen miteinander kommunizieren, um eine optimale Sicherheit und Kapselung zu gewährleisten.