Detailkonzept 2+3

# Detailkonzept 2

XD Link: <https://xd.adobe.com/view/de000b8b-49f3-4fe1-ac5e-790fc6cca893-8b53/?fullscreen&hints=off>

## Übersicht

### Wetten

Graphical user interface

Description automatically generatedTable

Description automatically generated

### Über uns

Graphical user interface, application, Teams

Description automatically generated

### Support-Wetten Support-Über uns

Graphical user interface, application

Description automatically generatedGraphical user interface, application

Description automatically generated

## Beschreibung

Im XD-Prototype wurden drei Fenster umgesetzt, die mithilfe der Navigation aufgerufen werden können. Alle Buttons wurden mit einer Aktion versehen. Die Inputfelder können jedoch nicht bearbeitet werden.

## User Scenario

* Lars 23 Jahre alt möchte den Support kontaktieren da er in der Applikation einen Bug gefunden hat, der eine grosse Sicherheitslücke darstellt.

# Detailkonzept 3

## Vorüberlegung

### Fragen:

Sind die Buttons ersichtlich und verständlich angeordnet?

Wissen Sie, wo Sie sich derzeit auf der Applikation befinden?

Wissen Sie wie Sie durch die Applikation navigieren können?

Können Sie eine Wette abschliessen?

Können Sie den Support kontaktieren?

### Vermutungen:

Wir vermuten, dass das Abbrechen und Senden Button noch besser platziert werden müssen, damit nicht fälschlicherweise Wetten platziert werden und der Support kontaktiert werden muss.

Wir vermuten, dass unsere Applikation von den Nutzern eigentlich ohne Übung verwendet werden kann, da diese ähnlich wie Webseiten und sonstige Applikationen aufgebaut ist.

## Studienkonzeption:

### User Scenarios

* Emanuel ist gerade 20 geworden und nutzt den Computer sehr häufig, da er eine Kaufmännische Lehre abgeschlossen hat. Zudem ist er Fussball verliebt und will auf ein Spiel seiner heim Mannschaft wetten. Gerne nutzt er daher eine gute Applikation die schnell und einfach zu bedienen ist und er weiss, dass sein Geld in guten Händen ist.
* Lian 45 Jahre alt ist trauriger Weise Spielsüchtig und hat eine Menge Geld verspielt und versucht mit kleinen Sportwetten sein Geld wieder zu vermehren. Mit Glückspielseiten hatte er schon viel Kontakt und auch keine Scheu mehr seine Daten preiszugeben.
* Sybille ist 29 Jahre alt und Spielt für ihr Leben gerne. Sie arbeitet im Marketing eines grossen Unternehmens und hat den Computer gut im Griff. Ihre Persönlichen Daten behält sie gerne für sich und ist deshalb froh, wenn sie auf eine vertrauliche Applikation Trift.

### Aufgaben

Allgemein:

* Die Wettenden Platzieren eine Wette und prüfen diese, indem sie das Feld mit den Eigenen Wetten ansehen.
* Man will mehr Informationen darüber herausfinden, wo das zu wettende Geld hingeht, und prüft deshalb die Firmen Informationen in der Applikation.

Spezifisch:

* Emanuel hat ein Problem er kann nicht mehr wetten und sein guthaben wird falsch angezeigt. Deshalb drückt er auf den Knopf «Support» gibt seine Informationen und seine Probleme ein und sendet das Formular mit dem «Senden» Button ab.

# Umsetzung 2

## MVC Testprojekt

Tutorial Link: <https://www.udemy.com/share/101Whe/> 🡪 Sektion: Taschenrechner mit JavaFX

Beispiel Projekt: Taschenrechner.zip -> siehe «doc» Ordner

### Tutorial Fazit

Der Kurs war äusserst gut erklärt und man konnte jeden Schritt nachverfolgen. In der Einführung wurde auch das MVC-Modell erklärt. Es wurden auch Tipps gegeben und Hinweise auf oft gemachte Fehler gegeben. Da es ein Udemy-Kurs ist, gibt es auch Kommentare, bei denen man auch Tipps von anderen Personen, die den Kurs gemacht haben, bekommen kann. Bei Fragen konnte man sich auch direkt an den Ersteller des Tutorials wenden.

Um das Grundprinzip des MVC zu verstehen war dies das perfekte Video (Videos).

# Klassendiagramm

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung