

# Projektauftrag

## Projektbezeichnung:

Chatify Chatserver

## Projektauftraggeber:

**Wer ist der Auftraggeber (Institution, Unternehmen, Abteilung, Personen)?**

Florian Beckerle

John Lim

## Projekthintergrund:

**Sinn und Zweck des Projekts**

Chatserver mit einfachem Benutzer Interface mithilfe von JavaFX für schnelle Kommunikation zwischen zwei oder mehreren Usern.

**Projektauslöser / Vorprojekt**

Schulprojekt

## Projektendergebnis:

**Welches Ergebnis soll am Projektende vorliegen?**

Der User soll die Möglichkeit haben sich einen Account anzulegen, welches nur aus Name und Passwort besteht (Optional wäre auch noch eine E-Mail-Adresse). Sobald ein neuer Account erstellt wurde, kann der Benutzer eigene Chatrooms erstellen (Es können auch private Chatrooms erstellt werden), löschen oder bereits existierende Chatrooms, die von anderen Benutzern erstellt worden sind, beizutreten. In einem Chatroom können dann zwei oder mehr Usern miteinander kommunizieren.

Die Anzahl der User, welche sich in einem Chatroom befinden können, kann nur der Ersteller des Chatrooms einstellen.

Optional: Der User soll die Möglichkeit haben Bilder und Emojis zu verschicken.

**Welche messbaren Eigenschaften hat das Endergebnis, damit von einem Projekterfolg gesprochen werden kann?**

Funktionierender Chatserver mit Benutzerinteraktionen und Kommunikation zwischen zwei oder mehreren Usern, das erstellen, löschen oder beitreten von Chatrooms. Optional: Verschicken von Emojis und Bilder.

## Projektziel(e):

**Abgeleitet vom Projekthintergrund und vom Projektendergebnis.**

- + Account erstellen
- + Chatroom erstellen / löschen / beitreten
- + Chatrooms bearbeiten (Einstellungen)
- + Nachrichten verschicken
- + Bilder und Emojis verschicken (Optional)

**Nicht-Projektziele: Was ist NICHT Ziel des Projektes?**

- Sprachnachrichten
- Videos verschicken
- Freundesliste / Freundschaftssystem
- Profilbilder

## Projektbeschreibung:

### Projekthauptaufgaben:

**Beschreibung der wesentlichen Teilaufgaben (Vorgehensweise, Methoden, Ergebnisse und die zu erwartende Qualität).**

#### Vorgehensweise, Methoden und Ergebnisse:

##### Planung

Mithilfe von einem UML Diagramm werden die ersten Entwürfe für die Datenbanken erstellt.

##### Datenbank aufsetzen

Wichtige Datenbanken für die Usern und Nachrichten erstellen, restliche Datenbanken werden während der Entwicklung implementiert.

##### Oberfläche designen

Erste Entwürfe der Benutzeroberfläche werden erstellt, um einen groben Überblick über den Interface zu haben.

##### Views erstellen

Views werden in NetBeans angelegt

##### Account

Implementierung von Account Erstellung für den Benutzer, dieser soll dann auch mit der Benutzeroberfläche interagieren können.

##### Chatrooms

Benutzer sollen hier Chaträume erstellen und verwalten, sowie mit anderen in einem Chatraum befinden können.

##### Chat Messages

Implementierung von versendbare Nachrichten zur Kommunikation mit anderen Usern.

##### Testen

Emoji und Bilder verwenden / hochladen können

### Qualität:

Programm soll fehlerfrei laufen

Einheitliche Struktur im Programmcode

Einfaches und benutzerfreundliches Design

Optional: Bildgröße Limitieren

## Projektphasen / Meilensteine:

*Beschreibung der Projektphasen und deren überprüfbare Zwischenergebnisse.*

Phase	Meilenstein / Ergebnis	Soll Termin	Freigabe
1. Planung	Fertiges UML der Datenbank	09/03/2020	
2. Datenbank	Erstellen von allen benötigten Datenbanken		
3. Interface Planung	Fertige Skizzen von der Benutzeroberfläche und grobe Übersicht über das Design		
4. Interface (VIEWS)	Erstellung des Interfaces		
5. Account	Erstellung der Klassen für das Anlegen von Accounts		
6. Chatrooms	Erstellung der Klassen für das Anlegen von Chatooms, etc...		
7. Chat	Erstellung der Klassen für das Verschicken von Nachrichten, etc...		
8. Emoji / Bilder	Falls noch Zeit vorhanden ist: Implementierung von Hochladen von Bildern / Emojis		

## Projektstart:

**Wann (Datum) und mit welchem Ereignis wird das Projekt offiziell gestartet?**

09/03/20

Erstellung von einem UML Diagramm für die Datenbanken

## Projektende:

**Wann (Datum) und mit welchem Ereignis wird das Projekt offiziell beendet?**

Ende 6.Semester

**Projektressourcen:**

## Projektkalkulation

Welche finanziellen Mittel bzw. welche Ressourcen sind erforderlich bzw. stehen zur Verfügung? (Grobkalkulation)

Infrastruktur	Menge (Schätzung)	Euro à Einheit	Betrag	1)
			0€	
			0€	
			0€	
			0€	

Personal	Menge (Schätzung)	Euro à Einheit	Betrag	1)
John Lim	1		0€	
Florian Beckerle	1		0€	
			0€	
			0€	

Material	Menge (Schätzung)	Euro à Einheit	Betrag	1)
	2		0€	
			0€	
			0€	
			0€	

sonstige Aufwendungen	Menge (Schätzung)	Euro à Einheit	Betrag	1)
			0€	
			0€	
			0€	
			0€	

1) „X“ wenn ausgabenwirksam

**Gesamt:** 0€

## Abschätzung der Erlöse aus dem Projekt

**Angabe der Annahmen für die Berechnung**

Der Erlös beträgt 0€ da dieses Projekt nicht darauf ausgelegt ist Geld zu verdienen. Da wir bereits alle Ressourcen besitzen sind die Kosten 0€.

## Welche Ressourcen werden vom Auftraggeber zur Verfügung gestellt?

2 Laptops

1 Semester Zeit

### Projektrisiken:

**Verwenden Sie eine geeignete Methode zur Beschreibung von Risikoart und -größe.**

Das Implementieren von Bilder und Emojis verschicken kann zu Komplikationen führen

### Projektorganisation:

Projektleiter

Florian Beckerle

John Lim

Projektteam

**Namen und Rollen, Verantwortlichkeiten, evtl. Organigramm**

**Kernteam, erweitertes Projektteam**

Florian Beckerle: Verantwortlich für

- Planung
- Datenbank
- Programmierung

John Lim: Verantwortlich für

- Planung
- Benutzerinterface
- Programmierung

### Abschluss des Projektauftrages:

**Datum, Unterschriften aller Verantwortlichen**

09/03/2020 Florian Beckerle, John Lim

## Stakeholderanalyse

Maßnahmen, strategische Vorkehrungen					
Sympathie, Erwartungen					
Antipathie, Befürchtungen					
Einfluss auf das Projekt, Macht					
Umfeldgruppe					