|  |  |
| --- | --- |
| Protokoll für Veranstaltung: | Seminarkurs Explore IT |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | |
| Datum | 30.11.2023 | | | |
| Protokollführer | Lukas Kornmayer | | | |
| Projektmitglieder | Martin Rid, Florian Kreher, Silas Schäffer | | | |
|  | | | | |
| Themen/Inhalte | |  | | |
| Ich habe einen QR Code Generator programmiert, der auf verschiedenen Funktionen basiert. Der QR Code setzt sich aus der lokal auf dem Gerät gespeicherten ID des Restaurants und den Tischnummern zusammen, wobei die Anzahl der Tische flexibel ist und vom Restaurantbesitzer mittels eines Sliders festgelegt werden kann.  Die Generierung der QR Codes erfolgt durch Betätigen eines Buttons in der Benutzeroberfläche. Die resultierenden QR Codes werden in eine PDF Datei eingefügt. Um eine klare Struktur in der PDF zu gewährleisten, habe ich festgelegt, dass sechs QR Codes auf einer Seite platziert werden. Diese werden mit Linien umrahmt, die als Schnittmarken dienen, um eine präzise Ausschneidung und Positionierung auf den Tischen zu erleichtern.  Die Dateibenennung erfolgt durch einen Zufallsgenerator, der eine 8-stellige Kombination aus Buchstaben und Zahlen erzeugt. Dies gewährleistet, dass die Dateinamen eindeutig sind und keine Konflikte beim Speichern der PDF Dateien auftreten.  Ein weiteres wichtiges Feature meiner Anwendung ist die Möglichkeit für den Benutzer, die generierte PDF-Datei herunterzuladen. Dies bietet dem Restaurantbesitzer eine einfache Möglichkeit, die erstellten QR Codes zu verwalten und auszudrucken. | | | | |
| In meiner Restaurant-App wird nach dem erfolgreichen Scannen des QR Codes die Speisekarte angezeigt. Diese wird dynamisch aus der Datenbank geladen und mithilfe eines RecyclerViews übersichtlich dargestellt. Jedes Gericht auf der Speisekarte wird dabei als einzelnes Item repräsentiert und enthält Informationen wie den Restaurantnamen, den Preis und die Zutaten.  Um dem Benutzer eine einfache Auswahl der gewünschten Gerichte zu ermöglichen, habe ich die Option implementiert, die Anzahl der einzelnen Gerichte über zwei Buttons zu erhöhen oder zu verringern. Sobald die Anzahl auf mindestens 1 gesetzt ist, wird das Gericht als ausgewählt markiert, was durch eine farbige Umrandung visuell dargestellt wird.  Nachdem der Benutzer seine Auswahl getroffen hat, kann er die ausgewählten Gerichte zum Warenkorb hinzufügen. Ein Pop-Up-Fenster erscheint, das eine Zusammenfassung der Bestellung enthält. Hierbei kommt erneut ein RecyclerView zum Einsatz, um die ausgewählten Gerichte mit ihrer jeweiligen Anzahl anzuzeigen. Eine Anpassung der Anzahl ist dabei über ein EditText-Feld möglich. Zusätzlich wird der Gesamtpreis der Bestellung angezeigt.  Die Bestellung wird finalisiert, indem der Benutzer die Auswahl bestätigt. Die ausgewählten Gerichte werden daraufhin an die Datenbank gesendet und unter dem entsprechenden Knoten, der der passenden Tischnummer entspricht, gespeichert. Dieser Prozess ermöglicht eine nahtlose und effiziente Abwicklung von Bestellungen in der Restaurant-App, von der Auswahl der Gerichte bis zur Speicherung in der Datenbank für das jeweilige Restaurant. | | | | |
|  | | |  |  |
|  | | |  |  |
| Mitarbeiterschlüssel generieren | | | Silas | 08.12.23 |
| Mitarbeiterlogin | | | Silas | 15.12.23 |
| Registrierung / Anlegung von Accounts | | | Martin | 01.12.23 |
| Erstellen von Restaurants / Erstellen von Speisekarten | | | Martin | 08.12.23 |
| Tisch QR-Code generieren/scannen | | | Lukas | 08.12.23 |
| Mitarbeiter QR-Code scannen | | | Lukas | 15.12.23 |
| Speisekarte einscannen | | | Lukas | 22.12.23 |
| Tischansicht | | | Florian | 08.12.23 |