L03\_Einkaufsliste\_Formular

In den nächsten Wochen wirst Du eine kleine Web-App konzipieren und entwickeln, mit der ein Haushalt (z.B. eine WG) interaktiv eine Einkaufsliste pflegen kann. Sie kann sowohl im Haushalt selbst genutzt werden, um die Liste zu erstellen, als auch im Laden, um sie abzuarbeiten. Dabei kann die App jederzeit mit den verschiedenen Geräten der Haushaltsmitglieder bedient werden, seien es PCs, Laptops, Tablets und insbesondere Smartphones.

Jeder Eintrag in der Liste zeigt eine Ware mit Name, der gewünschten Menge als einheitslose Zahl, dem Datum des letzten Kaufs und einem Kommentar z.B. für die Marke, die Einheit der Menge oder zusätzliche Angaben wie Farbe etc. Dazu wird angezeigt, ob diese Ware beim nächsten Supermarktbesuch eingekauft werden soll. Ein Haushaltsmitglied, das einkaufen geht, kann folglich im Laden die App aufrufen und darin sehen können, welche Artikel gekauft werden sollen. Sobald es etwas in den Einkaufswagen gelegt hat, und hier ist der reale Einkaufswagen gemeint, kann es in der App eine Interaktion ausführen, um die Ware als gekauft zu markieren. Weiterhin können jederzeit neue Wareneinträge angelegt werden oder bestehende, zu Waren die sicher nie mehr eingekauft werden müssen, auch komplett gelöscht. Auch können die Mengenangaben und Kommentare jederzeit verändert werden. Das Datum dagegen wird nicht vom Nutzeri eingeben, sondern vom System automatisch aktualisiert, wenn etwas als gekauft markiert wird.

**Aufgabe**

In dieser ersten Teilaufgabe geht es zunächst nur um die Oberfläche. Was im System geschieht, insbesondere damit alle Nutzeris auf die gleiche Liste zugreifen können, wird Gegenstand der weiteren Lektionen sein.

Erstelle ein Use-Case-Diagramm für die Web-App mit der oben angeführte Funktionalität und ein Scribble für ein User-Interface, das die Bedienung erlaubt. Produziere dann die Oberfläche vollständig mit HTML und CSS, setze dabei schon einige Waren als Platzhalter zur Demonstration ein. Fange die Ereignisse bei der Interaktion ab und lasse das System mit aussagekräftigen Konsolenausgaben reagieren. Ein Aktivitätsdiagramm ist hierzu nicht erforderlich, da noch keine nennenswerten Algorithmen zum Einsatz kommen.