

## doc.md

# Kantinerado



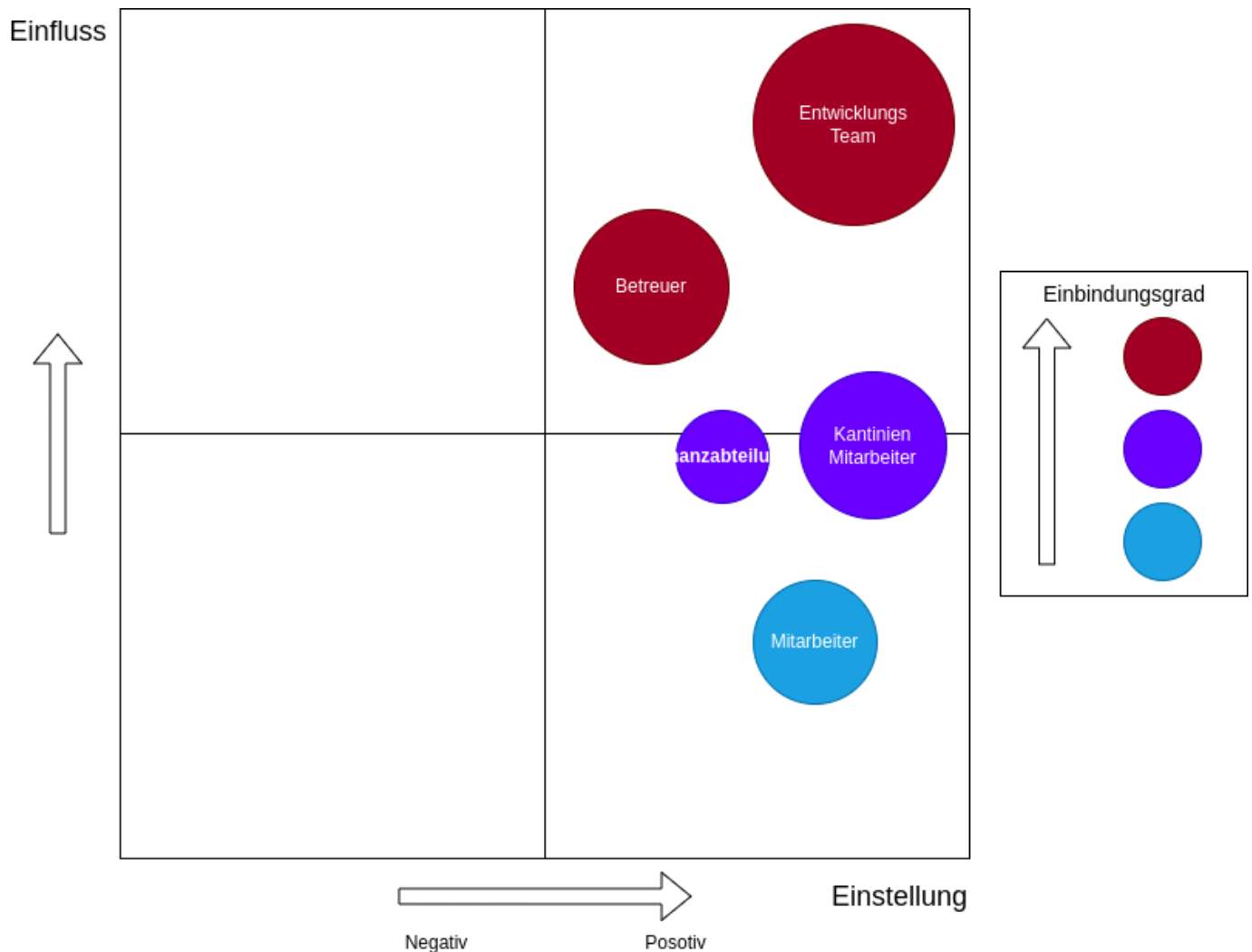
## Einführung und Ziele



## Stackholder



Um Requirements für ein Projekt zu definiern sollte als erstes eine Stakeholder Analyse durchgeführt werden. Da das *Kantinerado* Projekt nur firmenintern genutzt werden soll, sind folglich auch alle Stakeholder firmenintern. Die nachfolgende Grafik zeigt eine Analyse aller beteiligten Stakeholder. Die Größe gibt dabei jeweils das Interesse der einzelnen Parteien am Gelingen des Projektes an.



## Funktional requirements:



### 1. Benutzerregistrierung und Authentifizierung:

- Benutzer sollten sich registrieren können, um ein Konto zu erstellen, und sich dann mit ihren Anmeldeinformationen anmelden können, um auf die App zuzugreifen.

### 2. Produktkatalog anzeigen:

- Die App sollte eine übersichtliche Darstellung des verfügbaren Speiseangebots mit Preisen, Beschreibungen und ggf. Bildern anzeigen.

### 3. Bestellungen aufgeben:

- Mitarbeiter sollten in der Lage sein, ihre Bestellungen aus dem Produktkatalog auszuwählen und hinzuzufügen, die Anzahl der Artikel anzugeben und die Bestellung abzuschließen.

### 4. Zahlungsoptionen (optional):

- Die App sollte verschiedene Zahlungsoptionen unterstützen, z. B. Kreditkarten, Debitkarten oder interne Abrechnungssysteme.

## 5. Bestellverwaltung:

- Kantinenpersonal sollten in der Lage sein, Bestellungen übersichtlich einzusehen und zu Filtern. Zudem sollen Kantinenpersonal den Wöchentlichen Speiseplan zu verwalten und anzulegen.

## 6. Benachrichtigungen:

- Benutzer sollten Benachrichtigungen über den Bestellstatus erhalten, z. B. wenn die Bestellung bestätigt wurde, wenn sie zur Abholung bereit ist oder wenn es Verzögerungen gibt.

## 7. Verwaltung:

- Ein Admin Account kann Mitarbeiter und Kantinenpersonal Verwaltung. Dabei können Mitarbeiter auch zu Kantinenpersonal befördert/degradiert werden.

## 8. Webanwendung:

- Das gesamte Projekt soll als Webanwendung umgesetzt werden.

# Non Funktional Requirements:



## 1. Benutzerfreundlichkeit:

- Die App sollte eine intuitive Benutzeroberfläche haben, die einfach zu navigieren ist und auch von Mitarbeitern ohne technische Vorkenntnisse leicht verwendet werden kann.

## 2. Sicherheit:

- Die App sollte Sicherheitsmechanismen wie HTTPS, sichere Authentifizierung und Datenverschlüsselung implementieren, um Benutzerdaten zu schützen.

## 3. Leistung:

- Die App sollte eine schnelle Ladezeit haben und auch unter Last stabil und reaktionsschnell sein, um eine positive Benutzererfahrung zu gewährleisten.

## 4. Skalierbarkeit:

- Die App sollte in der Lage sein, mit steigender Benutzerzahl und wachsendem Speiseangebot skalieren zu können, ohne dabei die Leistung zu beeinträchtigen.

## 5. Kompatibilität:

- Die App sollte auf verschiedenen Geräten und Browsern korrekt funktionieren und eine konsistente Benutzererfahrung bieten.

## 6. Barrierefreiheit:

- Die App sollte barrierefrei sein und die Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) einhalten, um sicherzustellen, dass sie für alle Benutzer zugänglich ist, unabhängig von ihren Fähigkeiten oder Einschränkungen.

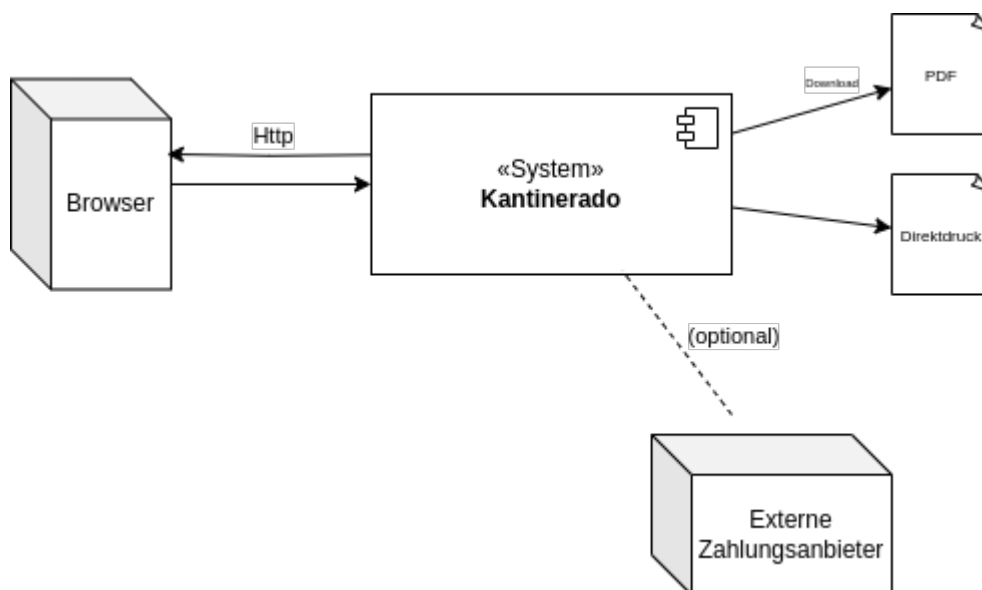
## 7. Datenschutz und Compliance:

- Die App sollte den geltenden Datenschutzbestimmungen entsprechen und die Vertraulichkeit und Integrität der Benutzerdaten gewährleisten.

# Context und Scope



In der nachfolgenden Grafik ist der Systemkontext des Projekts dargestellt. Dieser hat bis auf die optionale Einbindung von externen Zahlungsanbieter keine direkten Abhängigkeiten zu anderen externen Systemen. Dies folgt vor allem daraus, dass diese Anwendung eigenständig innerhalb des Firmennetzes laufen soll. Die gesamte Bedienung des Systems erfolgt über einen beliebigen Browser und somit dem *http*-Protokoll



# Solution Strategy



## Technology



Zu Beginn muss auf den vorher definierten Anforderungen ein Tech-Stack erarbeitet werden, mit welchem das Projekt sinnvoll umsetzbar ist. Dabei dürfen nicht nur die Anforderungen in Betracht gezogen werden, sondern auch die bekannten Technologien der einzelnen Entwickler. Da das Projekt als Webanwendung

umgesetzt werden soll müssen für die drei zentralen Komponenten Technologien/Frameworks gefunden werden:

- Frontend
- Backend
- Datenbank

Als ein eher experimenteller Ansatz wurde zuerst eine erste Meinung zu den Technologien über eine KI eingeholt. Dadurch wird versucht, sich eine Durchschnittsmeinung zu erarbeiten. Die Angaben der KI wurden natürlich noch mit weiteren unabhängigen Quellen validiert. Der Ansatz stellte sich damit als erfolgreich heraus.

## Frontend



Kriterium	Gewichtung	React	Vue.js	Angular
Lernkurve	10%	7/10	8/10	6/10
Community-Support	15%	9/10	8/10	10/10
Entwickler-Tools	12%	8/10	7/10	9/10
Skalierbarkeit	15%	8/10	8/10	10/10
Performance	13%	9/10	8/10	10/10
Testing-Unterstützung	12%	8/10	7/10	9/10
Dokumentation	13%	9/10	8/10	10/10
Vorherige Erfahrung der Entwickler	10%	6/10	3/10	8/10

### Gesamtbewertung (Punkte):

React: 7.6/10

Vue.js: 7.45/10

Angular: 8.8/10

**Entscheidung:** Aufgrund der gewichteten Gesamtbewertung und der vorhandenen Erfahrung der Entwickler mit Angular wird sich für **Angular** entschieden.

## Backend



Kriterium	Gewichtung	Express.js	Django	Ruby on Rails	Java Spring Boot
Lernkurve	10%	8/10	7/10	7/10	6/10
Community-Support	15%	9/10	8/10	7/10	8/10
Entwickler-Tools	12%	8/10	9/10	8/10	9/10
Skalierbarkeit	15%	8/10	9/10	7/10	9/10
Performance	13%	9/10	8/10	8/10	8/10
Testing-Unterstützung	12%	8/10	9/10	8/10	9/10
Dokumentation	13%	9/10	8/10	8/10	8/10
Vorherige Erfahrung der Entwickler	10%	6/10	7/10	5/10	9/10

**Gesamtbewertung (Punkte):**

Express.js: 7.85/10

Django: 7.75/10

Ruby on Rails: 7.35/10

Java Spring Boot: 8.3/10

**Entscheidung:** Aufgrund der gewichteten Gesamtbewertung und der vorhandenen Erfahrung der Entwickler wird sich für **Java Spring Boot** entschieden.

**Datenbank**

Kriterium	Gewichtung	PostgreSQL	MongoDB	MySQL
Skalierbarkeit	20%	8/10	9/10	9/10
Datenmodell	15%	9/10	7/10	8/10
Abfrageleistung	15%	8/10	7/10	9/10
Verfügbarkeit und Ausfallsicherheit	15%	9/10	7/10	8/10
Erweiterbarkeit und Flexibilität	10%	8/10	9/10	8/10
Community und Support	10%	9/10	8/10	8/10
Sicherheit	10%	9/10	8/10	8/10
Vorherige Erfahrung der Entwickler (nur bedingt wichtig, da Spring Boot als abstraktion dient)	5%	3/10	2/10	8/10

**Gesamtbewertung (Punkte):**

PostgreSQL: 7.5/10

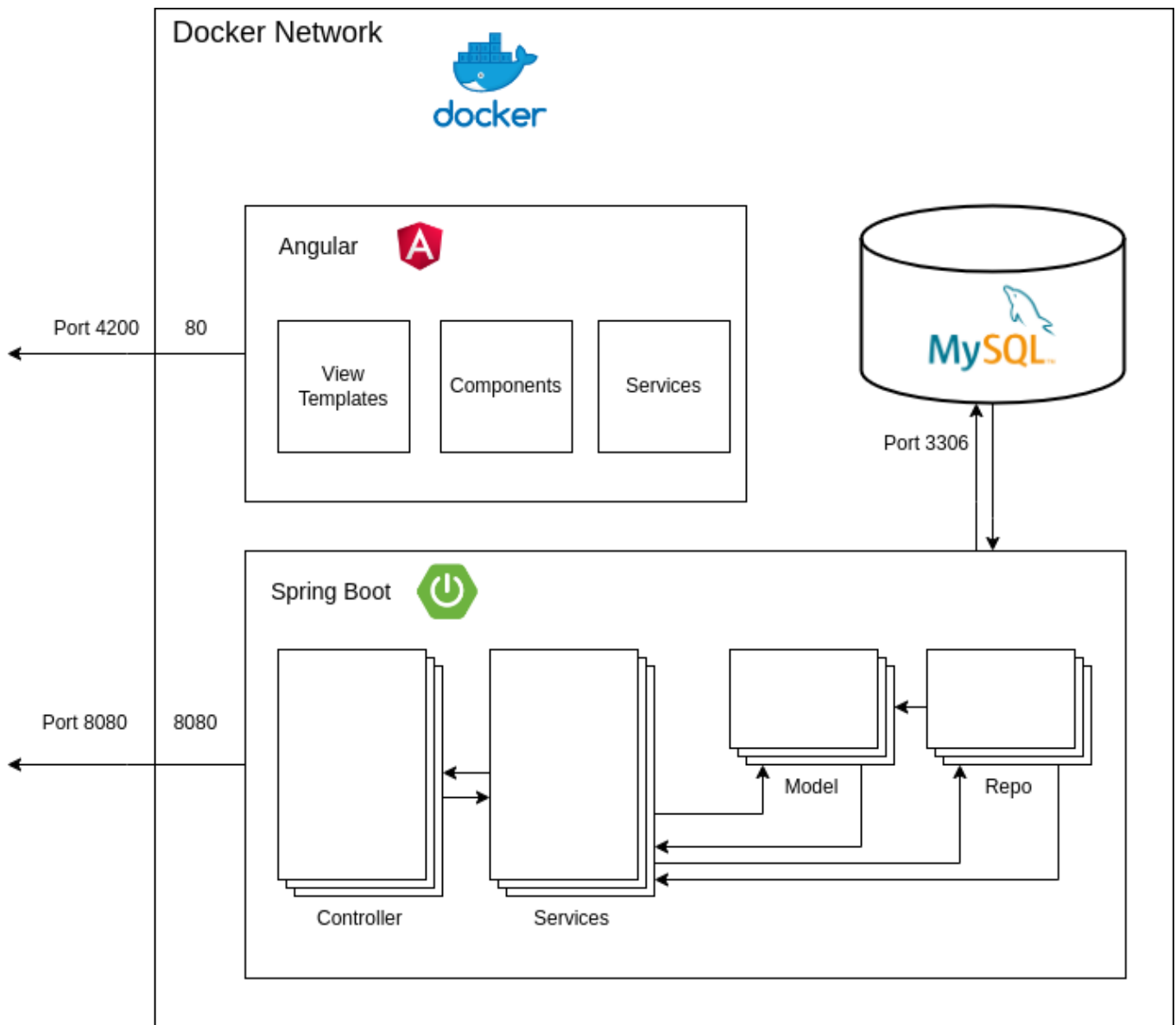
MongoDB: 6.8/10

MySQL: 8.4/10

**Entscheidung:** Aufgrund der gewichteten Gesamtbewertung und der vorhandenen Erfahrung der Entwickler wird sich für **MySQL** entschieden.

**Architecture Overview**

Für das Deployen und Hosten der Software soll Docker verwendet werden. Dadurch ist es möglich, die vorher beschriebenen Komponenten in einzelne Container zu packen. Das Managen der Container soll über eine Docker-compose erfolgen. Dies vereinfacht auch das Verwalten der Container untereinander, da diese somit gleich in einem Network verwaltet werden.



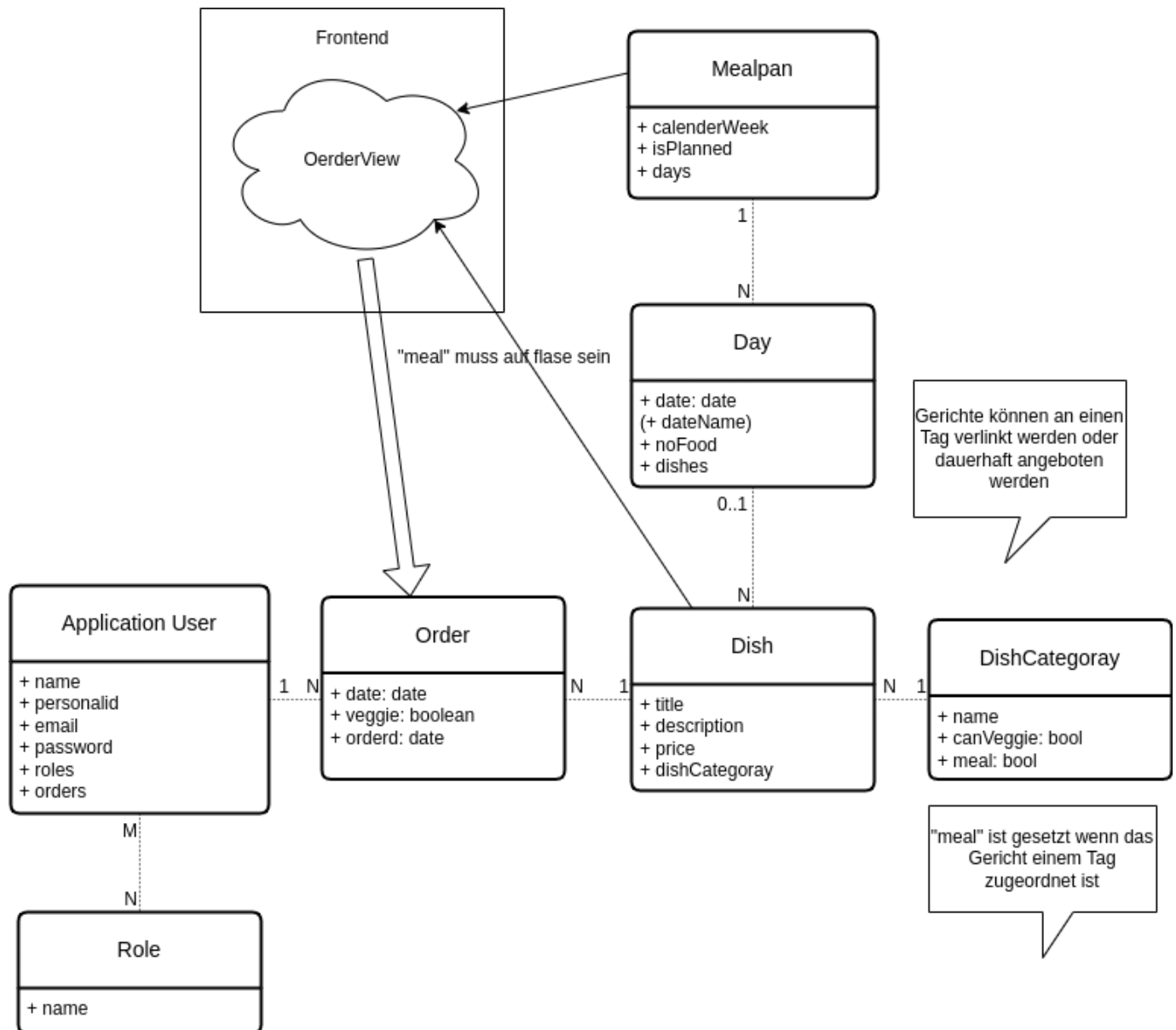
## Entity Overview



Entwurf für die Modellierung der Datenstruktur im Backend. Dieser beachtet, dass es tägliche Menüs und Zusatzspeisen gibt sowie Frühstücksangebote, welche jeden Tag angeboten werden. Die Schwäche dieses Modells ist zurzeit noch, dass eine Bestellung eines Menüs aus dem Speiseplan mit dem Tag übereinstimmen muss. Logischerweise kann es nicht möglich sein, eine Bestellung für einen Tag aufzugeben, an dem das Gericht nicht angeboten wird. Daher muss hier eine Validierung in der Geschäftslogik geschehen, bzw. das Frontend sollte natürlich solche Anfragen auch nicht zulassen, aber durch die REST Full Architektur ist eine Validierung im Backend unumgänglich (die gestrichelte Linie stellt diese Validierung dar). Die Stärke dieses Modells soll sich später in der einfachen Auswertungen der Bestellungen und der zugeordneten Gerichte zeigen. Auch die Mealplan Entity vereinfacht das Abfragen des Speiseplans für eine bestimmte Woche.

Das System ist so gedacht, dass für die einzelnen Kategorien "Menü1", "Menü2", ... sowie für "Frühstück" eine "DishCategory" erstellt wird. Dieses dynamische System erlaubt auch das einfache Erweitern des Systems. Denkbar ist z.B. auch das

neue Menü, Special Deals oder weitere feste Produkte eingebaut werden können, ohne dass die Datenstruktur erweitert werden muss. Zu besseren Verständnis wurde auch noch gezeigt welche Entitäten für die Darstellung der Bestellansicht wichtig sind.



## API



### Authentifizierung:

Einige Endpunkte erfordern Authentifizierung. Verwenden Sie die `/auth`-Endpunkte für Registrierung und Anmeldung.

### Endpunkte:

### Admin:

- GET `/admin/`
  - Gibt "Admin-Zugriffsebene" zurück
- POST `/admin/promote`



- Befördert einen Benutzer zum Kanntienenmitarbeiter
- Anforderungstext:

```
{  
  "username": "String"  
}
```

- Antwort:
  - 200 OK: "Benutzername wurde befördert"
  - 404 NOT FOUND: Benutzer nicht gefunden

## Authentifizierung:

- POST /auth/register
  - Registriert einen neuen Benutzer
  - Anforderungstext:  
  
RegistrationDTO
  - Antwort:
    - 201 CREATED: "Benutzername des Benutzers"
    - 400 BAD REQUEST: Registrierung fehlgeschlagen
- POST /auth/login
  - Meldet einen Benutzer an
  - Anforderungstext:  
  
LoginDTO
  - Antwort:  
  
LoginResponseDTO

## Speiseplan:

- GET /mealplan/{kw}
  - Ruft einen Speiseplan anhand seiner Kalenderwoche ab
  - Pfadvariable:
    - kw: Integer (Kalenderwoche)
  - Antwort:
    - 200 OK: Mealplan-Objekt
    - 404 NOT FOUND: Speiseplan nicht gefunden

## Bestellung:

- POST /order/
  - Erstellt eine neue Bestellung
  - Anforderungstext:  
  
OrderDTO
  - Antwort:
    - 200 OK: Bestellung erfolgreich erstellt
    - 400 BAD REQUEST: Fehler beim Erstellen der Bestellung
- POST /order/batch
  - Erstellt mehrere Bestellungen in einem Batch
  - Anforderungstext:
    - Liste von OrderDTO-Objekten
  - Antwort:
    - 200 OK: "Alle Bestellungen erfolgreich aufgegeben"

- 400 BAD REQUEST: Einige Bestellungen konnten nicht aufgegeben werden

## **Benutzer:**

- GET /user/
  - Gibt "Benutzerzugriffsebene" zurück

## **Zusätzliche Hinweise:**

- Alle Controller sind mit `@CrossOrigin("*")` annotiert, was bedeutet, dass sie Anfragen von jedem Ursprung akzeptieren.
- Der `tokenService` wird für die Authentifizierung und das Abrufen von Benutzerinformationen verwendet.
- Die Fehlerbehandlung ist für einige Endpunkte implementiert und gibt hauptsächlich die entsprechenden HTTP-Statuscodes zurück.