

ATM Dokumentation

Die Panzerknacker

Die Panzerknacker

© 2022 Die Panzerknacker

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|----|
| 1. ATM Dokumentation Startseite | 4 |
| 1.1 Abstract | 4 |
| 1.2 Das Team | 4 |
| 1.3 Die Auftraggeber | 4 |
| 2. Anforderungsdokumentation | 6 |
| 2.1 Produktvision und Produktziele | 6 |
| 2.2 Rollen und Personas | 6 |
| 2.3 User Stories | 10 |
| 2.4 Aufgaben | 11 |
| 2.5 Begriffslexikon | 11 |
| 2.6 Mengengerüst | 12 |
| 2.7 Use Cases | 12 |
| 3. Architekturdokumentation | 13 |
| 3.1 Beschreibung der Systemarchitektur | 13 |
| 3.2 Systementwurf | 14 |
| 3.3 Mensch-Maschine-Schnittstelle | 15 |
| 4. Testdokumentation | 26 |
| 5. Abnahmedokumentation | 29 |
| 5.1 System Under Test | 29 |
| 5.2 Bereitstellung zur Abnahme | 29 |
| 6. Benutzerdokumentation | 31 |
| 6.1 Allgemeine Funktionen | 31 |
| 6.2 Kunde | 33 |
| 6.3 Geld abheben | 33 |
| 6.4 Geld einzahlen | 36 |
| 6.5 Kontostand anzeigen | 38 |
| 6.6 Logout | 39 |
| 6.7 Administrator | 40 |
| 6.8 Account hinzufügen | 40 |
| 6.9 Account löschen | 42 |
| 6.10 Account bearbeiten | 45 |
| 7. Projektdokumentation | 46 |
| 7.1 Lessons Learned | 46 |
| 7.2 Mapping zu individuellen Leistungen | 46 |

| | |
|----------------------------|----|
| 8. Codedokumentation | 48 |
| 8.1 Code Ist-Dokumentation | 48 |
| 8.2 Delta-Dokumentation | 51 |



1. ATM Dokumentation Startseite

1.1 Abstract

Das Ziel dieses Projekts war es, den [bestehenden Java-Code](#) eines Geldautomaten zu dokumentieren und zu verbessern. [Das Team](#) bestand aus fünf Personen, die sich auf ein bestimmtes Thema spezialisiert hatten. Ein [GitHub-Repository](#) diente als zentraler Ort für die Dokumentation und den Programmcode. Zusätzlich konnten mit Hilfe eines [SCRUM-Boards](#) die Aufgaben der Teammitglieder aufgeteilt und deren Fortschritt überwacht werden.

Das Team beschloss zu Beginn des Projekts, den bestehenden Code zu verwerfen und noch einmal von vorne zu beginnen. Dies führte zu einer neuen Architektur, die nun modularer gestaltet und dadurch leichter erweiterbar war. Details können in der [Architekturdokumentation](#) nachgelesen werden.

Die Dokumentation wurde in Form einer Website realisiert, die unter der Adresse atm.node5.de eingesehen werden kann. Zusätzlich steht eine automatisch generierte [PDF-Datei](#) zum Download zur Verfügung.

1.2 Das Team

Wir sind die Panzerknacker.

| Mitglied | Spezialisierung |
|-----------------|--|
| Michel Franz | UX |
| Juri Kaemper | Text & QS |
| Christian Lopéz | Programmierung |
| Felix Möhler | Requirements Engineering |
| Julian Thiele | UML/Kollab.-Werkzeug, Entwicklungsumgebung |

1.3 Die Auftraggeber

Katharina Franz
katharina.franz@th-ab.de

Technische-Hochschule Aschaffenburg
Würzburger Straße 45, 63743 Aschaffenburg, Deutschland



2. Anforderungsdokumentation

2.1 Produktvision und Produktziele

2.1.1 Produktvision

Eine regionale Bank hat unser externes Software-Entwicklerteam für einen Auftrag eingestellt. Bei dem uns übertragenem Projekt handelt es sich um die fehlerhafte Software einer ATM (Automated Teller Machine) zu deutsch Bankautomat. Der bereits existente Programmcode wurde von einem externen Unternehmen entwickelt, so dass der Kunde kein Expertenwissen zum Programm verfügt. Außerdem fehlt auch die Dokumentation vollständig.

Um dem Bankunternehmen nun die Verwendung des Systems zu ermöglichen, muss das Programm komplett überarbeitet werden, darüber hinaus soll eine detaillierte Dokumentation (vollständig in deutsch) für die Bank erstellt werden. Das fehlerfreie Programm mit den bereits integrierten Features und einer strukturierten Dokumentation ist unser Basisfaktor. Das Programm ist für die Bankautomaten der Bank in Deutschland vorgesehen. Die Dokumentation soll die Entwicklung sowie die Funktionen der Software zusammenfassen und für den zuständigen Mitarbeiter verständlich machen.

2.1.2 Produktziele

Die Aufgabe unseres Teams ist es, den bereits vorhandenen Code so zu überarbeiten, dass dieser voll funktionsfähig ist und eine sichere Laufzeit gewährleistet werden kann. Zur Entwicklung der Software ist eine vollständig deutsche Dokumentation vorgesehen mit **Anforderungs-, Architektur-, Test-, Abnahme-, Benutzer-, Projekt-, und Codedokumentation.**

2.2 Rollen und Personas

2.2.1 Rollen

Hier werden die Rollen beschrieben, denen ein Benutzer angehören kann.

| Rollen | Beschreibung |
|---------------|---|
| Benutzer | Die Benutzer sind Kunden der Bank, die den Geldautomaten zur Verfügung stellt |
| Administrator | Administratoren des Bankautomatensystems, die Verwaltungsrechte über alle Benutzer besitzen |

2.2.2 Personas

Personas veranschaulichen typische Vertreter Ihrer Zielgruppe.

Gertrude Gabel



| | |
|-------------------------|---|
| Rolle | Benutzer |
| Alter | 65 |
| Geschlecht | weiblich |
| Tätigkeit | Rentnerin |
| Familienstand | verheiratet |
| Bildung | Mittelschule |
| Computerkenntnisse | Keine |
| Interessen und Hobbys | Wandern, Kaffee trinken |
| Einstellung zum Produkt | "Eine tolle Maschine, tut was sie soll" |
| Wünsche | Einfache Bedienung, wenig zum Merken |

Peter Lustig

| | |
|-------------------------|---|
| Rolle | Benutzer |
| Alter | 38 |
| Geschlecht | männlich |
| Tätigkeit | Handwerker |
| Familienstand | verheiratet |
| Bildung | Realschule |
| Computerkenntnisse | Grundkenntnisse |
| Interessen und Hobbys | Autos, Actionfilme, Fahrradfahren |
| Einstellung zum Produkt | "Hoffentlich werden die neuen Geldautomaten besser" |
| Wünsche | Nützliche Funktionen, Schnelle Bedienbarkeit |

Andy Auman

| | |
|-------------------------|---|
| Rolle | Administrator |
| Alter | 29 |
| Geschlecht | männlich |
| Tätigkeit | Systemadministrator |
| Familienstand | ledig |
| Bildung | Abitur |
| Computerkenntnisse | Fachkenntnisse |
| Interessen und Hobbys | Programmierung, Netzwerke, Gaming |
| Einstellung zum Produkt | "" |
| Wünsche | Viele Funktionen, Wenig Konfigurationsaufwand |

Mathias Jung

| | |
|-------------------------|-------------------------------------|
| Rolle | Benutzer |
| Alter | 19 |
| Geschlecht | männlich |
| Tätigkeit | Student |
| Familienstand | ledig |
| Bildung | Abitur |
| Computerkenntnisse | Grundkenntnisse |
| Interessen und Hobbys | BWL / Wirtschaft |
| Einstellung zum Produkt | "" |
| Wünsche | Schnelle und einfache Transaktionen |

2.3 User Stories

User Stories sind Wünsche an eine Software, die aus Sicht des Endbenutzers verfasst wurden.

Als **[Rolle]** möchte ich **[Ziel/Wunsch]**, um **[Nutzen]**

1. Als **Benutzer** möchte ich **verschiedene Geldbeträge eingeben**, um diese abzuheben
2. Als **Benutzer** möchte ich **sehen, wie viel Geld auf meinem Konto** ist, um zu wissen, wie viel ich noch abheben kann
3. Als **Benutzer** möchte ich einen **maximal Debit Betrag pro Tag festlegen** können, um bei Diebstahl den Verlust zu minimieren
4. Als **Benutzer** möchte ich eine **vierstellige Pin zu meiner Karte eingeben** müssen, um Gelddiebstahl von meinem Konto zu vermeiden
5. Als **Benutzer** möchte ich die **Ziffern meiner Pin ändern** können, um sie mir besser merken zu können
6. Als **Benutzer** möchte ich die **Länge meiner Pin ändern** können, um die Sicherheit zu verbessern
7. Als **Benutzer** möchte ich eine **Stückelung auswählen** können, um gewünschte Scheine zu erhalten
8. Als **Benutzer** möchte ich mich **in mein Konto einloggen** können, um getätigte Transaktionen zu sehen
9. Als **Mitglied einer anderen Bank** möchte ich **gegen Gebühren Geld abheben** können, um örtlich flexibel zu sein
10. Als **Administrator** der Bank möchte ich eine **vollständige und detaillierte Dokumentation**, um im Fehlerfall schnell handeln zu können

2.4 Aufgaben

Auflistung aller Aufgaben dieses Projektes.

- Anfertigen einer Ist-Dokumentation des Codes
- Funktionen aus User Stories implementieren
- Codeverbesserungen in Delta-Dokumentation beschreiben
- Anfertigen einer Anforderungsdokumentation
- Anfertigen einer Systemdokumentation
- Anfertigen einer Testdokumentation
- Anfertigen einer Abnahmedokumentation
- Anfertigen einer Benutzerdokumentation
- Anfertigen einer Projektdokumentation

2.5 Begriffslexikon

Hier werden wichtige fachspezifische Begriffe aufgelistet, die in diesem Projekt verwendet werden.

| Begriff | Bedeutung |
|-----------------------|--|
| Cash Dispenser | Bargeld im ATM-Dispenser |
| Deposit Slot | Geldfach zum Ein- und Auszahlen |
| Balance | Ist-Saldo auf einem Account |
| Withdrawal | Geld abheben |
| Account Pin | Geheimpin eines Accounts (unique) |
| Account number | Nummer eines Accounts (unique) |
| Credit | Gutschrift |
| Debit | Lastschrift |
| UI | Benutzeroberfläche |
| GUI | Grafische Benutzeroberfläche |
| JUnit | Java Bibliothek zum Testen |
| JSwing | Grafisches Toolkit für Java |
| ATM | Geldautomat (Automated Teller Machine) |
| Mockup | Digitales Modell einer Anwendung |

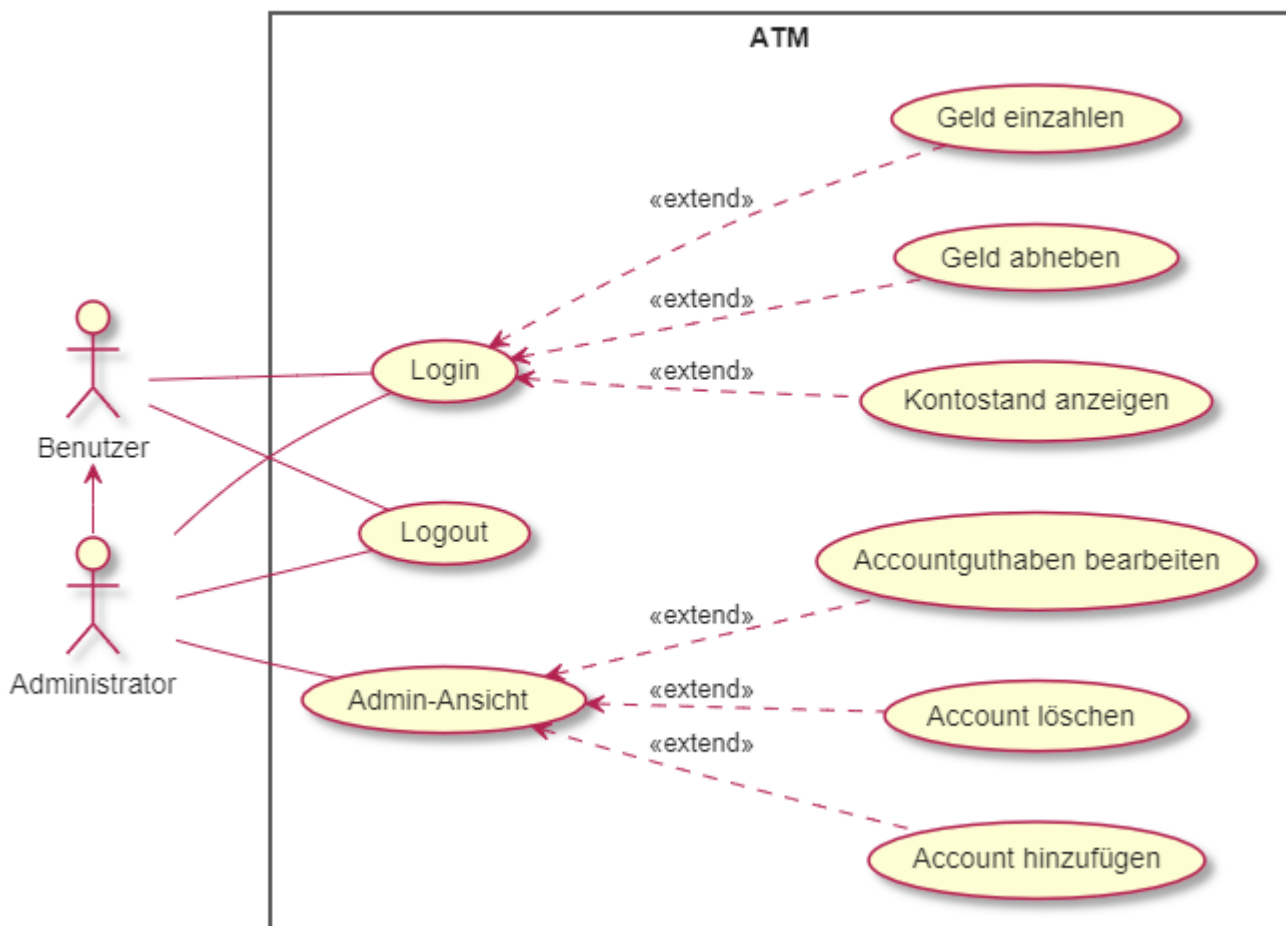
2.6 Mengengerüst

Das Mengengerüst beschreibt quantitativ die Komponenten eines Projektes.

| Bezeichnung | Beschreibung | Menge | Einheit |
|----------------------|---------------------------------------|-------|-------------|
| Pin | Stellenanzahl der Pin | 4 | Stellen |
| Geldautomaten | Anzahl Geldautomaten in Aschaffenburg | 43 | Stück |
| Debit | Maximale Auszahlung pro Tag | 1000 | Euro |
| Nutzer | Maximale Nutzer gleichzeitig | 1 | Person |
| Nutzer | Maximal registrierte Nutzer | >1000 | Person |
| Transaktion | Maximale Transaktion pro Minute | ~100 | Transaktion |

2.7 Use Cases

In diesem Anwendungsfalldiagramm wird das nach außen sichtbare Verhalten des Systems aus Sicht der Nutzer beschrieben.



3. Architekturdokumentation

3.1 Beschreibung der Systemarchitektur

3.1.1 Priorisierung der nicht funktionalen Anforderungen

Nichtfunktionale Anforderungen werden vielfach als Randbedingungen und Qualitätseigenschaften verstanden.

Qualitätsanforderungen

Änderbarkeit und **Wiederverwendbarkeit** waren uns besonders wichtig, da wir zu Beginn Schwierigkeiten hatten, uns einen Überblick über den bestehenden Code zu verschaffen. Aus diesem Grund entschieden wir uns, den Code noch einmal von Grund auf neu zu erstellen. Dadurch verbessert sich vor allem die **Brauchbarkeit** und **Wartbarkeit** des Codes.

Anforderungen an Lieferbestandteile

Eine vollständige Dokumentation in Form eines PDF Dokumentes und die Software bilden die Lieferbestandteile.

Anforderungen an die Benutzerschnittstelle

Eine weitere wichtige nicht funktionale Anforderung ist die **Bedienbarkeit** oder **Benutzerfreundlichkeit** des Programms. Da diese Anwendung für eine sehr große Menge an Benutzern ausgelegt ist, wurde die Bedienbarkeit und Benutzerfreundlichkeit des Programms auf eine höhere Priorität gesetzt. So wird gewährleistet, dass Benutzer aller Altersgruppen gut mit der Anwendung interagieren können.

3.1.2 Architekturprinzipien

Nach welchen Kriterien soll das System in Komponenten unterteilt werden? Wie sollen Komponenten strukturiert und verfeinert werden?

Das System wurde in verschiedene Komponenten unterteilt, die sich jeweils auf eine bestimmte Aufgabe beziehen, um eine enge Kopplung der Module untereinander zu reduzieren. Der verschachtelte Aufbau der UI Komponenten bildet eine Struktur, die leicht erweitert werden kann.

Welche Aspekte sollen in Komponenten zusammengefasst werden?

In der `ATM.java` Klasse werden die Änderungen von einem Modus in den Nächsten behandelt. Dem entsprechend wird die `Screen.java` Klasse angesteuert, um die UI Elemente zu aktualisieren.

Die Klasse `Screen.java` beinhaltet alle Funktionen, die zum Ändern der UI Elemente benötigt werden. In ihr werden die Klassen `Keypad.java` und `SidePanel.java` verwendet.

Welche Dienstleistungen sollen Komponenten nach außen an ihrer Schnittstelle anbieten? Wie sollen die Komponenten miteinander interagieren?

Die Komponente `Keypad.java` gibt über das `KeypadListener.java` Interface alle Events für Tastendrucke an die `Screen.java` Klasse weiter. Die Komponente `Screen.java` gibt über das Interface `ATMLListener.java` Events wie z.B. einen Modus-Wechsel oder das Betätigen der Enter-Taste an die `ATM.java` Klasse weiter.

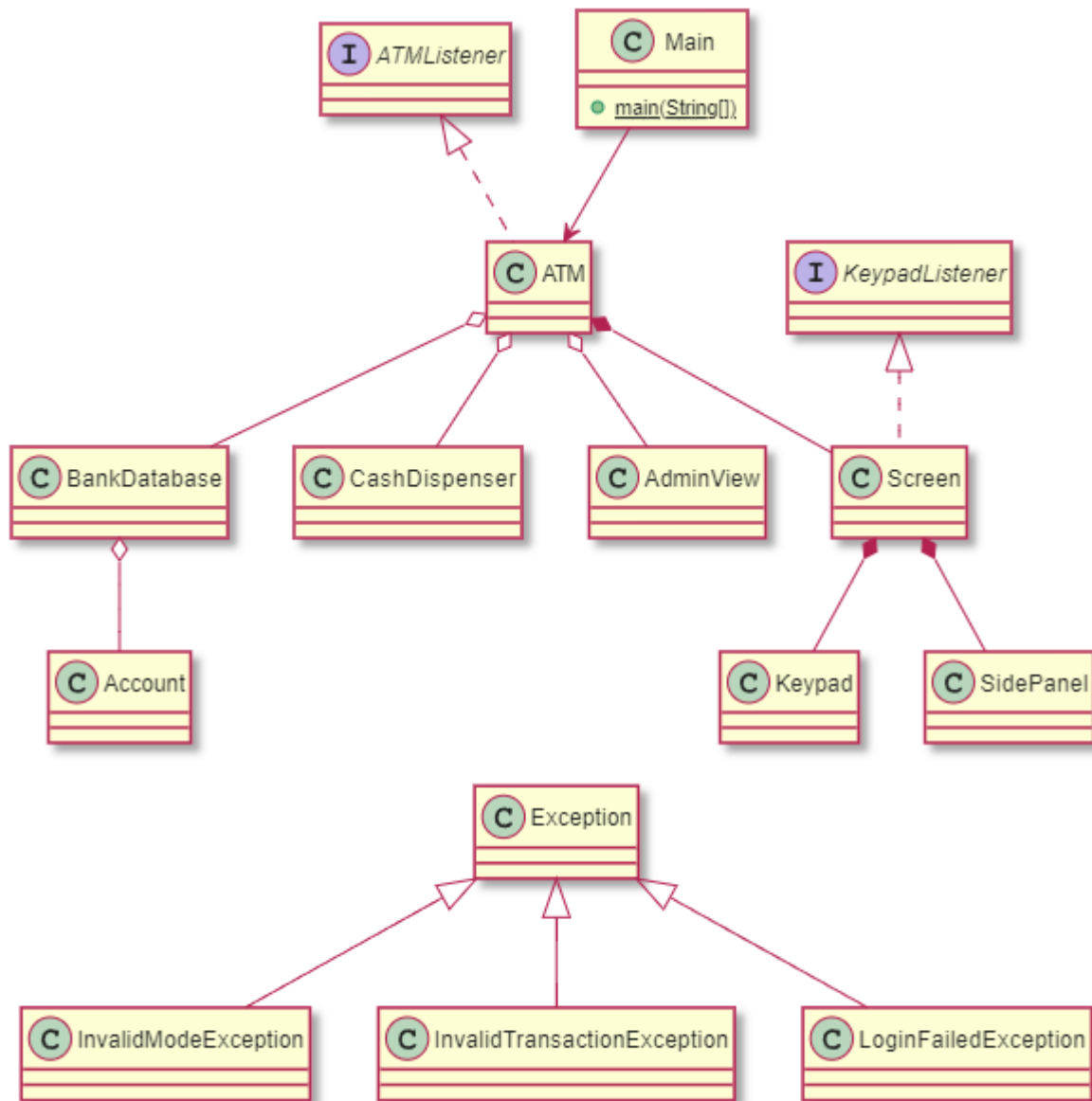
3.1.3 Schnittstellen

Hier werden alle Schnittstellen des Systems beschrieben.

- UI mit den Java-Swing GUI Bibliotheken
- `KeypadListener.java` für Kommunikationsschnittstelle zwischen dem Tastenfeld und dem Bildschirm Objekt
- `ATMLListener.java` ist die Schnittstelle zum Haupt-ATM-Objekt, in der Aktionen, wie ein Wechsel in einen anderen Modus oder das Betätigen der Enter-Taste behandelt werden

3.1.4 Big Picture der Systemarchitektur

Der Aufbau der Systemarchitektur ist weitestgehend modular gestaltet und ist hier in einem Klassendiagramm dargestellt.



3.2 Systementwurf

3.2.1 Systemdekomposition

Im folgenden Abschnitt werden die einzelnen Komponenten des Systems und ihre Funktionen beschrieben.

Das System lässt sich hauptsächlich durch die Bestandteile Guthaben anzeigen, Geld abheben und Geld einzahlen beschreiben. Zusätzlich gibt es ein Menü, eine Admin-Ansicht und eine Login, sowie eine Logout Funktion.

Vom Menü aus, ist es einem Benutzer möglich alle relevanten Funktionalitäten durch das Drücken einer Zahl zu erreichen. Die Funktion `atmSwitchModeAction()` wechselt nun, je nach eingegebener Zahl, in den entsprechenden Modus. Eine weitere wichtige Komponente des Systems ist das Keypad, welches die verschiedenen Knöpfe darstellt. Dieses befindet sich immer in der linken Hälfte des Fensters und hilft dem Nutzer bei der Bedienung des Automaten. Es wird in dem Konstruktor der Klasse `Screen.java` zusammen mit dem `SidePanel` initialisiert.

Das `SidePanel` hat, wie das Keypad, eine eigene Klasse. Es befindet sich auf der rechten Hälfte des Fensters und beinhaltet unter anderem einen „Back-Button“. Mit diesem kann zurück in den „Menü-Modus“ gewechselt werden. In dem `SidePanel` befindet sich außerdem das Textfeld, in welchem die Benutzereingabe angezeigt wird, sowie ein `JLabel`. Dieses zeigt, je nach Modus, zum Beispiel das verfügbare Geld, oder die verschiedenen Optionen mit entsprechender Eingabe an.

Eine weitere Funktionalität ist die `Admin-Ansicht`. Loggt sich ein Admin ein, öffnet sich ein neues Fenster. In diesem können die Daten der Benutzer geändert und anschließend gespeichert werden.

3.2.2 Designalternativen und -Entscheidungen

Es wurde sich dazu entschieden die einzelnen Funktionalitäten mit Hilfe von verschiedenen Modi zu implementieren. Der Bankautomat befindet sich zu jedem Zeitpunkt in einem bestimmten Modus und reagiert, je nach Modus, unterschiedlich auf bestimmte Eingaben. Dieser Ansatz unterscheidet sich von der ursprünglichen Version des Automaten. Hier gab es keine Modi und die verschiedenen Funktionen, wie das Geldabheben, wurden von eigenen Klassen übernommen.

In der alten Version des Bankautomaten, konnte ein Admin mit Hilfe eines Iterators auf die einzelnen Benutzer zugreifen. In dem überarbeiteten Modell ist es möglich, aus einer Liste von Benutzern den gewünschten per Mausklick auszuwählen. Dies ermöglicht eine einfachere und schnellere Bearbeitung.

Zudem wird das Speichern der verschiedenen Benutzer nicht mehr innerhalb einer Java-Klasse übernommen, sondern außerhalb in einer JSON-Datei. Die Benutzerdaten werden mit Hilfe der Klasse `BankDatabase.java` in diese Datei übertragen.

3.2.3 Cross-Cutting-Concerns, NFRs

Nun werden kurz die Cross-Cutting-Concerns des Systems, sowie der Umgang mit diesen, vorgestellt.

Ein Benutzer soll in jedem Modus eine Eingabe tätigen können. Daher wurde das Keypad und ein entsprechendes Textfeld so implementiert, dass diese Komponenten stets sichtbar und verfügbar sind. Andere Komponenten werden teilweise unsichtbar gemacht, da diese nicht in jedem Modus gebraucht werden.

Ein weiterer Cross-Cutting-Concern ist das Geben von passendem Feedback an den Benutzer. Hier soll dem Benutzer, unabhängig von dem aktuellen Modus, stets mitgeteilt werden, wenn er eine ungültige Eingabe getätigt hat. Für diese Art von Fehlermeldungen wurde im untersten Bereich des Fensters ein Textfeld angelegt, welches die jeweilige Nachricht in roter Farbe anzeigt.

Außerdem ist die Validierung des Inputs bei einem Bankautomaten äußerst wichtig. Deshalb werden die Eingaben stets auf Richtigkeit überprüft. So wird beispielsweise sichergestellt, dass das eingezahlte Geld keinen Maximalwert überschreitet. Ebenso muss sichergestellt werden, dass ein Benutzer nicht mehr Geld abheben kann, als gerade für ihn verfügbar ist.

Bezüglich der Nicht-funktionalen-Anforderungen wurde auf eine hohe Performance und Bedienbarkeit geachtet. Dem Benutzer wird das Bedienen des Automaten durch ein intuitives Interface leichtgemacht. Die Wartezeiten sind kurz, da die Funktionen zur Berechnung von Überweisungen und Kontoständen eine geringe Laufzeit aufweisen.

3.3 Mensch-Maschine-Schnittstelle

3.3.1 Anforderungen an die Mensch-Maschine-Schnittstelle

Die Mensch-Maschine-Schnittstelle, oder auch Benutzerschnittstelle, bezieht sich auf die Kommunikation zwischen einem Nutzer (Mensch) und dem Geldautomaten (Maschine). Der Mensch gibt mit seinen Aktoren (Händen) eine Eingabe-Information an die Peripherieeinheiten des Geldautomaten, welche eine digitale Information an die Recheneinheit des Geldautomaten weiterleiten. Die von der Recheneinheit entgegengenommene Information wird mittels der aufgespielten Software verarbeitet und eine Ausgabe-Information wird erzeugt. Die Recheneinheit steuert digital die Peripherieeinheiten des Geldautomaten an, welche eine

optische (Bildschirm-Ausgabe) und mechanische Ausgabe Information (Geldauszahlung) erzeugen. Die Rückgabe-Informationen werden vom Menschen visuell (Bildschirm-Information) und haptisch (Annahme des ausgezahlten Geldes) verarbeitet.

| Ein-/Ausgabe | Mensch Schnittstelle | Hardware Schnittstelle | Software Schnittstelle |
|----------------|----------------------|---|-------------------------|
| Eingabe | Hände | Encrypting PIN Pad | Tastenabfrage |
| | Augen | ID-Kartenleser, Softkeys oder Touchscreen | Touchbildschirm Abfrage |
| Ausgabe | Hände | Bildschirm | Grafikausgabe |
| | Augen | Auszahlmodul | Peripherie Ansteuerung |

3.3.2 Gestaltungsprinzipien

Gestaltungsprinzipien bzw. Gestaltungsgesetze je nach Literatur, helfen ein ansprechendes und verständliches Design zu erstellen. Es sind psychologische Ansätze, wie das menschliche Gehirn visuelle Informationen wahrnimmt und ordnet. Folgende Prinzipien wurden in diesem Projekt beachtet:

Benutzeransicht

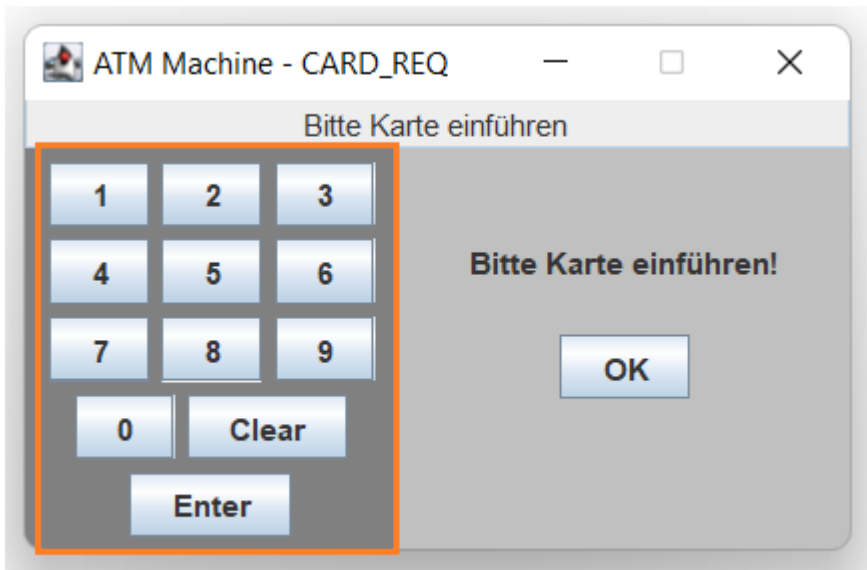
Prinzip der Ähnlichkeit

Elemente die ähnliche bzw. gleiche Funktionen haben wurden gleich gestaltet. Wie zum Beispiel die Eingabe Tastenfeld Null bis Neun. Diese haben alle das gleiche Design. Die Tasten "Enter", "Clear" und "OK" haben das gleiche Design, aber führen unterschiedliche Funktionen aus.



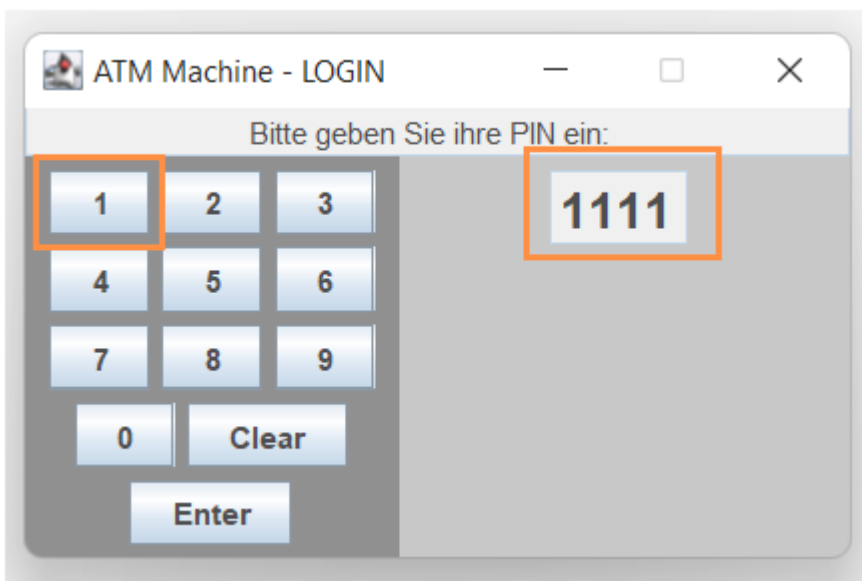
Prinzip der Nähe

Elemente, welche die gleichen Funktionen ausführen, oder helfen, dass diese Funktion ausgeführt werden können, wurden räumlich nah platziert. Wie zum Beispiel die Tasten Null bis Neun. Sie wurden nah aneinander, links im Display platziert. Auch die Knöpfe "Enter" und "Clear" wurden im Tastenfeld platziert, da sie die Eingabe bestätigen oder löschen.



Prinzip der Prägnanz

Interaktionselemente wurden hervorgehoben. Wie im Falle der Eingabeknöpfe Null bis Neun. Aber auch das Ausgabefenster wurde quadratisch und mit weißem Hintergrund gestaltet.



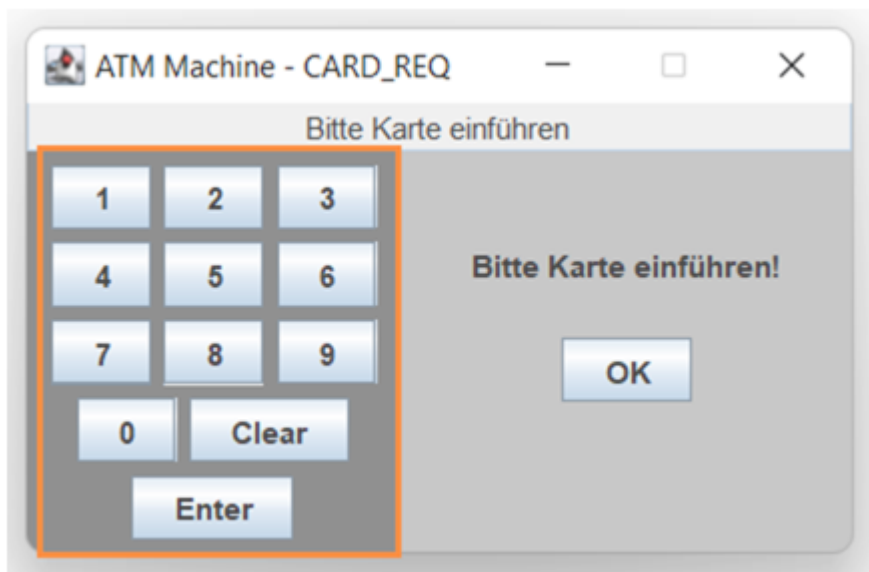
Prinzip der gemeinsamen Region

Eingabe Elemente werden links vom Display platziert und das Ausgabe-Fenster rechts vom Display. Die Regionen sind mit einer unterschiedlichen Hintergrundfarbe optisch getrennt.



Prinzip der Erfahrung

Elemente werden so gestaltet, wie sie sich zuvor in der Praxis schon bewiesen haben, oder es aus kultureller Sicht angenommen wurde. In unserem Fall wurde kulturell standardisiert, dass numerische Tastenfelder in einer 3x4 Matrix angeordnet werden.



Admin-Ansicht

Prinzip der Ähnlichkeit

Elemente, die ähnliche bzw. gleiche Funktionen haben, wurden gleich gestaltet. Wie zum Beispiel die Buttons „Neuer Account“, „Account löschen“ und „Speichern“, die alle benötigt werden um Accountmanagement auszuüben. Die Eingabefelder zum Erstellen neuer Accounts wurden ebenfalls gleich gestaltet.

Admin-Ansicht

Willkommen, Manager1!

| | | |
|-----------|----------------------|-----------|
| Customer1 | Account-Nummer | 12345 |
| Customer2 | Benutzername | Customer1 |
| Customer3 | Verfügbares Guthaben | 1050.0 |
| Manager1 | Gesamtes Guthaben | 1200.0 |
| Benutzer1 | Pin | 1111 |
| Benutzer2 | | |

Neuer Account Account löschen Speichern

Prinzip der Nähe

Elemente, welche die gleichen Funktionen ausführen, oder dazu helfen, dass diese Funktion ausgeführt werden können, wurden räumlich nah platziert. Die Buttons für das Accountmanagement wurden alle unten platziert. Die Eingabefelder zum Erstellen eines neuen Accounts wurden alle rechts am Bildschirmrand zusammengefasst und die Auswahl eines Kunden an der linken Seite des Bildschirmrandes.

Admin-Ansicht

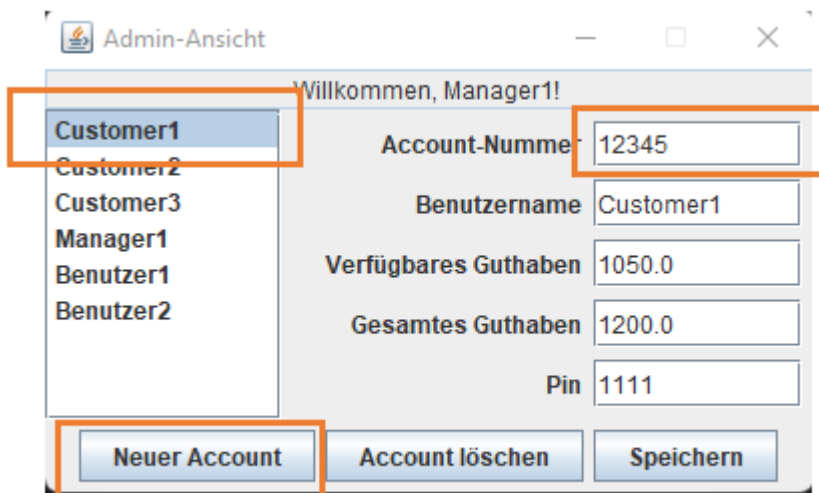
Willkommen, Manager1!

| | | |
|-----------|----------------------|-----------|
| Customer1 | Account-Nummer | 12345 |
| Customer2 | Benutzername | Customer1 |
| Customer3 | Verfügbares Guthaben | 1050.0 |
| Manager1 | Gesamtes Guthaben | 1200.0 |
| Benutzer1 | Pin | 1111 |
| Benutzer2 | | |

Neuer Account Account löschen Speichern

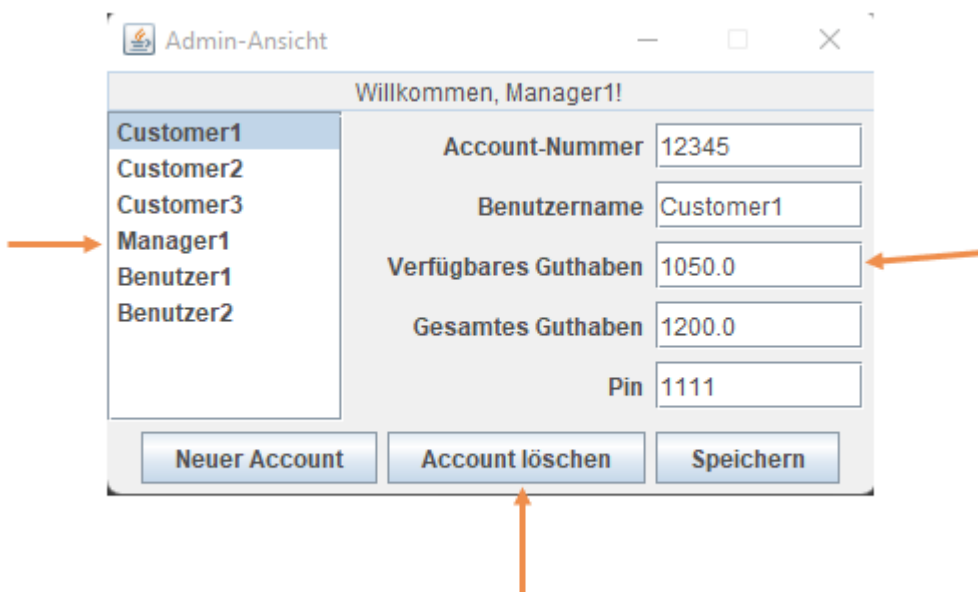
Prinzip der Prägnanz

Interaktionselemente wurden hervorgehoben. Die Buttons wurden bläulich gefärbt und umrandet, um sie hervorzuheben. Ebenso wurde bei der Auswahl eines Kunden, die Auswahl bläulich hinterlegt um zu markieren, welcher Kunde ausgewählt wurde. Zusätzlich wurden die Eingabefelder alle mit weißem Hintergrund versehen.



Prinzip der gemeinsamen Region

Die Auswahl der Kunden befindet sich rechts am Bildschirm und die dazugehörigen Daten werden links im Bildschirm angezeigt. Die verfügbaren Optionen wurden unten am Bildschirmrand platziert.



3.3.3 Styleguide

Im Folgenden wurden Design-Mockups erstellt, welche die Ansichten für den Benutzer und den Administrator repräsentieren.

Mockup für die Standardansicht des Automaten

The mockup shows a rectangular frame representing the ATM screen. At the top, a horizontal bar contains the text "ATM". Below this bar, the screen is divided into two main sections. On the left is a numeric keypad with buttons for digits 1 through 9, 0, a "Clear" button, and an "Enter" button. On the right is a text input area. It starts with the instruction "Bitte geben Sie ihre PIN ein" (Please enter your PIN). Below this instruction is a single-line text input field.

Mockup für die Administratoransicht des Automaten

The mockup shows a rectangular frame representing the ATM screen. At the top, a horizontal bar contains the text "ATM". Below this bar, the screen is divided into two main sections. On the left is a list of customer names: "Customer 1" and "Customer 2". On the right is a form for account management. It contains five labels with corresponding input fields: "Account nummer", "Benutzername", "Verfügbares Guthaben", "Gesamtes Guthaben", and "PIN". At the bottom of this section are three buttons: "Neuer ACC", "ACC löschen", and "Speichern".

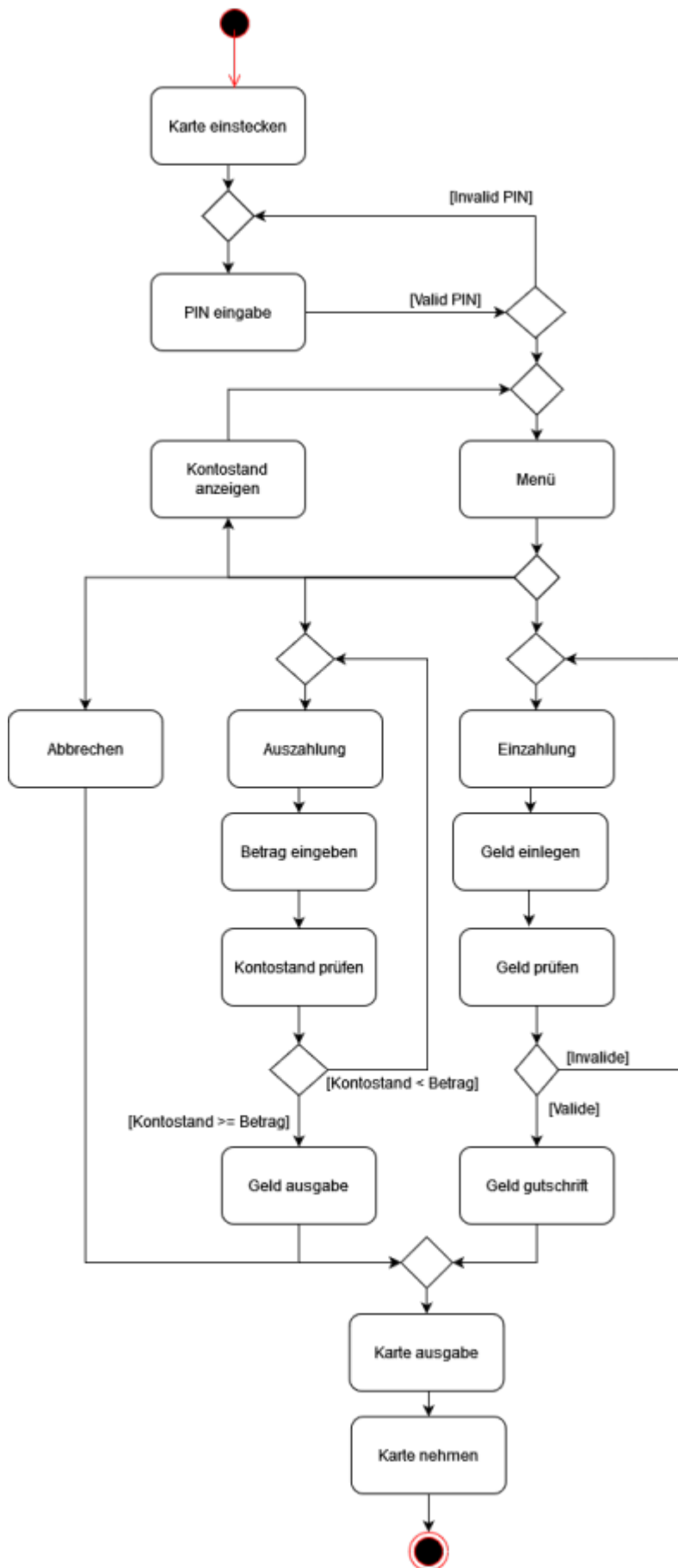
3.3.4 Interaktionsmodellierung

Im Folgenden wurde die Interaktion zwischen den Benutzern und dem Geldautomaten modelliert und in einem UML-Aktivitätsdiagramm dargestellt.

Admin-Ansicht



Benutzeransicht



4. Testdokumentation

In der folgenden Dokumentation werden die für das Projekt durchgeführten Test beschrieben. Diese sind entweder manuell oder mit Hilfe von JUnit ausgeführt worden.

| Name | Sind Komponenten initialisiert |
|---------------|---|
| Anforderung | Die ATM-Instanz soll einen screen und eine bankDatabase haben |
| Vorbedingung | ATM-Instanz ist erzeugt |
| Nachbedingung | Screen und bankDatabase des ATM sind initialisiert |
| Testschritte | Stelle sicher, dass Komponenten nicht null sind |

| Name | Wechsel in BALANCE Modus |
|---------------|--|
| Anforderung | Mit dem Input "1" soll in den BALANCE Modus gewechselt werden |
| Vorbedingung | ATM-Instanz ist erzeugtUser ist eingeloggtMomentan im MENU Modus |
| Nachbedingung | Guthaben wird angezeigtATM im BALANCE Modus |
| Testschritte | Funktion atm.atmEnterAction() wird mit Input "1" aufgerufen |

| Name | Falscher Input in Menü |
|---------------|--|
| Anforderung | Bei falschem Input soll ATM im selben Modus bleiben |
| Vorbedingung | ATM-Instanz ist erzeugtUser ist eingeloggtMomentan im MENU Modus |
| Nachbedingung | ATM gibt Fehlermeldung, resettet das Textfeld und bleibt im selben Modus |
| Testschritte | Funktion atm.atmEnterAction() wird mit falschem Input aufgerufen |

| Name | "Back" Button |
|---------------|--|
| Anforderung | Der "Back" Button, soll den Modus zu MENU wechseln |
| Vorbedingung | ATM-Instanz ist erzeugtUser ist eingeloggtMomentan im MENU Modus |
| Nachbedingung | ATM befindet sich wieder im MENU Modus |
| Testschritte | Wechsel in BALANCE Modus, Drücken auf "Back" ButtonWechsel in WITHDRAWAL Modus, Drücken auf "Back" ButtonWechsel in DEPOSIT Modus, Drücken auf "Back" Button |

| Name | "Clear" Button |
|---------------|--|
| Anforderung | Bei Drücken auf den "Clear"-Button soll das Textfeld resettet werden |
| Vorbedingung | ATM-Instanz ist erzeugtUser ist eingeloggtMomentan im MENU Modus |
| Nachbedingung | Das Textfeld ist leer |
| Testschritte | Beliebiger Input wird in Textfeld eingegeben"Clear"-Button wird gedrückt |

| Name | Ungültiger Pin Input |
|---------------|---|
| Anforderung | Bei falscher Pin soll eine LoginFailedException geworfen werden |
| Vorbedingung | ATM-Instanz ist erzeugtEin neuer Account ist angelegt |
| Nachbedingung | ATM hat keinen Pin akzeptiert, da Pins aus 4 Ziffern bestehen müssenATM befindet sich noch im LOGIN Modus |
| Testschritte | Anmeldungsversuche mit verschiedenen ungültigen PinsZuerst ein Pin mit Buchstaben, dann ein Pin mit 5 Ziffern und zuletzt ein Pin mit 3 Ziffern |

| Name | Neuen Account erstellen |
|---------------|---|
| Anforderung | In der AdminView soll ein neuer Account erstellt werden können |
| Vorbedingung | ATM-Instanz ist erzeugt |
| Nachbedingung | Neuer Account wurde angelegtATM im ADMIN Modus |
| Testschritte | Neuer Admin-Account wird erstellt und der Datenbank hinzugefügtDer Admin loggt sich mit seiner Pin einÜberprüfen, ob die Länge der Account Liste sich um 1 erhöht hat |

| Name | Credit und Debit Funktion |
|---------------|---|
| Anforderung | Credit Funktion soll das Guthaben um mitgegebenen Betrag erhöhenDebit Funktion soll das Guthaben um mitgegebenen Wert verringern |
| Vorbedingung | ATM-Instanz ist erzeugtNeuer Account "a1" ist angelegt |
| Nachbedingung | Guthaben ist gleich hoch wie vor der Durchführung des Tests |
| Testschritte | a1.credit(5) wird aufgerufenÜberprüfen, ob sich Guthaben um 5 erhöht hata1.debit(5) wird aufgerufenÜberprüfen, ob sich Guthaben um 5 verringert hat |

| Name | Geldschein-Menge überprüfen |
|---------------|--|
| Anforderung | Nach dem Einzahlen von Geld soll sich die Menge der jeweiligen Euro-Scheine entsprechend verändern |
| Vorbedingung | Ein Objekt der Klasse CashDispenser ist erzeugt |
| Nachbedingung | Anzahl der verschiedenen Geldscheine hat sich erhöht |
| Testschritte | Es werden 875€ in den Automaten gezahltÜberprüfen, dass acht 100€-Scheine, ein 50€-Schein, ein 20€-Schein und ein 5€-Schein mehr im CashDispenser sind |

| Name | Ungültiger Einzahlungs-Betrag |
|---------------|--|
| Anforderung | Es soll eine InvalidTransactionException geworfen werden, wenn versucht wird einen ungültigen Betrag einzuzahlen |
| Vorbedingung | Ein Objekt der Klasse CashDispenser ist erzeugt |
| Nachbedingung | Es wurde 3 mal eine InvalidTransactionException geworfen |
| Testschritte | Es wird überprüft, ob bei folgenden ungültigen Eingaben eine Exception geworfen wird:- Eingabe: -4€ (negativ)- Eingabe: 7€ (nicht durch 5 teilbar)- Eingabe: 1100€ (mehr als 1000€ auf einmal) |

Zusätzlich zu den automatisch durchlaufenen Unit-Tests wurden noch einige Tests manuell durchgeführt. Jegliche Funktionen der Software wurden durch das direkte Benutzen dieser überprüft. Der gesamte Prozess, vom Login, zum Geldabheben, bis zum Logout wurde mehrmals mit verschiedenen möglichen Inputs und Reihenfolgen ausgeführt. Hierbei wurde auch auf die korrekte Anordnung der UI-Komponenten geachtet. Die verschiedenen Textbeschreibungen und Überschriften wurden ebenfalls auf ihre Richtigkeit überprüft.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass alle geschriebenen Tests erfolgreich durchlaufen wurden und die Software wie

erwünscht funktioniert. Es wurden keine Fehler gefunden, welche die Abnahme der Software verhindern würden. Natürlich kann nicht ausgeschlossen werden, dass kleinere Fehler beim Benutzen der Software auftreten könnten, jedoch sind beim Nutzen und Testen der Software keine solche Fehler aufgefallen.

5. Abnahmedokumentation

5.1 System Under Test

System Under Test bezieht sich auf die Validierung des Systems. Das System wird unter verschiedenen Szenarien getestet. Die Anforderungsspezifikationen werden den Testfällen zugeordnet, um zu überprüfen, ob alle Anforderungen erfüllt sind. Die folgende Tabelle beinhaltet die Testfälle und Testergebnisse. Für detaillierte Testspezifikationen siehe [Testdokumentation](#).
Bestanden: Testergebnisse wie erwartet Nicht bestanden: Testergebnisse nicht wie erwartet

| Testfall | Testergebnis |
|--------------------------------|--------------|
| Sind Komponenten initialisiert | Bestanden |
| Wechsel in BALANCE Modus | Bestanden |
| Falscher Input in Menü | Bestanden |
| "Back" Button | Bestanden |
| "Clear" Button | Bestanden |
| Ungültiger Pin Input | Bestanden |
| Neuen Account erstellen | Bestanden |
| Credit und Debit Funktion | Bestanden |

Die folgende Tabelle beinhaltet die User Stories und deren Ergebnisse. Für detaillierte User Stories siehe [Anforderungsdokumentation](#). Implementiert: User Stories erfolgreich implementiert Nicht implementiert: User Stories nicht erfolgreich implementiert

| Nr. | User Stories | Testergebnis |
|-----|---|-------------------------------|
| 1 | ...Verschiedene Geldbeträge eingeben... | Implementiert |
| 2 | ...Sehen, wie viel Geld auf Konto ist... | Implementiert |
| 3 | ...maximal Debit Betrag pro Tag festlegen... | Implementiert |
| 4 | ...vierstelligen Pin zu meiner Karte eingeben... | Implementiert |
| 5 | ...Ziffern meiner Pin ändern... | Implementiert (Administrator) |
| 6 | ...Länge meiner Pin ändern... | Nicht implementiert |
| 7 | ...Stückelung auswählen... | Nicht implementiert |
| 8 | ...in mein Konto einloggen... | Implementiert |
| 9 | ...gegen Gebühren Geld abheben... | Nicht implementiert |
| 10 | ...vollständige und detaillierte Dokumentation... | Implementiert |

5.2 Bereitstellung zur Abnahme

Das Abnahmeprotokoll kann [hier](#) als PDF-Datei heruntergeladen werden.

Abnahmeprotokoll

In diesem Absatz finden sie die Abnahmeerklärung zwischen Auftraggeber und Auftragnehmer.
Machen sie ein Kreuz zwischen den eckigen Klammern, wenn die Aussage korrekt ist [X].

| Abnahmeprotokoll | |
|-----------------------|--|
| Projektname: | ATM Dokumentation |
| Projektnummer: | 0001 |
| Auftraggeber: | Katharina Franz, Technische Hochschule Aschaffenburg |
| Auftragnehmer: | Panzerknacker |
| Abnahmeumfang: | Gesamtabnahme [] Teilabnahme [] |
| Projektbeginn: | 25.04.2022 |
| Abgabetermin: | 20.06.2022 |



| Lieferanhang | |
|--------------|------------------------------|
| Bestätigung | Lieferartikel |
| [] | 1. Anforderungsdokumentation |
| [] | 2. Architekturdokumentation |
| [] | 3. Testdokumentation |
| [] | 4. Abnahmedokumentation |
| [] | 5. Benutzerdokumentation |
| [] | 6. Projektdokumentation |
| [] | 7. Ist-Dokumentation |
| [] | 8. Delta-Dokumentation |

| Offene Fehler | |
|---------------|--------------------|
| Nr. | Fehlerbeschreibung |
| ... | ... |
| ... | ... |

| Offene Anforderungen | |
|----------------------|--------------------------|
| Nr. | Anforderungsbeschreibung |
| ... | ... |
| ... | ... |

Auftraggeber und Auftragnehmer stellen nach der vereinbarten Abnahmeprozedur übereinstimmend fest, dass die vertraglich vereinbarten Leistungen im Wesentlichen:

[] erreicht sind. Offene Punkte, die den vertraglich vorgesehenen Verwendungszweck nur unwesentlich beeinflussen, sind in der beiliegenden Liste der offenen Punkte aufgeführt.

[] nicht erreicht sind. Die Abnahme muss zu den vertraglichen Bedingungen wiederholt werden.

Auch nach dem Abschluss des Projektes sind wir mit einem professionellen Service für Ihre Systeme und Software für Sie

6. Benutzerdokumentation

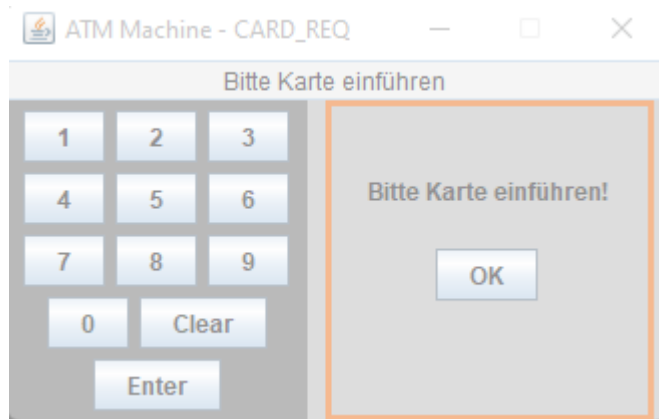
6.0.1 In diesem Dokument wird die Benutzerdokumentationen, in Form eines Benutzerhandbuchs mit Text und Bild beschrieben.

6.1 Allgemeine Funktionen

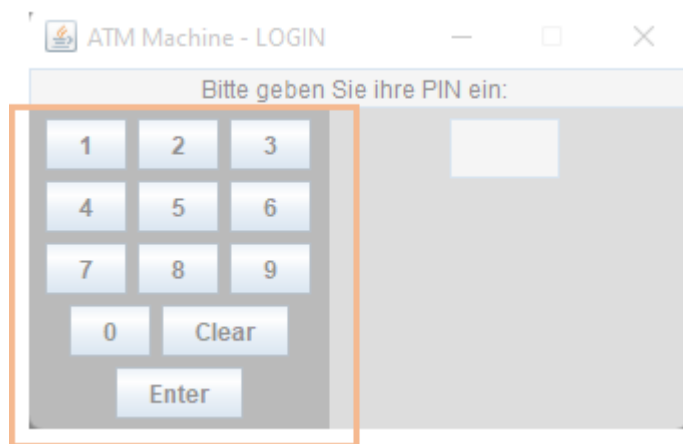
6.1.1 Im Folgenden wird die Authentifizierung mit dem ATM und einem Benutzer aufgeführt.

6.1.2 Authentifizieren

Der Benutzer sieht zunächst den „Willkommens Bildschirm“ mit der Forderung seine Karte einzustecken.



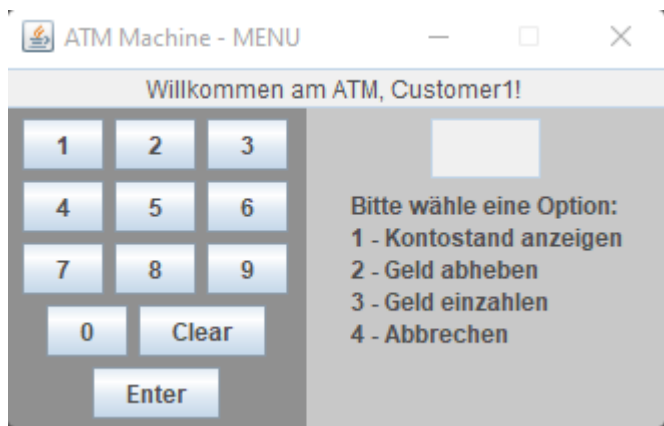
Nachdem die Karte eingeführt wurde, wird der Benutzer aufgefordert, sich durch die Eingabe seines „PIN“, auf dem „Keypad“, zu authentifizieren.



Die Eingabe des „PIN“ muss mit „Enter“ bestätigt werden.


Nach erfolgreichem „Login“ wird entweder die Kunden-Ansicht, oder die Admin-Ansicht angezeigt.

6.1.3 Kunden-Ansicht (Menü)



The screenshot shows a window titled "ATM Machine - MENU". The window has a title bar with standard Windows controls. The main content area has a light gray background. At the top, a message says "Willkommen am ATM, Customer1!". Below this, on the left, is a numeric keypad with buttons for digits 1-9, 0, and a "Clear" button, followed by an "Enter" button. On the right, there is a text prompt "Bitte wähle eine Option:" followed by a list of options: "1 - Kontostand anzeigen", "2 - Geld abheben", "3 - Geld einzahlen", and "4 - Abbrechen".

6.1.4 Admin-Ansicht (Admin-Menü)



The screenshot shows a window titled "Admin-Ansicht". The window has a title bar with standard Windows controls. The main content area has a light gray background. At the top, a message says "Willkommen, Manager1!". On the left, there is a list of users: "Customer1", "Customer2", "Customer3", "Manager1", "Benutzer1", and "Benutzer2". "Customer1" is selected and highlighted. To the right of the list, there are five input fields with labels: "Account-Nummer" (value: 12345), "Benutzername" (value: Customer1), "Verfügbares Guthaben" (value: 1050.0), "Gesamtes Guthaben" (value: 1200.0), and "Pin" (value: 1111). At the bottom, there are three buttons: "Neuer Account", "Account löschen", and "Speichern".

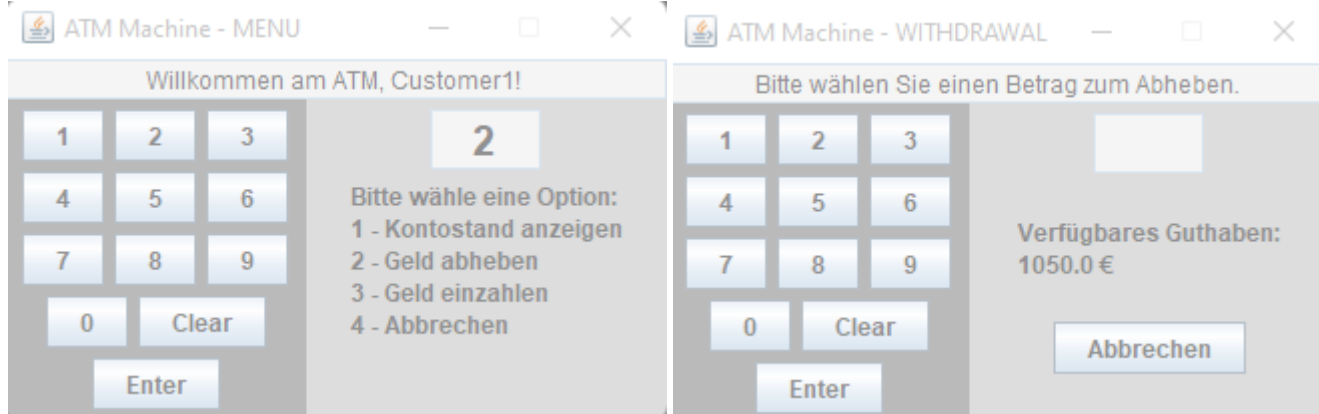
6.1.5 Im Folgenden wird eine Anleitung zur Benutzung des ATM, mit einem Kunden, zu verschiedenen Optionen dargestellt.

6.1.5 Im Folgenden wird eine Anleitung zur Benutzung des ATM, mit einem Kunden, zu verschiedenen Optionen dargestellt.

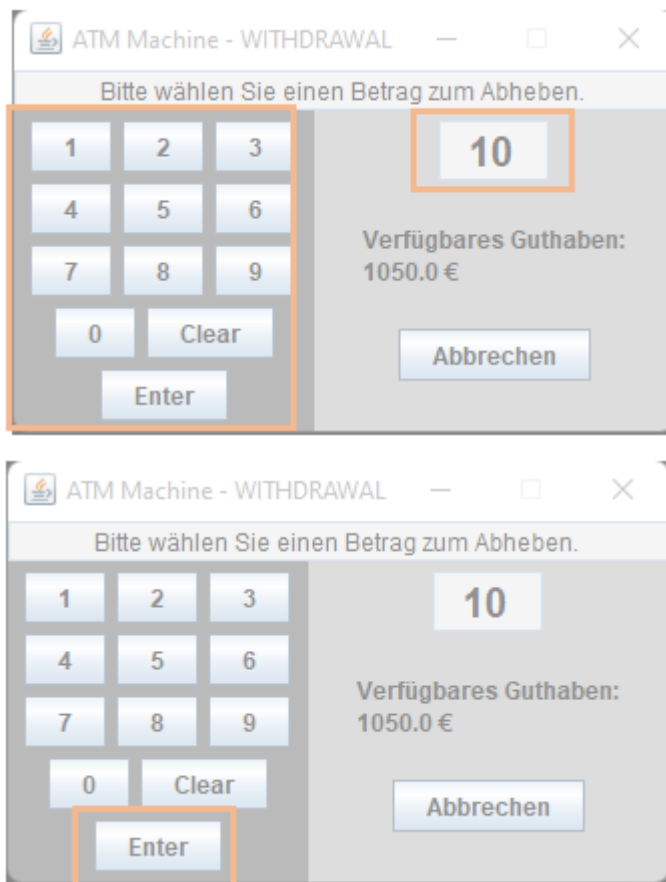
6.2 Kunde

6.3 Geld abheben

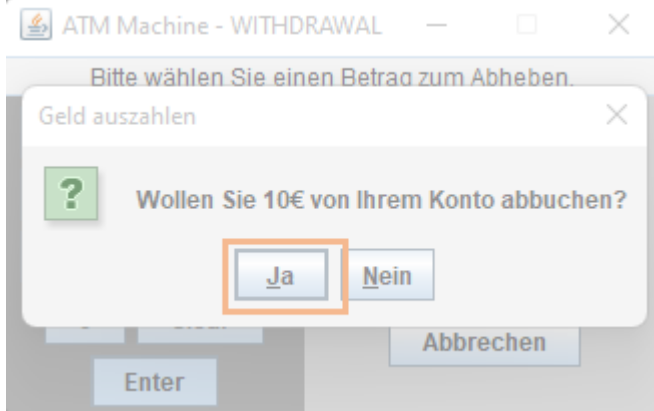
1. Der Benutzer wählt "Geld abheben" aus. ATM zeigt das verfügbare Guthaben an und erfordert die Eingabe des Betrags.



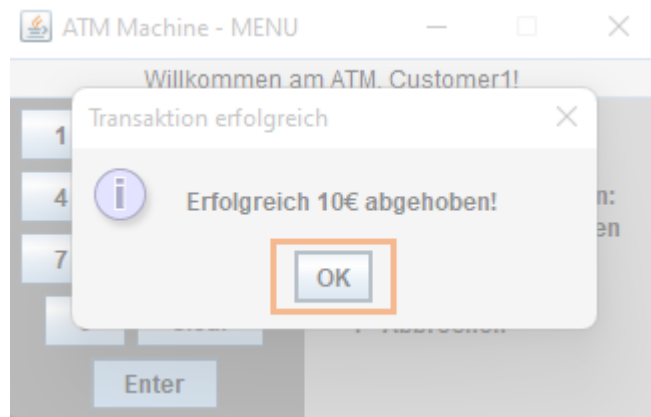
2. Der Benutzer gibt den gewünschten Betrag ein und drückt "Enter". ATM fordert Bestätigung.



3. Der Benutzer bestätigt das Geld abzubuchen. ATM bestätigt die Auszahlung.



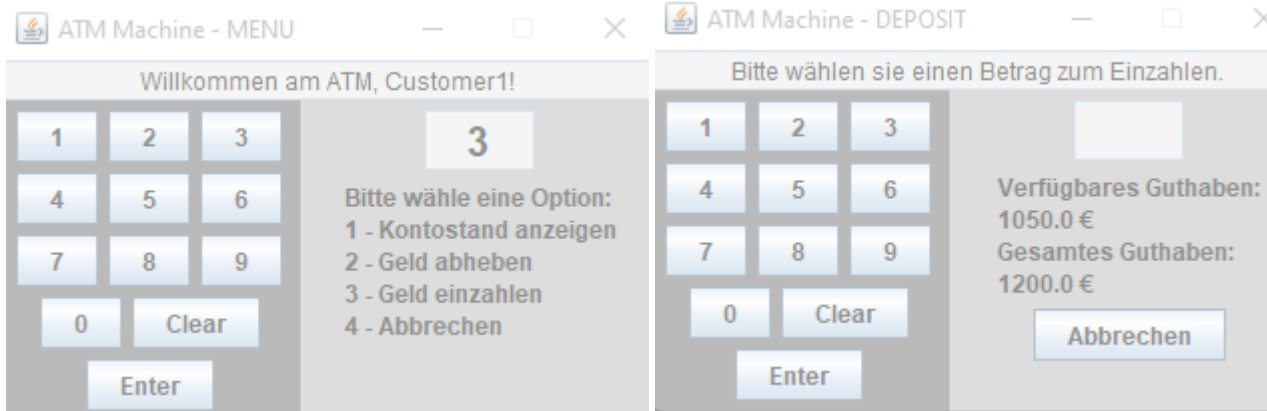
4.



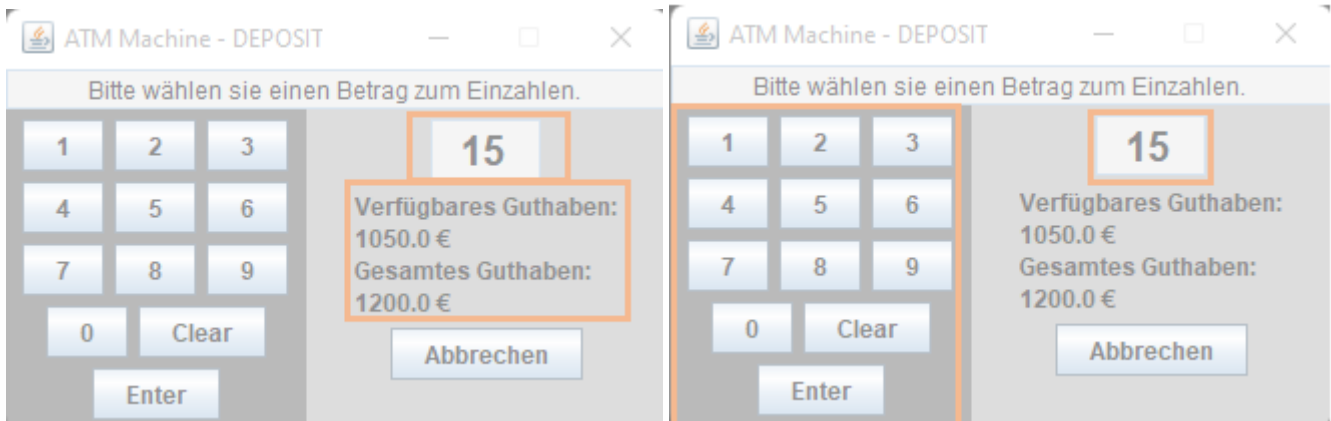
Der Benutzer drückt auf "OK". ATM zeigt das Menü an.

6.4 Geld einzahlen

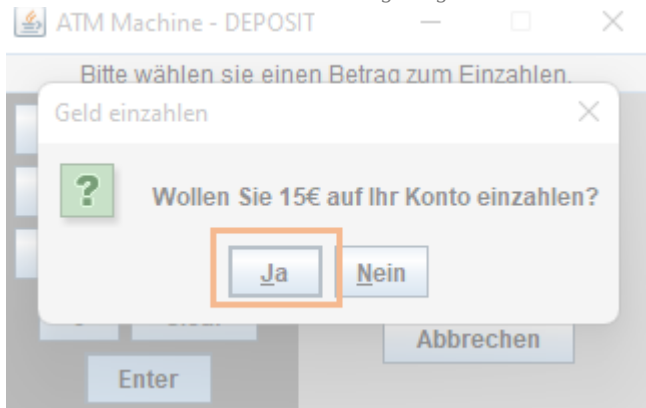
1. Der Benutzer wählt „Geld einzahlen“. ATM zeigt das verfügbare Guthaben an und erfordert die Eingabe des Betrags.



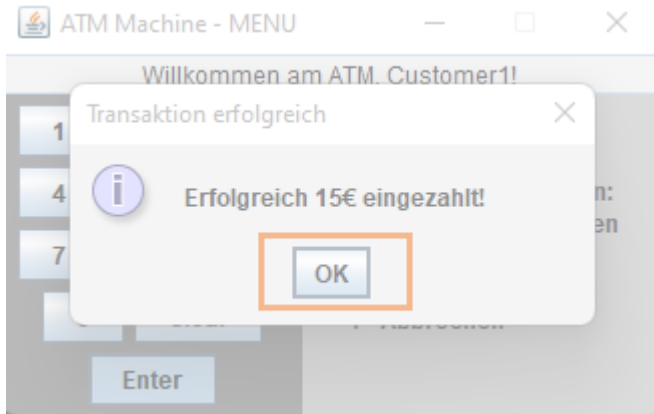
2. Der Benutzer gibt den gewünschten Betrag ein und drückt "Enter". ATM fordert Bestätigung.



3. Benutzer drückt „JA“. ATM validiert die Eingabe. Bei erfolgreicher Prüfung wird der Betrag dem Bankkonto gutgeschrieben und der Informationsbildschirm wird angezeigt.

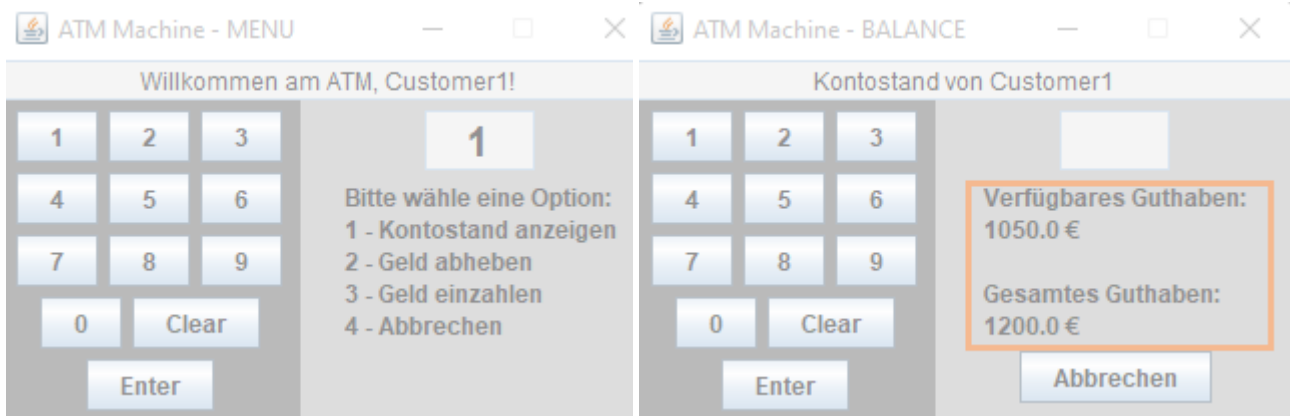


4. Benutzer drückt "OK". ATM zeigt das Menü an.

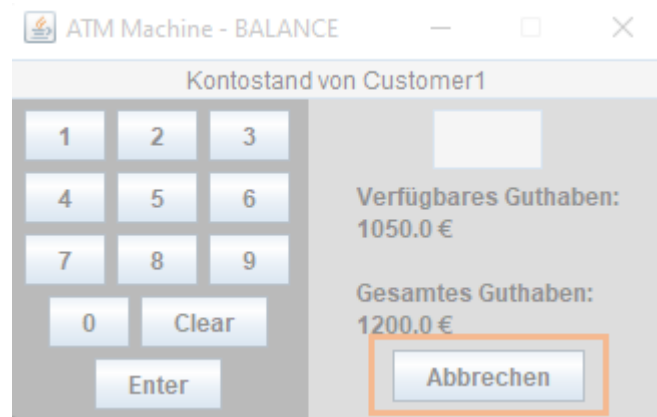


6.5 Kontostand anzeigen

1. Benutzer wählt „Kontostand anzeigen“. ATM zeigt Bildschirm mit Kontostand an.



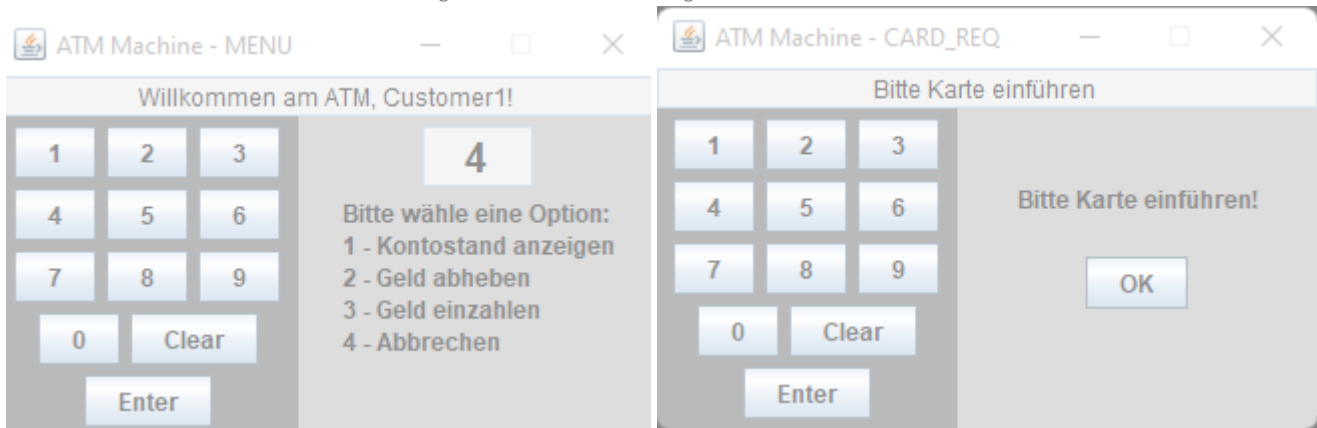
2.



Benutzer drückt „Abbrechen“. ATM zeigt das Menü an.

6.6 Logout

1. Der Benutzer wählt „Abbrechen“, bestätigt mit "Enter". ATM zeigt Willkommens Bildschirm an.



6.6.1 Im Folgenden wird eine Anleitung zur Benutzung des ATM, mit einem Administrator, zu verschiedenen Optionen dargestellt.

6.6.1 Im Folgenden wird eine Anleitung zur Benutzung des ATM, mit einem Administrator, zu verschiedenen Optionen dargestellt.

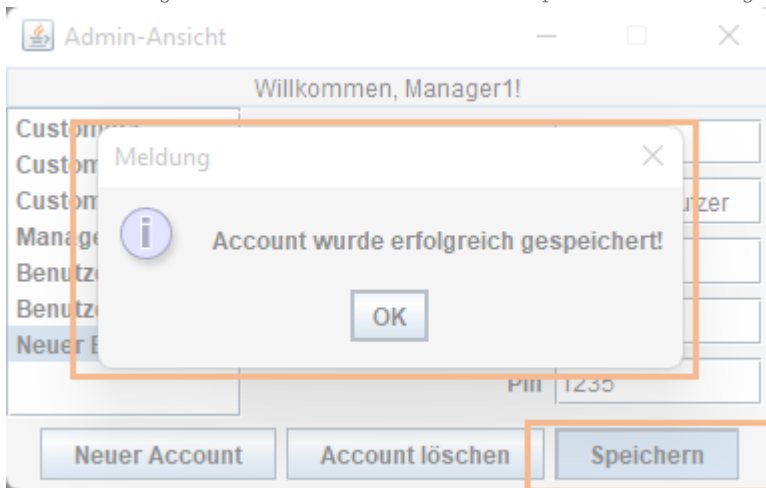
6.7 Administrator

6.8 Account hinzufügen

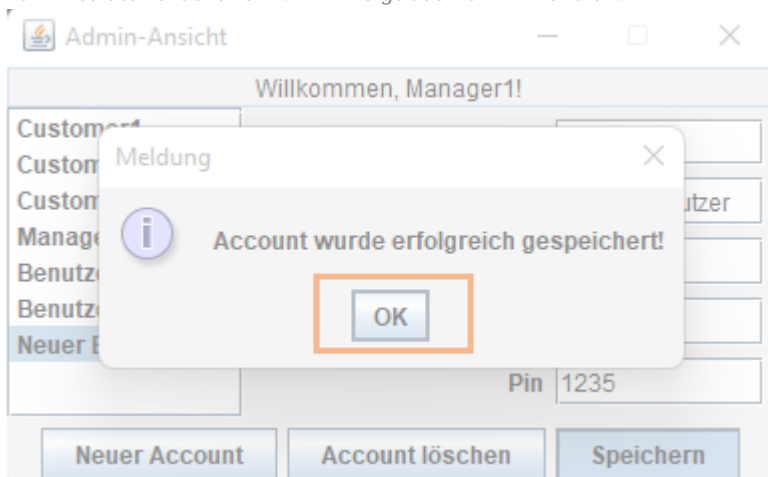
1. Administrator drückt „Neuer Account“. ATM erzeugt ein neues Konto.



2. Administrator gibt Accountdaten ein und drückt "Speichern". ATM zeigt Informationsbildschirm an.

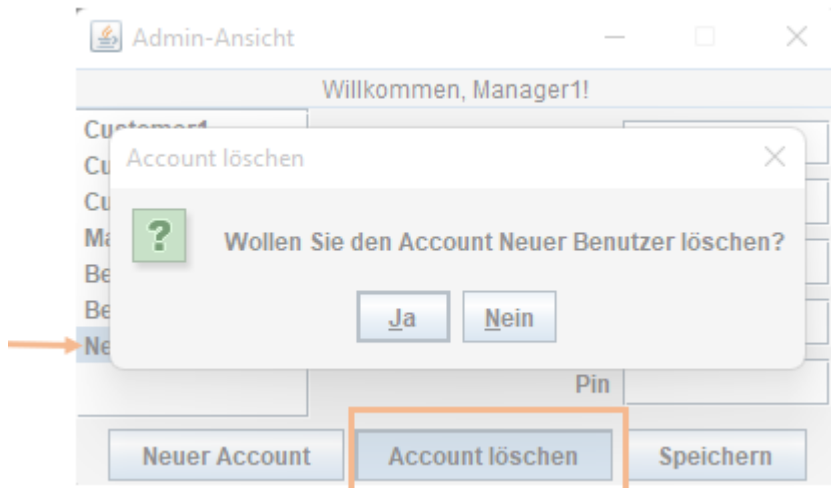


3. Administrator drückt "OK". ATM zeigt das Admin-Menü an.

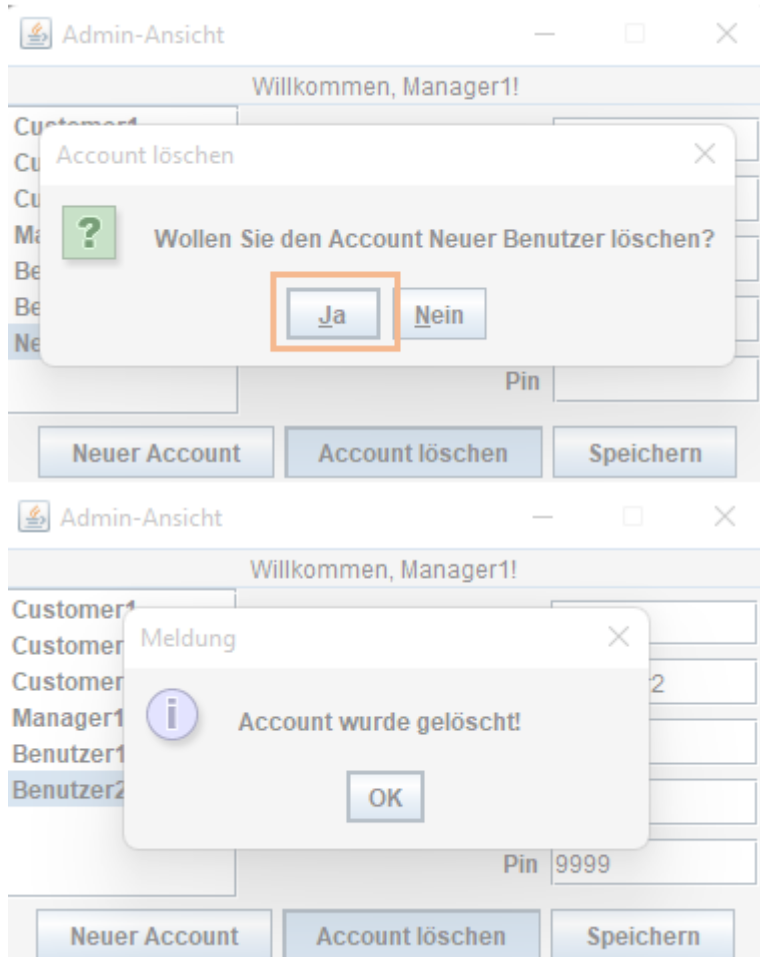


6.9 Account löschen

1. Administrator wählt einen Account aus und drückt "Löschen". ATM erfordert Bestätigung.



2. Administrator bestätigt das Löschen. ATM löscht das Konto und zeigt Informationsbildschirm an.

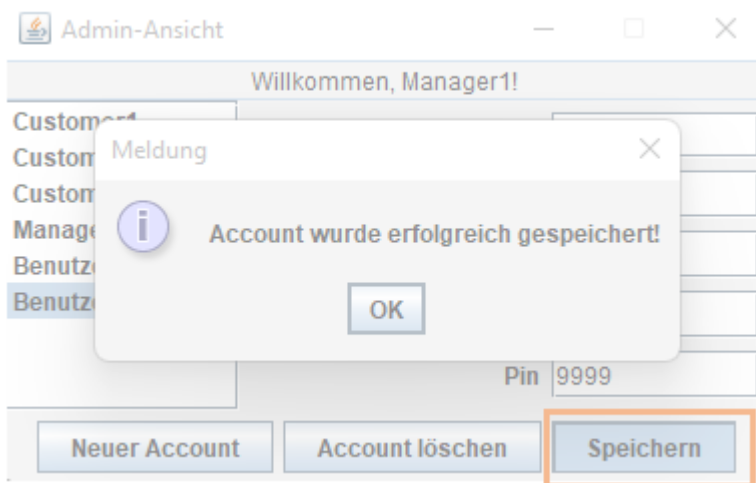


3. Administrator drückt "OK". ATM zeigt das Admin-Menü an.

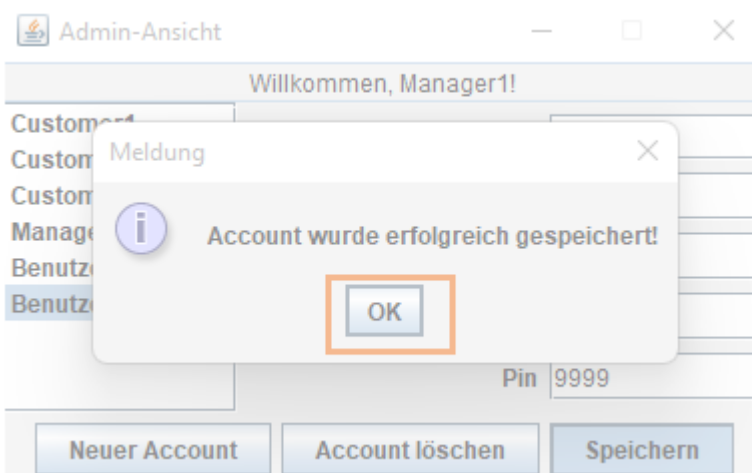


6.10 Account bearbeiten

1. Administrator wählt einen Account aus, gibt die gewünschte Änderung ein und drückt "Speichern". ATM zeigt Informationsbildschirm an.



2. Administrator drückt "OK". ATM zeigt das Admin-Menü an.



7. Projektdokumentation

7.1 Lessons Learned

Regelmäßige Meetings halfen uns die Aufgaben so zu verteilen, dass wir den Terminplan einhalten konnten und deshalb einen konstanten Fortschritt erzielten.

Durch dieses Projekt lernten wir, besser mit Git und den Softwareentwicklungs-Tools von GitHub umzugehen. Dazu zählen das Projektboard, Issues und Actions.

7.1.1 Reflexion

1. Die **Terminplanung** war manchmal zu spontan, so dass bei manchen Meetings nicht alle Mitglieder teilnehmen konnten.
2. Das **Konfigurationsmanagement** für dieses Projekt war am Anfang schwer, da wir nicht wussten, wie das ganze Team gleichzeitig an einem digitalen Projekt arbeiten soll, ohne dass jeder andere Stände der Software und Dokumentation hat.
3. Die **Aufgabenaufteilung** war am Anfang des Projektes noch unstrukturiert und es gab keine gute zeitliche Planung.
4. Beim Projektbeginn war das **Verstehen des Java Codes** eine zentrale Aufgabe, die den einzelnen Mitglieder schwergefallen ist.
5. Die **Weiterentwicklung des bestehenden Projekts** wurde ohne Dokumentation erschwert, da zu Beginn unklar war, was die eigentlichen Funktionen sowie Ein- und Ausgaben der Maschine waren.
6. Mit den **zugewiesenen Fachgebieten** für jedes Mitglied konnten wir zum Start des Projekts nicht viel anfangen und es kam uns vor wie eine zusätzliche Aufgabe statt einer Hilfe.

7.1.2 Verbesserung

1. Durch **regelmäßige Meetings** zu abgestimmten Zeiten konnte alle Mitglieder anwesend sein und ihre Themen vorbereiten.
2. Durch die **Nutzung von Git** konnten alle Mitglieder immer gleichzeitig auf dem aktuellen Stand der Software und Dokumentation arbeiten.
3. Durch das Nutzen eines **Projektboards mit Issues** konnten wir die Aufgaben gut auf die Mitglieder aufteilen und passende Zeitslots erstellen.
4. Durch **Teamarbeit** mit geteilten Bildschirmen, konnten wir zusammen den Code analysieren, verstehen und dokumentieren.
5. Die **Notwendigkeit von Dokumentation** wurde uns bei diesem Projekt bewusst, da durch Schreiben und Reflektieren der Aufgaben vieles besser verständlich wurde. Außerdem können auch Kunden oder Projektfremde durch die Dokumentation schnell einen guten Überblick über das Projekt gewinnen.
6. Durch die **Erfahrung auf den Fachgebieten** konnten wir einen besseren Blick auf die Aufteilung der Aufgaben und das agile Arbeiten in der Softwareentwicklung gewinnen.

7.2 Mapping zu individuellen Leistungen

Die Aufgaben wurden mit Github-Issues verwaltet. Diese können [hier](#) eingesehen werden.

Zusätzlich sind hier noch einmal die Abschnitte der Dokumentation mit Hochzahlen versehen, die zeigen, wer die Autoren sind:

Christan Andrés¹, Michel Franz², Juri Kaemper³, Felix Möhler⁴, Julian Thiele⁵

7.2.1 01 Anforderungsdokumentation

- Produktvision und Produktziele⁴
- Rollen und Personas⁵
- User Stories⁴
- Aufgaben¹

- Begriffslexikon²
- Mengengerüst³
- Use Cases³

7.2.2 02 Architekturdokumentation

- **Beschreibung der Systemarchitektur**⁵
- Priorisierung der nicht funktionalen Anforderungen
- Architekturprinzipien
- Schnittstellen
- Big Picture der Systemarchitektur
- **Systementwurf**³
- Systemdekomposition
- Designalternativen und -Entscheidungen
- Cross-Cutting-Concerns, NFRs
- **Mensch Maschine Schnittstelle**
- Anforderungen an die MM-Schnittstelle⁴
- Gestaltungsprinzipien und Style-Guide²
- Interaktionsmodellierung²

7.2.3 03 Testdokumentation³

- Testspezifikation
- Testprotokoll

7.2.4 04 Abnahmedokumentation¹

- SUT - System Under Test
- BZA - Bereitstellung zur Abnahme
- Vorlage Abnahmeprotokoll inkl. vereinbarter Use-Cases

7.2.5 05 Benutzerdokumentation²

- Benutzerhandbuch oder ein der Zielgruppe entsprechendes Format (Video, Tutorial, etc.) – mit Kundin abstimmen

7.2.6 06 Projektdokumentation⁴

- Lessons Learned
- Mapping zur individuellen Leistung

7.2.7 07 Codedokumentation^{5, 2}

- Delta-Codedokumentation
- Ist-Dokumentation

8. Codedokumentation

8.1 Code Ist-Dokumentation

Die Beschreibung in diesem Dokument ist zusätzlich zu dem kommentierten Code im Ordner `ATM-Machine-Old`.

8.1.1 Klassen

`ATMCaseStudy.java`

- Erstellt eine ATM Instanz und startet diese, wenn noch keine vorhanden

`ATM.java`

- Stellt die Hauptklasse des ATMs dar
- Initialisiert UI mit Keypad, CashDispenser, DepositSlot und Bankdatabase
- Es gibt viele unbenutzte konstante int Variablen
- Sobald Enter betätigt wird, wird die PIN überprüft (login)
- Wenn man eingeloggt ist, wird das Menü angezeigt, wenn man als Admin eingeloggt ist, wird das Admin-Menü angezeigt
- Im Menü kann man nun zwischen Funktionen wählen:
 - `balance` : Eigenes Guthaben anzeigen
 - `withdrawal` : Geld abheben, indem man die Scheine einzeln wählt
 - `deposit` : Geld einzahlen. Geld ist erst verfügbar, wenn überprüft.
 - `exit` : Führt Login erneut aus, öffnet allerdings neues Fenster
- Sollte man als Admin angemeldet sein, öffnet sich die Adminoberfläche mit diesen Funktionen:
 - Kontostand jedes Nutzers einsehen
 - Zwischen Accounts wechseln
 - Accounts löschen
 - Neue Accounts hinzufügen

`Transaction.java`

- Abstrakte Klasse, die mit einer AccountNummer, dem Screen-Objekt und dem BankDatabase-Objekt initialisiert wird.

`BalanceInquiry.java`

- Erbt von Transactions und überschreibt die Execute-Funktion
- Die Execute-Funktion gibt den Kontostand auf dem Screen aus

`Withdrawal.java`

- Erbt von Transactions und überschreibt die Execute-Funktion
- Die Execute-Funktion zeigt die Buttons zur Scheinauswahl an
- Die Transaction-Funktion ermöglicht das Abheben von Geld, wenn noch genügend auf dem Konto und im CashDispenser verfügbar ist
- Man kann nur in 20er Scheinen abheben

`Deposit.java`

- Erbt von Transactions und überschreibt die Execute-Funktion
- Die Execute-Funktion zeigt UI zum Geldeinzahlen an
- Beim Geldeinzahlen wird geprüft, ob das Geld eingezahlt wurde

`DepositSlot.java`

- Klasse ist nicht vorhanden
- Hier sollte überprüft werden, ob das Geld vorhanden ist

`CashDispenser.java`

- Startet mit 500 20\$ Scheinen

`BankDatabase.java`

- Initialisiert alle Accounts
- Authentifiziert Nutzer anhand der PIN
- Funktionen um anhand der AccountNummer Daten über den Account abzurufen (verfügbares Guthaben, etc)
- Besitzt Funktionen um Guthaben von Accounts abzuziehen oder aufzuladen
- Fehler: `getaccpin` funktioniert nicht
- Funktion um temporär einen Account zu erstellen und dem Account-Array hinzuzufügen
- Funktion um temporär einen Account zu löschen

`Account.java`

- Besitzt Eigenschaften eines Benutzers
- Funktion um Pin mit aktuellem Account zu verifizieren
- Getter und Setter

`AccountFactory.java`

- Wird nicht verwendet
- Erbt von Account, initialisiert einen Account

`Iterator`

- Interface, das zwei Funktionen beinhaltet, die einen Wahrheitswert zurückgeben, ob von der aktuellen Position ein nächstes oder vorheriges Element existiert
- Funktion, die ein Objekt zurück gibt, anhand einer Position

`AccountIterator.java`

- Implementiert das Iterator Interface und überschreibt dessen Funktionen

`Screen.java`

- JFrame-Komponente, die Textfelder, Labels und Buttons besitzt
- Besitzt Funktionen um Nachrichten in der Konsole auszugeben
- Besitzt Funktionen um UI-Elemente anzuzeigen:
 - Login
 - Menü
 - Kontostand
 - Geldauszahlung
 - Geldeinzahlung
 - Admin-Ansicht

`Keypad.java`

- Besitzt unbenutzte Scanner-Funktion
- Besitzt JButtons für ein Tastenfeld mit Löschen und Enter Funktionen
- Funktion, um ein JPanel mit Buttons zu initialisieren und zurückgeben
- Fehler: Endlos-Schleife `userinput()`

8.2 Delta-Dokumentation

8.2.1 Durchgeführte Veränderungen

- Änderung der PIN auf 4 Stellen
- Über das X kann das Programm beendet werden
- Über die Abbrechen-Funktion im Menu kann sich der Benutzer abmelden
- Die internen Klassen, die das Event-Handling übernahmen, wurden entfernt
- Event-Handling der UI Elemente werden mit zwei Interfaces umgesetzt
- `KeypadListener.java` kommuniziert die Tastendrucke
- `ATMListener.java` kommuniziert einen Modus-Wechsel und das Betätigen der Enter-Taste
- Auslagerung der Admin-Ansicht in ein neues Fenster `AdminView.java`
- Die Sprache des Programms wurde auf Deutsch geändert
- Verbessertes Error-Handling
- Accounts werden mit einer `.json` Datei gelesen und gespeichert
- Geld wird in Scheinen aus dem Vorrat im Cash Dispenser ausgegeben
- Es werden die höchstmöglichen Scheine gewählt