

Mein Masterplan
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ziel und Beschreibung des Projektes Die Motivation zur Umsetzung und weiteren Nutzung Skizze, Übersicht und Gliederung des Aufbaus Wissenschaftlich-erforderliche Technologien zur Umsetzung

Ziel und Beschreibung des Projekts:

"Mein Haushalt" ist eine Applikation, die den Benutzer auf eine einfache und übersichtliche Art und Weise im Alltag unterstützt.

Benutzerfreundliche Funktionen sollen sein: das Erstellen von Terminen, Einkaufslisten oder Notizen, sowie die Möglichkeit, die Inhalte auf einer gemeinsamen Übersicht anzuzeigen, schaffen die Grundlage für eine bessere Kommunikation und Organisation im gemeinsamen Haushalt.

Die Motivation zur Umstellung:

Das Erste selbst umgesetzte Projekt

Abschließen Aufbau der vielen Möglichkeiten lässt neue Funktionen zu ergänzen

Die weitere Nutzung intelligenter Bereich

Voraussetzungen für die erforderliche Technologie:

- HTML, CSS und JavaScript (Webseite und Frontendentwicklung)
- Spring und JSP (Backendentwicklung)
- Server wie Eclipse (Entwicklung)
- Datenbank (entweder eine existierende Applikation)
- 10% neue Funktionen, die Daten von einer Webseite
- Implementieren und Testen der Entwicklung, kein Testen von Daten und deren anschließende Entwicklung

[illegible]

Diagram of a simple house with a blue roof, green walls, and red base. A yellow sticky note is on the roof, and a yellow sticky note is on the wall.

A diagram of a simple web form. It consists of four stacked rectangular input fields. The first field is labeled 'Username:'. The second field is labeled 'Password:'. The third field is labeled 'E-Mail:'. To the right of the 'E-Mail' field is a yellow rectangular button labeled 'Submit'. The entire form is enclosed in a light blue border.

Diagram illustrating a simple neural network structure with three layers:

- Input Layer:** Two nodes (red and green).
- Hidden Layer:** One node (green).
- Output Layer:** One node (green).

The nodes are connected by lines representing weights, forming a feedforward architecture.

```

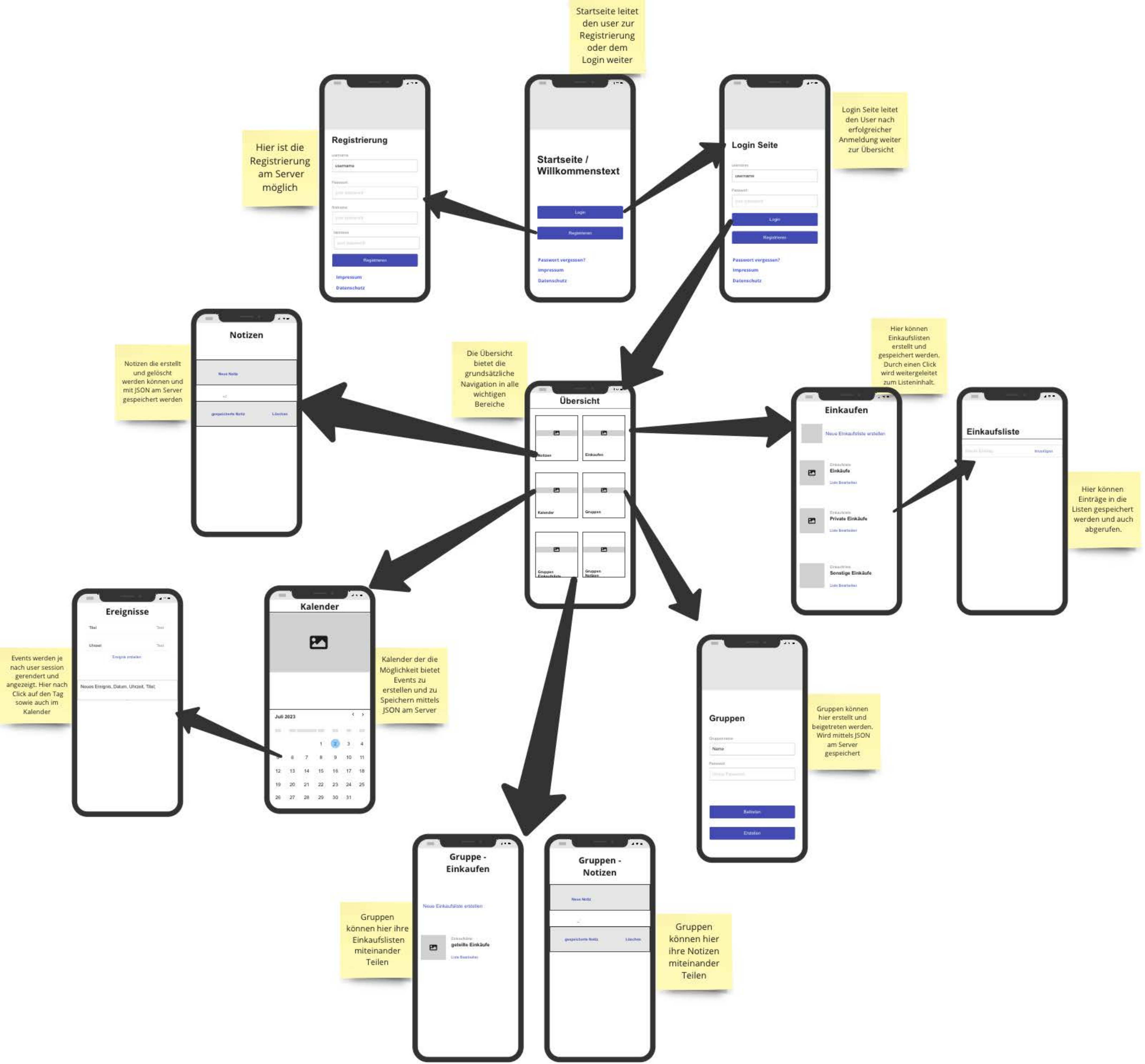
graph TD
    A[Problemlösungen] --> B[Bewertungsproblemlösungen]
    A --> C[Optimisierungsproblemlösungen]
    A --> D[A-Multi-Attribut-Problem]
    A --> E[Nutzwertungsproblemlösungen]
  
```

System

geplannte bearbeitung von daten durch den rechner

anwender

Systemen ungenutzte überflüssige funktionen und daten werden nicht abgeführt sondern verloren



10:31

Registrierung

username

Passwort:

firstname

lastname

[Impressum](#)
[Datenschutz](#)

Hier ist die
Registrierung
am Server
möglich

10:31

Startseite / Willkommenstext

[Passwort vergessen?](#)
[Impressum](#)
[Datenschutz](#)

Startseite leitet
den user zur
Registrierung
oder dem
Login weiter

10:31

Login Seite

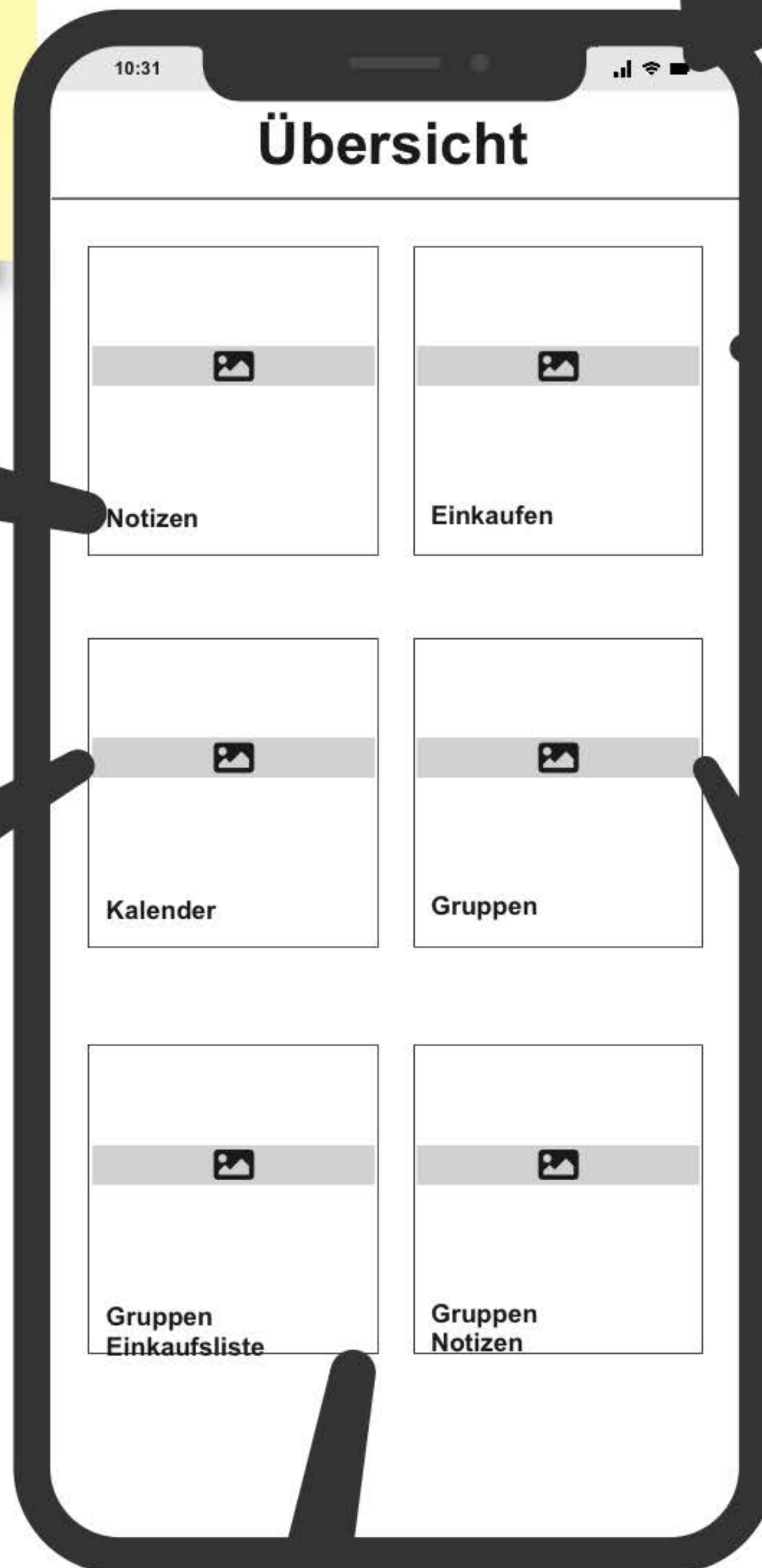
username

Passwort:

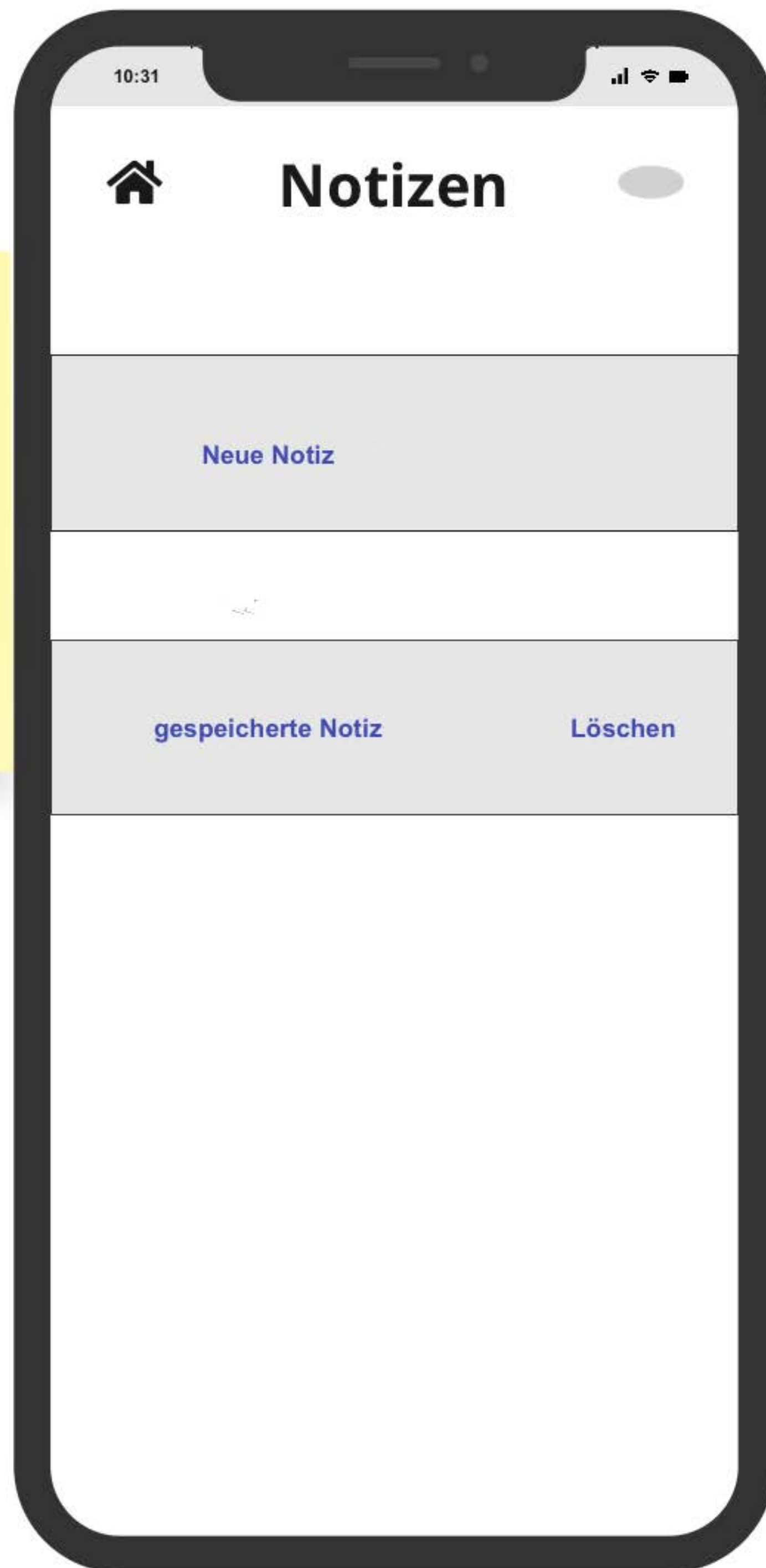
[Passwort vergessen?](#)
[Impressum](#)
[Datenschutz](#)

Login Seite leitet
den User nach
erfolgreicher
Anmeldung weiter
zur Übersicht

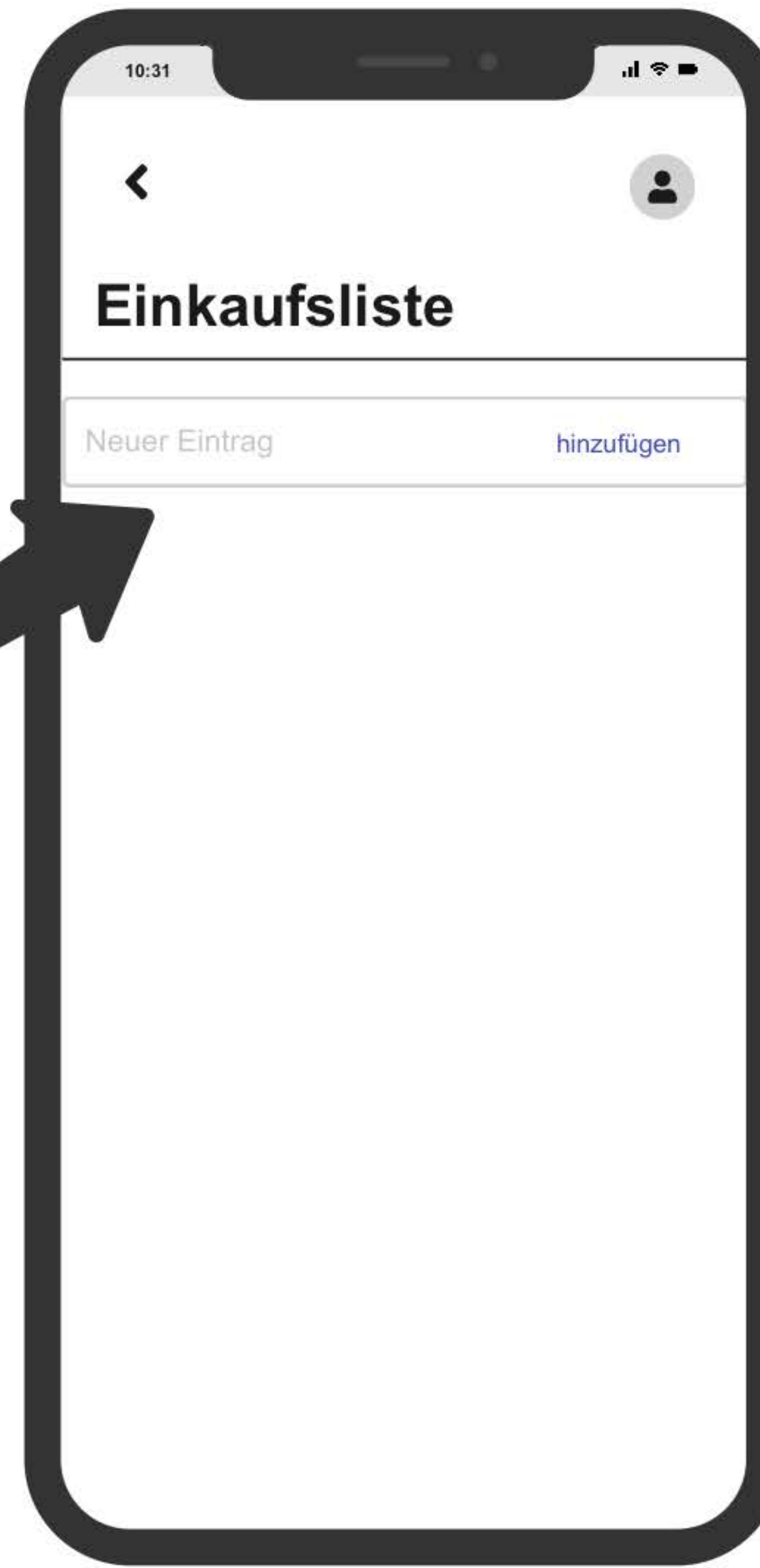
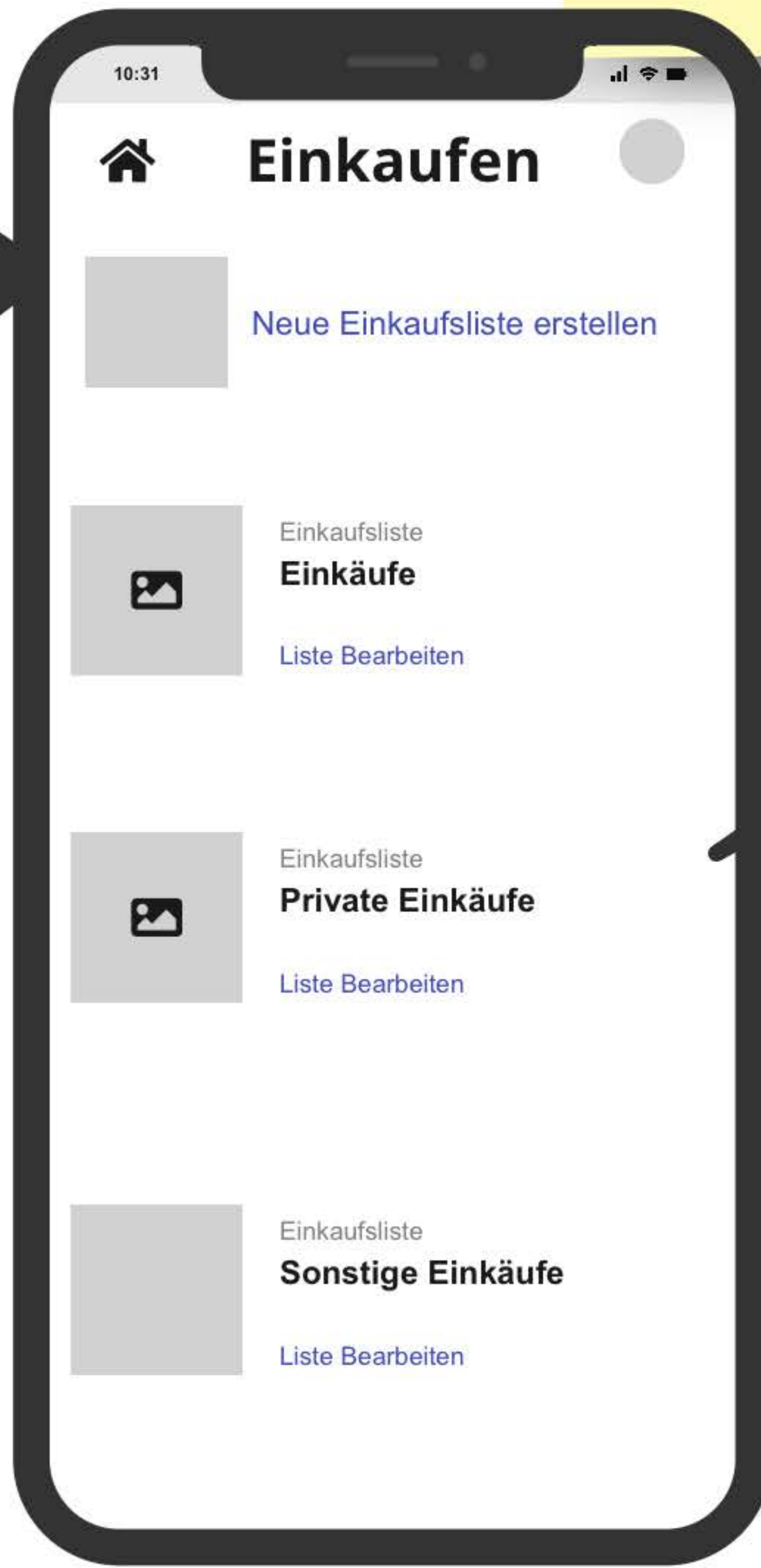
Die Übersicht
bietet die
grundsätzliche
Navigation in alle
wichtigen
Bereiche



Notizen die erstellt
und gelöscht
werden können und
mit JSON am Server
gespeichert werden



Hier können
Einkaufslisten
erstellt und
gespeichert werden.
Durch einen Click
wird weitergeleitet
zum Listeninhalt.



Hier können
Einträge in die
Listen gespeichert
werden und auch
abgerufen.

Events werden je nach user session gerendert und angezeigt. Hier nach Click auf den Tag sowie auch im Kalender

10:31

Ereignisse

Titel Text

Uhrzeit Text

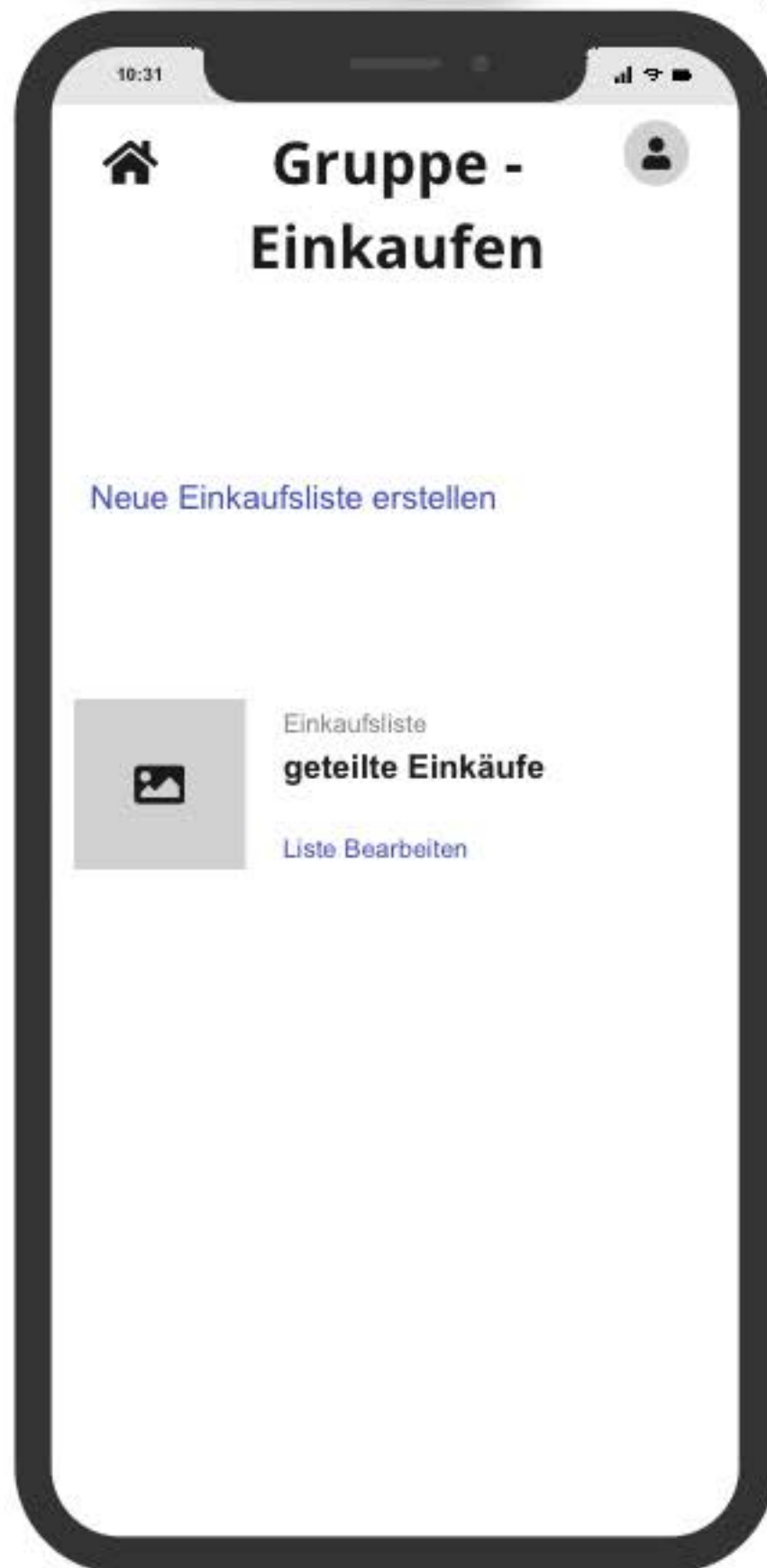
Ereignis erstellen

Neues Ereignis, Datum, Uhrzeit, Titel;

Kalender der die Möglichkeit bietet Events zu erstellen und zu Speichern mittels JSON am Server



Gruppen
können hier ihre
Einkaufslisten
miteinander
Teilen



Gruppen
können hier
ihre Notizen
miteinander
Teilen



Gruppen können
hier erstellt und
beigetreten werden.
Wird mittels JSON
am Server
gespeichert

