

Benutzeranleitung Verwaltungstool

Florian Hecking, Jonas Kürschner, Lars Kroll

Februar 2021

Inhaltsverzeichnis

1	Installation und erstes Ausführen	2
1.1	Starten mit Docker-Compose	2
1.2	Starten mit “Node.js“	2
2	Nutzung der Oberfläche	3
2.1	Login und Nutzererstellung	3
2.2	Personenverwaltung	4
2.3	Mannschaftsverwaltung	4
2.4	Turnierverwaltung	5
3	Troubleshooting	6
3.1	SQLite Package Install Error	6

1 Installation und erstes Ausführen

1.1 Starten mit Docker-Compose

Für den Fall dass Docker-Compose zur Verfügung steht, kann hier im Root-Verzeichnis des Repositories mithilfe der “docker-compose.yaml“-Datei alle Services gestartet werden. Dazu geben Sie folgenden Befehl in ihr Terminal ein:

```
$ docker-compose up
```

Beim ersten Ausführen kann dieser Vorgang einige Minuten dauern, da hier zuerst alle benötigten Abhängigkeiten (Dependencies) heruntergeladen und installiert werden. Danach sollte es innerhalb einiger Sekunden starten.

1.2 Starten mit “Node.js“

Das Starten einzelner Services erfordert “Node.js“. “Node.js“ ist eine plattformübergreifende Open-Source-JavaScript-Laufzeitumgebung basierend auf der Chrome JavaScript Engine. Diese kann auf der Seite <https://nodejs.org> heruntergeladen und installiert werden. Nach erfolgreicher Installation, sollten folgende Befehle ausführbar sein:

```
$ npm -v  
$ node -v
```

Diese Befehle sollten im Terminal die aktuelle Version ausgeben. Ist dies nicht der Fall, wurde “Node.js“ nicht richtig installiert.

Wenn die Versionen ausgegeben werden, können in jedem Unterordner, welche eine “package.json“-Datei beinhalten, folgende Befehle ausgeführt werden um einen Service zu starten:

```
$ npm install  
$ npm run dev
```

Der erste Befehl muss nur initial ausgeführt werden. Danach kann man die Dependencies in den Ordner “npm_modules“ wiederfinden und der zweite Befehl reicht aus um den Service zu starten.

2 Nutzung der Oberfläche

2.1 Login und Nutzererstellung

A screenshot of a login interface. It features two white input fields with gray borders. The first field is labeled 'Username *' and the second is labeled 'Password *'. Below these fields is a solid blue button with the text 'LOG IN' in white. Underneath the button, the JSON response is displayed: `{"accessToken":"","user":{}}`.

Abbildung 1: Loginscreen

Hier kann sich mit einem Benutzeraccount eingeloggt werden. Folgende Nutzer stehen zur Verfügung:

Username: admin / user
Password: admin / user

Für weitere Nutzer kann der “admin“ Account verwendet werden um weitere Nutzer zu erstellen. Dazu einfach auf “Nutzer anlegen“ drücken und folgende Maske ausfüllen.

A screenshot of a user creation interface. It features two white input fields with gray borders. The first field is labeled 'Username *' and the second is labeled 'Password *'. Below these fields is a dropdown menu labeled 'User' with a downward arrow. Underneath the dropdown is a solid blue button with the text 'NUTZER ERSTELLEN' in white. At the bottom of the form is a text input field containing the text 'hey'.

Abbildung 2: Nutzer anlegen

2.2 Personenverwaltung

Wenn sich mit dem “admin“ Account eingeloggt wird, dann können hier Personen des Verwaltungstool eingesehen werden und mit dem folgendem Knopf erstellt werden:

Personenverwaltung



Abbildung 3: Eine Person anlegen

Bitte das sich öffnende Fenster ausfüllen und die neue Person sollte in der Tabelle auftauchen. Zum Bearbeiten oder Löschen das entsprechende Icon in der Tabelle drücken.

2.3 Mannschftsverwaltung

Mannschaften können mit dem Knopf “Mannschaft erstellen“ erstellt werden. Hier einfach den Namen der Mannschaft eingeben und die Personen aus der Liste “anhaken“. Danach sollte folgendes auftauchen:

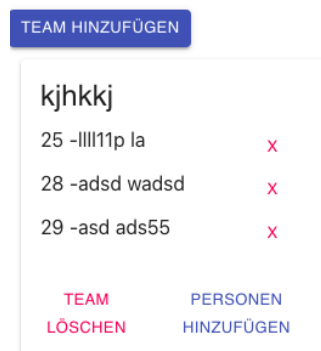


Abbildung 4: Eine Mannschaft bearbeiten

Um Personen aus der Mannschaft zu entfernen, einfach das rote “X“ drücken. Zum Hinzufügen von Personen den Knopf mit entsprechendem Text

drücken. Es sollte sich ein Fenster öffnen, welches sich dem Erstellungsprozess ähnelt. Personen auch hier “anhaken” und auf “Bestätigen“ drücken.

2.4 Turnierverwaltung

Hier können alle Turniere eingesehen werden:

Team 1	Pts	Pts	Team 2
TestTeam2	5	4	kjhkkj

Buttons: MANNSCHAFTEN HINZUFÜGEN, MANNSCHAFTEN ENTFERNEN, ADD MATCH, TURNIER LÖSCHEN

Abbildung 5: Turnieransicht

Sobald ein Turnier über folgendem Knopf hinzugefügt wurde kann über 5

TURNIER HINZUFÜGEN

Abbildung 6: Turnier hinzufügen

das Turnier bearbeitet werden. Hier kann über “Mannschaften hinzufügen” mehrer Mannschaften hinzugefügt werden. Diese sollten danach in den Select-Boxen wieder zu finden sein. Entsprechend kann über “Mannschaften entfernen” Mannschaften entfernt werden. Achtung! Spiele dieser Mannschaft werden automatisch in diesem Turnier gelöscht.

Ein Spiel kann erstellt werden, indem in den Select-Boxen “Team 1“ und “Team 2“ jeweils ein Team ausgewählt und erspielte Punkte eingetragen werden. Danach muss man auf den Knopf “Add Match” klicken um das Spiel im Turnier zu speichern.

Das Turnier kann über den Knopf “Turnier löschen“ entfernt werden. Achtung! Hier werden alle Spiele, die sich in diesem Turnier befinden ebenfalls gelöscht.

3 Troubleshooting

3.1 SQLite Package Install Error

Es kann passieren dass bei dem Befehl “npm install“ ein Fehler bei dem SQLite Packet auftritt. Dies geschieht, da eventuell Python nicht zur Verfügung steht um dieses Packet zu kompilieren. In diesem Fall die “sqlite3.zip“ entpacken und in den “node_modules“ Ordner entpacken. Danach sollte “npm install“ erfolgreich durchlaufen.