

## Kiosksystem Programmcode

### Kurze Übersicht

#### Backend

##### Packet „domain“

In dem Packet „domain“ befinden sich die Klassen „Game“, „Tag“ und „TagCategory“. Es enthält die Objektklassen für die zu verwaltenden Daten.

Die Klasse „Game“ repräsentiert ein Spiel und besitzt Attribute zum Darstellen und Ausführen, sowie eine Liste von „Tag“ Objekten, nach welchen es möglich ist zu filtern.

Die Klasse „Tag“ repräsentiert eine einfache Markierung und besitzt Attribute zum Darstellen und zur Einordnung in eine entsprechende „TagCategory“.

Die Klasse „TagCategory“ repräsentiert eine Oberkategorie von „Tag“ Objekten und besitzt Attribute zum Darstellen, sowie eine Liste von „Tag“ Objekten, welche der entsprechenden „TagCategory“ zugeordnet sind.

##### Packet „util“

In dem Packet „util“ befinden sich die statischen Klassen „CookieUtil“, „DBUtil“, „OculusUtil“, „ScreenshotUtil“ und „SteamUtil“. Jede dieser Klassen stellt eine bestimmte Funktionalität für das Programm bereit.

Die Klasse „CookieUtil“ bietet Funktionen zum Erneuern von Cookies.

Die Klasse „DBUtil“ bietet verschiedene Funktionen zum Speichern, Auslesen und Löschen von Objekten der „domain“ Klassen, sowie Funktionen zum Speichern und Überprüfen der Login Daten.

Die Klasse „OculusUtil“ bietet Funktionen zum Extrahieren von Informationen für Oculus Spiele.

Die Klasse „ScreenshotUtil“ bietet Funktionen zum Speichern, Löschen und Anpassen der Spiele Thumbnails und Screenshots.

Die Klasse „SteamUtil“ bietet Funktionen zum Extrahieren von Informationen für Steam Spiele.

##### Packet „alpha“

In dem Packet „alpha“ befinden sich die Servlets zum entgegennehmen und bearbeiten von Client Anfragen.

Das „DeleteServlet“ wird aufgerufen, wenn man nach einem erfolgreichen Login auf die Hauptseite zurückkehrt und „Löschen“ bei einem Spieleintrag auswählt. Es löscht den ausgewählten Spiele Eintrag. Nach der Ausführung leitet das Servlet wieder auf die Auswahlseite weiter.

Das „DescriptionServlet“ wird aufgerufen, wenn man auf ein Thumbnail in der Spieleliste der Hauptseite klickt. Es lädt die Beschreibungsseite für den ausgewählten Spiele Eintrag.

Das „GameFormularServlet“ wird aufgerufen, wenn man nach erfolgreichem Login eine der Auswahlen zum Spiele hinzufügen wählt oder auf der Hauptseite „Bearbeiten“ bei einem Spieleintrag wählt. Das „GameFormularServlet“ lädt die Formularseite für Spiele mit entsprechenden Informationen. Bei Oculus und Steam Spielen füllt es das Formular mit Informationen aus den entsprechenden Webseiten, bei Drittanbieter Spielen bleibt das Formular leer und beim Bearbeiten von Spielen wird die schon bestehende Information reingeladen.

Das „LoginServlet“ wird über den Link „Adminbereich“ in der Navigation aufgerufen. Es lädt die Login Seite und überprüft die Login Informationen. Bei erfolgreichem Login wird der Login Cookie erzeugt und die weiteren Optionen für den Administrator angezeigt.

Das „LogoutServlet“ wird aufgerufen, wenn man nach erfolgreichem Login „Ausloggen“ wählt. Es löscht den Login Cookie und leitet wieder auf die Login Seite weiter.

Das „PasswordServlet“ wird nach erfolgreichem Login über „Passwort ändern“ aufgerufen. Es dient zum setzen eines Neuen Passwort und leitet wieder auf die Login Seite weiter.

Das „SaveGameServlet“ wird nach dem Ausfüllen des Spiele Formulars aufgerufen. Es dient zum Speichern der Informationen aus dem Spiele Formular und leitet dann die aktiven Tags eines Spiels an das Tag Formular weiter.

Das „SelectionServlet“ lässt sich durch den Link „VRKiosk“ in der Navigation aufrufen. Es lädt die Hauptseite mit der gesamten Spieleliste und allen Filtern.

Das „TagHandlerServlet“ wird nach dem Ausfüllen des Spiele Formulars aufgerufen. Es lädt das Tag Formular und markiert alle schon für das Spiel markierte Tags. Es dient zum Setzen und Entfernen von Spiele Tags.

## Frontend

### FTL-Seiten

Eine kurze Übersicht über die FTL-Seiten.

Die FTL-Seite „cssBindings.ftl“ bindet die allgemein benutzten CSS-Dateien ein.

Die FTL-Seite „jsBindings.ftl“ bindet die allgemein genutzten JavaScript Dateien ein.

Die FTL-Seite „navbar.ftl“ ist die Navigation Bar.

Die FTL-Seiten „cssBindings.ftl“, „navbar.ftl“ und „jsBindings.ftl“ werden von allen anderen Seiten eingebunden.

Die FTL-Seite „about.ftl“ ist das Impressum.

Die FTL-Seite „description.ftl“ ist die Spiele Beschreibung.

Die FTL-Seite „gameFormular.ftl“ ist das Spiele Formular.

Die FTL-Seite „login.ftl“ ist die Login Seite.

Die FTL-Seite „selection.ftl“ ist die Hauptseite.

Die FTL-Seite „tagFormular.ftl“ ist die Tagseite.