

# Grafikrechner Entwicklerdokumentation

Lars Strölin, Michael Geigges, Ilja Kononenko

10. Juli 2018

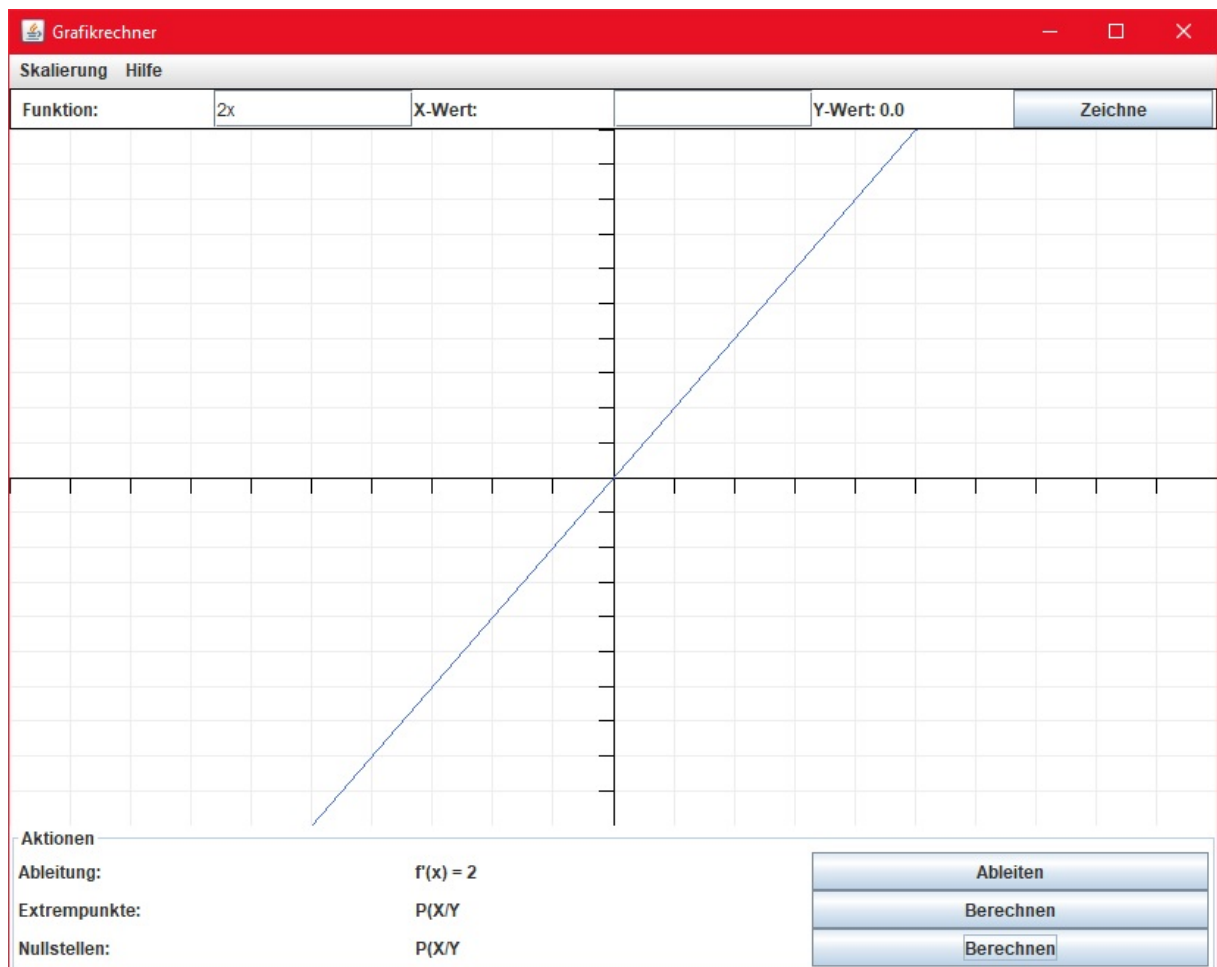


Abbildung 1: Grafikrechner

## Contents

<b>1</b>	<b>Vorwort</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Fazit</b>	<b>3</b>

## 1 Vorwort

Diese Entwicklerdokumentation dient allein nur für die reibungslose Weiterentwicklung bzw. zeigt den aktuellen Aufbau des Grafikrechner-Programms.

Hier werden die jeweiligen Themen bzw. Arbeitsfunktionen anhand von Klassendiagrammen, Sequenzdiagrammen und falls notwendig Struktogrammen erklärt und wichtige Funktionen dargestellt, sowie Ansatzpunkte zur Weiterentwicklung weiter gegeben. Damit der nachfolgende Entwickler die Arbeit von uns schnell nachvollziehen und in diese leicht einsteigen kann, wird die Erklärung so kurz wie möglich gehalten und nur das Wichtigste erklärt. Daher sind alle leicht nachvollziehbaren Sachen vom Quellcode bzw. vom Javadoc zu entnehmen. Am Ende dieser Entwicklerdokumentation werden die größten Schwierigkeiten und Probleme aufsummiert und geschildert, damit der nachfolgende Entwickler davon eine grobe Einschätzung bekommen kann, was für Problematiken auf ihn in diesem Projekt zu kommen werden.

## **2 Aufbau**

### 3 Fazit

Im Großen und Ganzen ist es uns gelungen ein Programm zu entwickeln, welches durch Eingabe einer Funktion diese in einem Schaubild korrekt darstellt und dazu auch besondere Werte, wie z.B. Nullstellen und Extrempunkte ausrechnet. Es war aber dennoch für uns sehr schwierig diese Aufgabe zu realisieren, da wir uns erst Gedanken machen mussten, wie wir die Erstellung unseres Programms angehen und vor allem wie wir die mathematischen Formeln programmieren.

Die größten Schwierigkeiten und Problematiken waren deshalb die Codes für die Ausrechnung der besonderen Werte für unser Programm zu entwickeln. Doch genau aus diesem Grund sind wir zufrieden es geschafft zu haben und können jetzt im Programm Verbesserungen durchführen. Die Oberfläche muss auf jeden Fall noch benutzerfreundlicher gestaltet und zum Teil automatisiert werden.

Außerdem hatten wir uns eigentlich vorgenommen eine Funktion zu entwickeln, in der man bestimmte Funktionen abspeichern und wieder aufrufen kann, da uns aber die Zeit dazu gefehlt hat und diese Funktionen optional waren, fielen sie für die Abgabe des jetzigen Programms raus.