Mediendesign 1

WS 2015/16

- Dokumentation der Semesterarbeit -

Comeet

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| **Thomas Krieger**  **Matrikel-Nr.: 257510** | **Marileen Stamer Matrikel-Nr.: 258234** | **Torsten Garding**  **Matrikel-Nr.: 257523** |
|  |  |  |

Inhaltsverzeichnis

[1. Einführung 1](#_Toc439702654)

[1.1 Aufgabenstellung / Projektbeschreibung 1](#_Toc439702655)

[1.2 Funktionen von Comeet 1](#_Toc439702656)

[1.3 Zusätzliche Ziele 1](#_Toc439702657)

[1.4 Verwendete Technologien 2](#_Toc439702658)

[1.5 Zielumgebung 2](#_Toc439702659)

[1.6 Entwicklungssystem 2](#_Toc439702660)

[2. Entwicklung 3](#_Toc439702661)

[2.1 Verzeichnisstruktur 3](#_Toc439702662)

[2.2 Design 3](#_Toc439702663)

[2.3 Datenbank 4](#_Toc439702664)

[2.4 Funktion 4](#_Toc439702665)

[2.5 Background-Engine 5](#_Toc439702666)

[3. Implementierung 7](#_Toc439702667)

[3.1 Abweichungen vom Entwurf 7](#_Toc439702669)

[3.2 Programmlogik 8](#_Toc439702672)

[3.3 Einschränkungen und Features 8](#_Toc439702673)

[3.4 Quellcode 8](#_Toc439702674)

1. Einführung

Als Semesteraufgabe im WS2015/16 soll im Modul Webprogrammierung eine Webanwendung zur selbstorganisierten Eventplanung entwickelt werden. System sowie Inhaltsgestaltung sind für die Studenten relativ frei wählbar.

1.1 Projektbeschreibung

Comeet stellt eine Anwendung dar, mit welcher registrierte Benutzer eigene Events/Veranstaltungen anlegen können. Dazu können neue Kontakte per E-Mail oder andere registrierte Benutzer direkt eingeladen werden. Die Benutzer können ebenfalls die Events ihrer Kontakte sehen, sowie ihre eigenen Events verwalten.

* Nutzer können sich registrieren
* Registrierte Nutzer können sich einloggen
* Eingeloggte Nutzer können:
  + Events anlegen
  + Events bearbeiten
  + Ihr Profil bearbeiten
  + Ihre Kontaktliste anzeigen und verwalten
  + Freunde zu ihren Events einladen
  + An Events zu denen sie eingeladen sind, teilnehmen
  + Ihren Teilnahmestatus jederzeit ändern
  + Sich aktiv an der Planung beteiligen (Mitbringliste)
* Per E-Mail eingeladene Kontakte können ihre Eventteilnahme bestätigen oder absagen

1.2 Funktionen von Comeet

- folgt -

1.3 Zusätzliche Ziele

- folgt -

1.4 Verwendete Technologien

- folgt -

1.5 Zielumgebung

- folgt -

1.6 Entwicklungssystem

- folgt -

2. Entwicklung

Zu Beginn haben wir uns zusammengesetzt und den Zweck und die Zielgruppe für unsere Anwendung bestimmt. Anschließend haben wir uns über die Funktionen und den Umfang geeinigt. Im weiteren Verlauf entstanden der Name und das Logo, während wir die ersten Entwürfe auf Papier anfertigten. Diese wurden später auf den Computer übertragen und dabei verfeinert. Als nächstes besprachen wir, mit welchen Technologien wir arbeiten wollen, und entschieden uns für die oben genannten. Das führte dazu, dass wir diese auf jedem genutzten Computer lauffähig machten und begannen, die ersten Bausteine für die einzelnen Seiten der Plattform zu erstellen. Wir erstellten zu den .hbs Dateien die entsprechenden .less Dateien unter Zuhilfenahme des Grid Systems von Bootstrap. Im Groben orientierten wir uns an den erstellten Entwürfen, stellten aber schnell fest, dass sie auf der fertigen Seite nicht wie geplant wirkten und änderten sie ab. Anschließend bauten wir die einzelnen .hbs Bausteine zu den Seiten unserer Website zusammen und erstellten die Navigation. Hinterher beschäftigten wir uns mit der Funktionalität der Formulare, Buttons, etc. - allerdings erstmal nur so weit, dass wir die Funktionalität optisch darstellen konnten. Bis zum jetzigen Zeitpunkt haben wir auf eine nötige Datenbank verzichtet. Wir haben uns auf die Elemente beschränkt, welche wir für die Präsentation für nötig halten. Die letzten zwei Wochen (je Mo und Do) haben mit eingehenden Tests der Seite und letzten Anpassungen für die Präsentation verbracht. (Stand 02.12.2015)

2.1 Verzeichnisstruktur

- folgt -

2.2 Design

- folgt -

2.3 Datenbank

- folgt -

2.4 Funktion

- folgt -

2.5 Background-Engine

- folgt -

3. Implementierung

- folgt -

3.1 Abweichungen vom Entwurf

- folgt -

3.2 Programmlogik

- folgt -

3.3 Einschränkungen und Features

- folgt -

3.4 Quellcode

- folgt -