

Business Anwendungen

Prüfungsleistung: Online Shop und Dokumentation

Prüfer: Christian Krauss
BA, WS 2018/2019, 5. SEMESTER

Melina Valtinke, 929464
Jonas Kahnwald, 929552
Fachhochschule Kiel

Inhaltsverzeichnis

Inhalt

1. Einleitung.....	3
1.1 Projektvorgaben	3
2. Einzelne Entwicklungsschritte	3
2.1 Ideenfindung	3
2.2 Ziele und Zielgruppen	3
2.3 Designrecherche	4
2.4 Designentscheidungen	4
2.5 Programmablaufplan Frontend	4
2.6 Programmablaufplan Backend	5
3. Ergebnisse.....	5
3.1 Testplan	5
3.2 Testergebnisse	5
3.3 Benutzerdokumentation Frontend.....	5
3.4 Benutzerdokumentation Backend.....	6
4. Anwendungen	7
4.1 Installationsanleitung	7
4.2 Zugriffsorganisation.....	7
5. Quellen	7
6. Bildquellen.....	7

1. Einleitung

1.1 Projektvorgaben

Das Projekt für das fünfte Semester für das Fach Businessanwendungen ist ein Online-Shop, welcher auf die Grundlagen von dem ersten bis vierten Semester aufbaut. Darunter befinden sich die IT Grundlagen, die Grundlagen der Webseitenerstellung sowie die dynamische Webseitenerstellung und Echtzeitanwendungen im Internet. Das Semesterprojekt legt den Schwerpunkt auf die funktionale Umsetzung und Programmierung der Anwendung, weniger um die Schönheit des Online-Shops. Eine CMS-Verwendung oder Frameworks sind dabei nicht erlaubt, lediglich HTML, CSS, php, MySQL und JavaScript. Dennoch sind jQuery, Bootstrap und Font Awesome gestattet.

Neben den grundlegenden Vorgaben des Online-Shops, soll dieser bestimmte Funktionen beinhalten. Diese werden folglich aufgelistet und passend zu dem Online-Shop erläutert.

2. Einzelne Entwicklungsschritte

2.1 Ideenfindung

Um einen Online-Shop zu erstellen ohne auf derartige Versandkosten zu stoßen, wurde ein Thema gewählt, welches die Produkte per Email versendet. Diese Orientierung war bereits von Beginn an da.

Nach intensivem Brainstorming wurde entschieden einen Online-Shop für Gaming Spiele zu erstellen. Der Schwerpunkt liegt dabei auf die Schlüssel (Keys), die dem User zugeschickt werden und nicht der Download des Spiels. Deshalb wurde der Name Locksmith, Deutsch Schlosser/Schlüsseldienst, gewählt.

2.2 Ziele und Zielgruppen

Das Zielgruppenspektrum ist sehr breit gefächert. Die angebotenen Spiele reichen von Abenteuerspielen über Farmingsimulatoren bis zu Rollenspielen. Heutzutage ist das Klischeebild von einem „Zocker“ längst zerbrochen, die Interesse an der Technologie ist von Kind bis zum Erwachsenen sehr weit fortgeschritten und damit auch das Interesse an Spielen auf dem Computer. Deshalb kann eine bestimmte Zielgruppe, wie beispielsweise bei Onlineshops für

Kleidung, schwierig bestimmt werden. Die Ziele sind, einen simplen und übersichtlichen Shop mit sehr guter Sicherheit zu erstellen. Da diese Keys das Kernstück und das damit wertvollste am Shop sind, wird die Sicherheit großgeschrieben. Auch die angebotenen Spiele sollen gleich von der ersten Seite aufgelistet werden, da die User kein großes Drumherum und Schnick-Schnack auf einer Gaming Seite brauchen. Dies zeichnet sich auch auf aktuellen Gaming-Shop Seiten wieder.

2.3 Designrecherche

Durch Eigenerfahrungen und Recherche auf weiteren Online-Shop Seiten im Bereich der Computerspiele, ist ein schlichtes, dunkles Design aufgefallen. Gerne sind diese Seiten auch sehr überladen von Videos, Bildern, verschiedenen Schriftarten und Schriftgrößen. Ein solches Design bringt viel Unruhe. Leider ist dies schwer zu vermeiden, da diese Seiten nun mal aus interaktiver Werbung für die jeweils angebotenen Spiele besteht.

Es wurde entschieden mit Bootstrap zu arbeiten. Dies war erlaubt und vereinfachte viele Anwendungen. Da die eigene Erfahrung mit Bootstrap fehlte, musste dies zuerst nachgeholt werden. Dafür wurde viel auf Youtube und der eignen Bootstrap.org Seite recherchiert. Nach ein wenig Stunden konnte das Layout entwickelt werden.

2.4 Designentscheidungen

Wie oben schon angesprochen, sind die Online-Games Seiten, wie beispielsweise Steam ziemlich aufwühlend. Verschiedene Bilder konnten wir nicht vermeiden, da jedes Spiel sein eignes Werbebild haben soll. Außerdem befindet sich der komplette Hauptbereich auf einer Seite. Das heißt, es mussten keine neuen Seiten aufgerufen werden, sondern spielte sich immer auf einer Seite, der Index-Seite ab. Ein dunkles Hintergrundbild mit wenig, aber starken Farben rundet die Seite ab. Zentral gesetzt befindet sich der Hauptbereich. Inklusive aller angeforderten Funktionen. Farbe und Schrift sind neutral und nicht aufdringlich. Die Buttons ziehen bezüglich des gleichen Designs einen roten Faden durch die Seite. Da durch Bootstrap schnell ein einheitliches Bild entsteht und sich die Webseite wenig von anderen Seiten, die mit Bootstrap erstellt wurden, abhebt, wurden selbstständig in der CSS-Style Datei einige Änderungen vorgenommen. Leider war es zeitlich nicht mehr möglich ein vollständig responsives Design zu entwickeln.

2.5 Programmablaufplan Frontend

2.6 Programmablaufplan Backend

3. Ergebnisse

3.1 Testplan

Um sicher zu sein, ob die Pflichtenforderungen erfüllt wurden und dass der Shop für die Benutzer anwenderfreundlich und übersichtlich ist, wird ein Test durchgeführt. Zu Beginn mit einem User. Dieser soll sich Produkte bestellen und damit die Funktionalität und das Design bewerten.

Zudem soll getestet werden, ob man ein Produkt ohne Anmeldung bestellen kann, die User Datenänderungen, die Anmeldefunktion bei richtigen und falschen Anmeldedaten, der Kassenzugang, der Userbereich mit den letzten Bestellungen, die richtige Anzahl des Artikelbestandes sowie eine Kaufmöglichkeit erst nach Zustimmung der AGB's.

Im Adminbereich wird der Artikelbereich genauer unter die Lupe genommen. Neben dem Hinzufügen von neuen Artikeln soll auch das Bearbeiten von den einzelnen Artikeln ermöglicht werden, wie auch eine Ansicht aller Bestellungen von jedem User.

Außerdem soll die Sicherheit getestet werden. Dafür versucht man durch auskommentieren die Anmeldedaten zu hacken.

3.2 Testergebnisse

3.3 Benutzerdokumentation Frontend

Auf der Startseite wird man persönlich willkommen geheißen, wenn die Seite bereits besucht und ein eigenes Konto erstellt wurde. Als Erstbesucher gibt es die Möglichkeit sich ein neues Kundenkonto zu erstellen. Unmittelbar daneben wird der Warenkorb mit der Anzahl der im Warenkorb bestehenden Artikel angezeigt. Direkt unter dieser Funktion werden die Spiele aufgelistet. Am Ende befindet sich die Seitenzahlen mit der vorgegebenen Blätterfunktion. Falls der User sich noch nicht registriert hat, kann dieser keine Spiele kaufen. Die Möglichkeit den Warenkorb mit Artikeln zu füllen besteht trotzdem. Nach der Registrierung bleiben die gewählten Artikel im Warenkorb gespeichert. Wenn ein User sich registriert, muss dieser nach der Registration sich dennoch anmelden. Dafür wurde eine kleine Meldung eingebaut, sodass der User darauf aufmerksam gemacht wird.

Falls bei der Registrierung falsche Daten eingetragen wurden, können diese in Mein Bereich geändert werden.

Die Produkte sind direkt auf der Startseite abgebildet. Beim Klicken auf den Button mit dem Preis, wird der User zu der Einzelansicht des Produktes weitergeleitet. Dort wird das Spiel detailliert beschrieben, die vorhandene Anzahl des Artikels angegeben und in den Warenkorb gelegt werden. Sobald der User mit dem Einkauf fertig ist, kann dieser über den Link „Warenkorb“ oben rechts sich in Richtung Bezahlvorgang bewegen.

Bevor der User die Bezahlmöglichkeit auswählt, werden alle im Warenkorb enthaltenen Artikel aufgelistet. Diese Artikel können nochmal bearbeitet, das heißt erhöht oder gelöscht werden. Rechts über den Button „Kasse“ gelingt der User zum Kaufabschluss. Auf dieser Seite sind die verschiedenen Zahlungsmethoden auswählbar, die ausgewählten Spiele mit der Gesamtsumme und die Akzeptierung der AGB's. Nur, wenn diese akzeptiert werden, erscheint der Button „Jetzt zahlungspflichtig bestellen!“. Sobald dieser gedrückt wurde, erscheint eine kleine Bestätigung mit der Information zur Bestellung. Nach der Bestellung wird der Warenkorb wieder geleert. Auf der Seite „Mein Bereich“ können die vergangenen Bestellungen gesichtet werden. Das Ausdrucken dieser Informationen ist nicht möglich. Alle Bestellungs- und Rechnungsdaten werden dem User per Email zugesendet und nicht auf der Shopseite hinterlegt. Im Footer befinden sich außerdem die Datenschutzerklärung und das Impressum.

3.4 Benutzerdokumentation Backend

Der Admin hat neben den gleichen Funktionen wie ein User, die Möglichkeiten Artikel hinzuzufügen, diese zu bearbeiten oder zu löschen. Auch unter „Mein Bereich“ kann dieser alle Bestellungen von jedem User ansehen, wie auch seine Daten korrigieren. Am Ende der Startseite und der „Mein Bereich“ Seite befindet sich der Button zum Adminbereich. In dem Adminbereich können Spiele zugefügt, Artikel bearbeitet oder auch gelöscht werden. Jeder einzelne Artikel hat seinen eigenen Button für die Speicherung und die Löschung. Das heißt, der Admin kann nur einen und nicht mehrere Artikel zurzeit bearbeiten. Wichtig bei der Bearbeitung eines Artikels ist, dass bei jeder Änderung wieder das zugehörige Bild mit ausgewählt und hochgeladen werden muss.

4. Anwendungen

4.1 Installationsanleitung

Um den Shop aufrufen zu können, wird XAMPP benötigt. Als erstes wird der locksmith Ordner aus dem Onlineshop Ordner in den htdocs-Ordner von XAMPP verschoben. XAMPP wird gestartet, danach localhost/phpmyadmin im Browser öffnen und eine neue Datenbank namens locksmith anlegen. Nun die locksmith.sql aus dem Onlineshop Ordner Datei importieren. Alles speichern und XAMPP erneut starten. Der Onlineshop locksmith kann im Browser aufgerufen und verwendet werden.

4.2 Zugriffsorganisation

Die Admin Anmeldedaten lauten:

Email: admin@lol.de

Passwort: 123

Die User Anmeldedaten lauten:

Email: kirsten@web.de

Passwort: 123456

5. Quellen

Spielinformationen:

<https://store.steampowered.com/search/?filter=topsellers>

6. Bildquellen

Bilder der zugehörigen Spiele:

<https://store.steampowered.com/search/?filter=topsellers>

