

Lieferrex

Individualisierbare

Bestellplattform für Restaurants

mit Liefer-/Abholservice

Ersteller: Niklas Heim, Burak Eraslan,

Michael Bogensberger, Liuming Xia,

Julian Meilinger

Datum: 18.10.2021

Inhaltsverzeichnis

[1 Einleitung 1](#_Toc100001053)

[2 Projektmanagement 1](#_Toc100001054)

[2.1 Metainformationen 1](#_Toc100001055)

[2.2 Vorerhebungen 1](#_Toc100001056)

[2.2.1 Ist-Zustand 1](#_Toc100001057)

[2.2.2 Soll-Zustand 1](#_Toc100001058)

[2.2.3 Projektumfeldanalyse 1](#_Toc100001059)

[2.2.4 Maßnahmen 3](#_Toc100001060)

[2.2.5 Risikoanalyse 4](#_Toc100001061)

[2.3 Pflichtenheft 6](#_Toc100001062)

[2.3.1 Zielsetzung 6](#_Toc100001063)

[2.3.2 Produkteinsatz und Umgebung 6](#_Toc100001064)

[2.3.3 Funktionalitäten 7](#_Toc100001065)

[2.3.4 Use-Case-Analyse 7](#_Toc100001066)

[2.3.5 User-Interface-Design 13](#_Toc100001067)

[2.3.6 Liefervereinbarung 16](#_Toc100001068)

[2.4 Planung 16](#_Toc100001069)

[2.4.1 Projektstrukturplan 16](#_Toc100001070)

[2.4.2 Projektablaufplan 17](#_Toc100001071)

[2.4.3 Abnahmekriterien 17](#_Toc100001072)

[2.4.4 Evaluationsplan 17](#_Toc100001073)

[3 Systemdokumentation 18](#_Toc100001074)

[3.1 Frontend 18](#_Toc100001075)

[3.1.1 Materialize 18](#_Toc100001076)

[3.1.2 Materialize Stepper 18](#_Toc100001077)

[3.1.3 Halfmoon 19](#_Toc100001078)

[3.1.4 JQuery 19](#_Toc100001079)

[3.1.5 Einbindung der Frontend-Technologien 19](#_Toc100001080)

[3.1.6 Struktureller Aufbau der Dateien 19](#_Toc100001081)

[3.1.7 Verwendete Versionen 19](#_Toc100001082)

[3.2 Backend 20](#_Toc100001083)

[3.2.1 MYSQL 20](#_Toc100001084)

[3.2.2 Thymeleaf 21](#_Toc100001085)

[3.2.3 Baukastensystem 21](#_Toc100001086)

[3.3 Werkzeuge 21](#_Toc100001087)

[3.3.1 Visual Paradigm 21](#_Toc100001088)

[3.3.2 GIT 21](#_Toc100001089)

[3.3.3 IntelliJ 21](#_Toc100001090)

[Abbildungsverzeichnis III](#_Toc100001091)

[Tabellenverzeichnis IV](#_Toc100001092)

# Einleitung

….

# Projektmanagement

…

## Metainformationen

…

## Vorerhebungen

…

### Ist-Zustand

Seit der Corona Zeit gab es schon mehrere Lockdowns, Lokale wurden zugesperrt und konnten nicht vor Ort ihre Kunden bedienen. Die gesetzliche Lage verschärft sich für die Gastronomie in dieser Zeit, die Regelung besagt, dass die Lieferung von Waren erlaubt ist und auch empfohlen wird. Viele Besitzer von Restaurants oder einem Schnell-Imbissen besitzen meist keine Möglichkeit, Online-Bestellungen anzunehmen. Dies wird derzeit noch oft umständlich über Telefon abgewickelt. Durchs Telefonieren können häufig Missverständnisse entstehen und dadurch können die Bestellungen nicht eindeutig identifiziert oder wie gewünscht ausgeführt werden. Mithilfe des Internets und eines entwickelten Systems können Bestellung leicht und detailreich eingereicht werden.

### Soll-Zustand

In der Zeit, in dem das Internet keine Neuheit ist und die meisten Dinge über das World Wide Web abgewickelt wird, werden auch die meisten Lieferdienste über das Internet Angeboten. Viele Klein-Restaurants können mithilfe des neu entwickelten Systems schnell und ohne Vorkenntnisse eine eigens konfigurierte Webseite nach ihren eigenen Designvorstellungen erstellen. Das Hosting der Webseite wird automatisch und ohne viel Aufwand erledigt.

### Projektumfeldanalyse

Im Rahmen des Projektes hat das Projektteam mit vielen verschiedenen Personen zu tun. Diese können und werden das Projekt positiv oder gar negativ beeinflussen. Es wird ermittelt, wer genau diese Stakeholder sind, welchen Einfluss sie haben, wie nahe sie zum Projekt stehen und welche Maßnahmen getroffen werden, um diese abzuholen. In *Tabelle 1: Stakeholder* werden alle Stakeholder mit ihrer Einstellung, ihrem Einfluss und ihrer Nähe (im Bereich von 1 bis 10) zum Projekt aufgelistet.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Stakeholder | Einstellung | Einfluss | Nähe |
| Projektmitglieder | Positiv | 8 | 9 |
| Auftraggeber | Positiv | 3 | 6 |
| Zukünftige Nutzer (z. B. Koch, Restaurantbesitzer) | Positiv | 2 | 3 |
| Betreuer | Neutral | 7 | 8 |
| Restaurantkunde | Positiv | 2 | 2 |
| Mitbewerber | Negativ | 1 | 1 |

Tabelle 1: Stakeholder

Im Folgenden werden die einzelnen Stakeholder beschrieben:

Ein Stakeholder ist das Projektteam, es ist hauptsätzlich für das Projekt verantwortlich und trifft viele Entscheidungen, wie die Planung, Umsetzung und Einsatz von verschiedenen Technologien. Es ist wichtig, eine gute Kommunikation und Planung im Team zu halten, damit jedes Mitglied immer auf dem gleichen Stand ist und so gemeinsam, zielstrebig am Projekt arbeiten können.

Einen hohen Einfluss auf das Projekt hat der Auftraggeber. Er bestimmt die grundliegenden Rahmenbedingungen und Anforderung des Projektes und wird anschließend durch das Ergebnis des Projektes vermarktet.

Der Projektbetreuer ist ein weiterer Stakeholder. Er betreut das Projekt und unterstützt das Team bei Entscheidungen und kontrolliert den Fortschritt. Der Betreuer wird regelmäßig durch Besprechungen über das Projekt informiert.

Zukünftige Nutzer werden leichten Einfluss auf das Projekt haben. Sie sind die Restaurantbesitzer und Köche, die das entwickelte System zur Vermarktung oder zum Planen ihrer Arbeitsabläufe verwenden werden.

Auch Restaurantkunden werden als Stakeholder definiert. Sie können das Ergebnis des Projektes verwenden, um bei den verschiedenen Restaurants, die das System verwenden, bestellen.

Das Projekt hat auch einen negativ gestimmten Stakeholder. Mitbewerber beziehungsweise Konkurrenten, die ähnliche Systeme anbieten und durch unser Projekt möglicherweise Kunden verlieren.

Hier in *Abbildung 1: Stakeholder grafisch* werden die Stakeholder grafisch dargestellt. Die dazugehörige Legende befindet sich unterhalb, in *Tabelle 2: Legende Stakeholder grafisch*.

Ihre Nähe zum Projekt wird als Abstand zum mittleren Kreis dargestellt. Deren Einstellung wird als Pfeil oder Waage interpretiert. Bei einer positiven Einstellung zeigt der Pfeil nach oben, bei einer negativen nach unten und bei einer Waage neutral. Der Einfluss auf das Projekt wird durch Farben veranschaulicht. Je höher der Einfluss ist, desto mehr ist der Stakeholder rot gefärbt. Es wird auch über Sprechblasen und Linien angezeigt, welche Stakeholder miteinander kommunizieren.



Abbildung 1: Stakeholder grafisch

Folgende Tabelle dient als Legende für die Stakeholderabbildung.

|  |  |
| --- | --- |
| Symbol | Bedeutung |
| PRO | Projektmitglied |
| BET | Betreuer |
| AUF | Auftraggeber |
| ZNU | Zukünftige Nutzer |
| RKU | Restaurantkunde |
| MIT | Mitbewerber |
|  |  |
| Pfeil nach oben | Positive Einstellung |
| Pfeil nach unten | Negative Einstellung |
| Wage | Neutrale Einstellung |
|  |  |
| A | Hohe Nähe |
| B | Mittlere Nähe |
| C | Geringe Nähe |
|  |  |
| Nachrichtensymbol | Kommunizieren miteinander |

Tabelle 2: Legende Stakeholder grafisch

### Maßnahmen

Hier in Tabelle 3: Stakeholder Maßnahmen werden die Interessen der verschiedenen Stakeholder und einige Maßnahmen angeführt, um die verschiedenen Stakeholder besser zu stimmen und sie abzuholen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Stakeholder | Beschreibung der Interessen | Maßnahmen |
| Projektmitglieder | Entwicklung des Endproduktes mit gewünschter Qualität | Gutes Klima im Projektteam sowie ein guter Informationsaustausch |
| Auftraggeber | Endprodukt mit gewünschten Funktionen und gewünschter Qualität | Regelmäßiger Informationsaustausch |
| Zukünftige Nutzer (z. B. Koch, Restaurantbesitzer) | Vereinfachte Prozesse (z. B. Leichtere Vertragsabwicklung, Leichtere Aufnahme und Verarbeitung von Bestellprozessen) | Möglichst gute Qualität des Endproduktes, sowie einfache Bedienbarkeit. |
| Betreuer | Bestmögliches Projekt sowie einen nicht zu großen Unterstützungsaufwand | Guter Informationsaustausch der Projektmitglieder sowie einen gelegentlichen Austausch mit dem Projektbetreuer |
| Restaurantkunde | Möchte schneller Restaurants in der Nähe finden sowie leicht und flexibel Essen bestellen. | Das Endprodukt möglichst intuitiv bedienbar gestalten. |
| Mitbewerber | Ist negativ gestimmt. Möchte nicht, dass das Projekt erfolgreich ist. | Geheimhaltung des Projektes |

Tabelle 3: Stakeholder Maßnahmen

### Risikoanalyse

Im Folgenden werden alle Risiken ermittelt, die beim Projekt auftreten können. Jedes Risiko erhält einen Titel, Status und eine Kategorie. Des Weiteren wird ermittelt, wie wahrscheinlich das Risiko eintreten kann und welche Folgen es mit sich bringt. Anschließend werden Maßnahmen definiert, um die Risiken zu überwachen oder eliminieren. Anhand eines Risikoportfolios werden ermittelten Risiken tabellarisch dargestellt. In den Tabellen (*Tabelle 4: Risikoportfolio Teil 1* und *Tabelle 5 Risikoportfolio Teil 2*) werden die einzelnen Risiken aufgelistet. Die Risiken in den jeweiligen Tabellen sind durch die Nummerierung (Nr.) erkennbar.

Die Risiken werden von 1 bis 11 durchnummeriert und erhalten jeweils einen Status der entweder mit *eliminiert* oder *überwacht* benannt wird*.* Zudem gibt es jeweils die Kategorien „menschlich/kulturell“, „technische/produktbezogen“, „wirtschaftlich“ und „politisch“. Dazu ist ein kurzer Titel zum Risiko, die Folgen des jeweiligen Risikos (wenn nichts dagegen unternommen wird) und dazu passende Gegensteuerungsmaßnahmen zu finden. Zudem finden sich Eintrittswahrscheinlichkeit, Auswirkungsgrad und Risikopotential wieder. Das Risikopotential ist die Multiplikation von Eintrittswahrscheinlichkeit und Auswirkungsgrad. Sie beschreibt wie schwerwiegend ein Risiko als Ganzes ist.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Risikotitel |  | Status | Kategorie | Folgen des Risikos |  |
| 1 | Datenverlust |  | Eliminiert | menschlich/ kulturell | Projektfortschritt wird zurückgeworfen |  |
| 2 | Endprodukt entspricht nicht den Erwartungen des Auftraggebers |  | Überwacht | menschlich/ kulturell | Endprodukt kann vom Auftraggeber nicht verwendet werden |  |
| 3 | Anwendung spärlich zu bedienen |  | Überwacht | technisch/ produktbezogen | Anwender sind unzufrieden |  |
| 4 | Projektmitglied fällt aus |  | Überwacht | menschlich/ kulturell | Geplante Projektumsetzung im gleichen Ausmaß nicht mehr möglich |  |
| 5 | Projektmitglied führt Arbeitsaufträge nur mangelhaft aus |  | Überwacht | menschlich/ kulturell | Geplante Projektumsetzung im gleichen Ausmaß nicht mehr möglich |  |
| 6 | Fehleinschätzung des Aufwands |  | Überwacht | menschlich/ kulturell | Projektziele können nicht erreicht werden |  |
| 7 | Ausfall des Hosting Anbieters |  | Eliminiert | technisch/ produktbezogen | Anwendung kann nicht verwendet werden |  |
| 8 | Arbeitspakete der Projektanten ergänzen sich nicht |  | Überwacht | menschlich/ kulturell | Projektergebnis entspricht nicht den Erwartungen |  |
| 9 | Schnittstelle nicht kompatibel |  | Überwacht | technisch/ produktbezogen | Geplante Funktionalität nicht umsetzbar |  |
| 10 | Ähnliche Anwendung erscheint während der Projektentwicklung auf dem Markt |  | Überwacht | wirtschaftlich | Produkt des Mitbewerbers wird vorgezogen |  |
| 11 | Rechtliche Anforderungen werden nicht erfüllt |  | Überwacht | politisch | Anwendung darf nicht veröffentlicht werden |  |

Tabelle 4: Risikoportfolio Teil 1

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Risikotitel | Eintritts-wahrschein-lichkeit | Auswirkung | Risiko-potential | Gegensteuerungs-maßnahme |
| 1 | Datenverlust | 2 | 3 | 6 | Projekt wird in GitHub gespeichert |
| 2 | Endprodukt entspricht nicht den Erwartungen des Auftraggebers | 1 | 3 | 3 | Regelmäßiger Informationsaustausch |
| 3 | Anwendung spärlich zu bedienen | 1 | 2 | 2 | Auf Designstandards achten |
| 4 | Projektmitglied fällt aus | 1 | 3 | 3 | Gutes Teambuilding |
| 5 | Projektmitglied führt Arbeitsaufträge nur mangelhaft aus | 2 | 2 | 4 | Regelmäßige Statusberichte |
| 6 | Fehleinschätzung des Aufwands | 2 | 2 | 4 | Arbeitsaufwand kontrollieren |
| 7 | Ausfall des Hosting Anbieters | 1 | 3 | 3 | Vertrauenswürdigen Hosting Anbieter auswählen |
| 8 | Arbeitspakete der Projektanten ergänzen sich nicht | 1 | 3 | 3 | Regelmäßiger Informationsaustausch |
| 9 | Schnittstelle nicht kompatibel | 1 | 2 | 2 | Im Vorfeld darüber Informieren |
| 10 | Ähnliche Anwendung erscheint während der Projektentwicklung auf dem Markt | 1 | 2 | 2 | Marktentwicklung beobachten |
| 11 | Rechtliche Anforderungen werden nicht erfüllt | 3 | 2 | 6 | Über den BSI informieren |

Tabelle Risikoportfolio Teil 2

Folgende Tabelle dient als Legende für das Risikoportfolio.

|  |  |
| --- | --- |
| Symbol | Bedeutung |
| Eintrittswahrscheinlichkeit | Gemessen von 1 bis 4, je höher desto öfter tritt das Risiko ein |
| Auswirkung | Gemessen von 1 bis 4, je höher, desto mehr Geld und Aufwand muss erbracht werden, um das Problem zu lösen |
| Risikopotential | Multiplikation der ermittelten Werte Eintrittswahrscheinlichkeit und Auswirkung, Werte 1 bis 16, entscheidet, wie schnell und sorgfältig mit dem Risiko umgegangen wird |

Tabelle 6: Legende Risikoportfolio grafisch

In *Abbildung 2: Risikomatrix* werden die ermittelten Risiken in einer Matrix dargestellt. Die Risiken werden von der oberliegenden *Tabelle 4: Risikoportfolio* in die folgende Grafik überführt. Hier werden sie von R1 bis R11 durchnummeriert. Durch diese wird veranschaulicht, wo welche Risiken liegen und auf welche besonders geachtet werden sollten. Auf den beiden Achsen sind die Eintrittswahrscheinlichkeit und der Grad der Auswirkung aufgetragen. Risiken, die sich rechts oben in der Matrix befinden, sind besonders schwerwiegend. Dies wird auch durch einen immer roter werdenden Hintergrund hervorgehoben.



Abbildung : Risikomatrix

## Pflichtenheft

Die folgenden Absätze konkretisieren die Pflichten des Projektteams. Dabei werden die Funktionalitäten, das Einsatzgebiet und die Ziele genau definiert.

### Zielsetzung

Das Projektteam setzt sich die Entwicklung einer individualisierbaren Bestellplattform für die Gastronomie als Ziel. Damit sollen Restaurants die Möglichkeit haben, schnell und einfach einen Liefer-/Abholservice einzurichten. Das größte Hindernis ist dabei die Programmierung des individuell gestaltbaren Baukastensystems. Die Bestellplattform wird als Responsive Web-App veröffentlicht und folgt dem Material-Design als Formgebung. Als Schnittstelle zwischen dem Client und Server wird eine REST-API implementiert. Wunschziel ist es, dass unser Projektpartner und weitere mögliche Kandidaten die Bestellplattform verwenden und im täglichen Geschäft gebrauchen können. Die Absolvierung des Projekts hat für jeden Projektbeteiligten eine positive Auswirkung. Die Gastronomie bekommt eine weitere Option, ihre Lebensmittel Online zu vermarkten und können personalisierte Bestellplattformen erstellen, die ihrer Unternehmensphilosophie entsprechen. Die Gesellschaft hat eine weitere Möglichkeit Essen im Internet zu kaufen. Die Projektanten haben die Möglichkeit bei einem sehr erfolgreichen Abschluss des Projekts einen kleinen Nebenverdienst zu generieren und haben sich Wissen zu neuartigen Technologien in der Webentwicklung angeeignet. Das Erreichen der Mindestanforderungen ist realistisch. Das Projektteam hat die Kompetenz innerhalb des geforderten Zeitraums die Aufgaben zu bewältigen und das Projekt vorzustellen. Jeder Projektant ist motiviert, seine Aufgabenstellungen zu absolvieren und so gut wie möglich zu bearbeiten, um ein reibungsloses Zusammenspiel der Teilaufgaben zu ermöglichen. Die Diplomarbeit wird im Juni 2022 abgegeben. Ein erster Prototyp soll, bis Jänner 2022 fertiggestellt werden.

### Produkteinsatz und Umgebung

Unsere Software soll die Arbeit in Gastronomiebetrieben vereinfachen. Deshalb versucht das Projektteam gezielt die Mensch-Computer-Interaktion so intuitiv wie möglich zu machen. Somit soll es den Mitarbeitern der Restaurants möglich sein, Onlinebestellungen schnell und einfach anzunehmen. Einen weiteren Einsatz findet unser Projekt bei allen hungrigen Personen, die sich bequem Essen bestellen möchten. Die Onlineplattform stellt dabei die besten Voraussetzungen, um eine Reibungslose Kommunikation zwischen Restaurant und Kunde zu ermöglichen.

### Funktionalitäten

Es ist besonders wichtig, die Funktionalitäten des Projektes klar zu definieren. Diese müssen eingeteilt werden in Muss- und Kann-Funktionalitäten. Muss- Funktionalitäten müssen im Rahmen des Projektes erfüllt werden. Kann-Kriterien sind zusätzliche Funktionen, die erfüllt werden können, aber nicht müssen. Des Weiteren werden sie für eine klare Übersicht und Struktur in funktionale und nicht funktionale Anforderungen gegliedert. Funktionale Anforderungen beschreiben gewünschte Funktionalitäten. Sie beschreiben, was das entwickelte System kann. Nicht funktionale Anforderungen erhöhen die Qualität des Projektes. Die Anforderungen werden nach dem FURPS[[1]](#footnote-1) System geplant. Sie beschreiben die Funktionalität, Benutzbarkeit, Zuverlässigkeit, Zuverlässigkeit und Wartbarkeit des Projektes.

Im folgenden Teil werden die Muss-Anforderungen aufgelistet. Sie beschreiben Anforderungen, die im Rahmen des Projektes erfüllt werden müssen, da sie wichtige Kernelemente dieses bilden. Sie werden in funktionale und nicht funktionale Anforderungen aufgeteilt.

* Funktional
  + Anmeldung für Benutzer der Webseite.
  + Dashboard für Restaurants für Verwaltung.
  + Erstellen von Bestellungen.
  + Anlegen neuer Gerichte.
  + Gestalten von Webseiten mit dem Baukastensystem.
  + Responsive Webseite auf allen Endgeräten.
* Nicht funktional
  + Das Design der Webseite ist ansprechend.
  + Die Webseite ist gut erweiterbar.
  + Das System ist gut dokumentiert.
  + Baukastensystem leicht bedienbar.

Im nächsten Teil werden die Kann-Funktionalitäten des Projektes aufgelistet. Sie können zusätzlich zu den Muss-Funktionalitäten erfüllt werden, müssen aber nicht. Auch die Kann-Funktionalitäten werden in funktionale und nicht funktionale Anforderungen aufgeteilt.

* Funktional
  + Weitere Anpassungsmöglichkeiten mit dem Baukastensystem.
  + Restaurant werden über Sub-Domains aufgerufen.
  + Online-Bezahlung über die Webseite.
* Nicht funktional
  + Die Daten sollen gut mit Backups gesichert werden.
  + Fehler der Webseite sollen leicht behoben werden können.
  + Die Webseite muss barrierefrei gestaltet sein.

### Use-Case-Analyse

Ein Use Case ist eine Beschreibung, wie Benutzer mögliche Szenarien in einem System ausführen. Sie zeigen explizit Aktionen, aus der Sicht des Anwenders und erklären wie das System darauf reagiert. Der Akteur des Systems ist meist eine Person, eine Rolle, eine Organisation oder ein anderes System. Dieser Akteur interagiert mit einem System, um ein bestimmtes Ziel in einer definierten Folge von Aktionen zu erreichen.

In diesem Abschnitt sind die für unser Projekt definierten User Stories als Aufzählung beschrieben. Diese sind zunächst in Kunde, Administrator, Mitarbeiter und Restaurant aufgeteilt. Der Kunde ist der normale Besucher unserer Webseite. Mit Restaurant ist der jeweilige Besitzer des Restaurants gemeint. Der Mitarbeiter ist ein Angestellter des jeweiligen Restaurants. Administratoren sind die Verwalter des gesamten Systems.

An dieser Stelle sind die User Stories für den Kunden zu sehen:

* Als Kunde möchte ich Restaurants in meiner Nähe finden, um bei diesen Essen zu bestellen.
* Als Kunde möchte ich Restaurants in meiner Nähe finden, um bei diesen Essen abzuholen.
* Als Kunde möchte ich mein Profil auf der Webseite speichern können, um Aufwand beim Bestellen zu sparen.
* Als Kunde möchte ich über die Option eines Dark-Mode verfügen, um es meiner Präferenz anzupassen.
* Als Kunde möchte ich, dass die Webseite auf sämtlichen Endgeräten verfügbar ist, um auch von unterwegs aus Essen bestellen zu können.

An dieser Stelle sind die User Stories für den Administrator zu sehen:

* Als Administrator möchte ich Restaurant und auch Kunden verwalten können, um Probleme zu beheben.
* Als Administrator möchte ich Informationen (Anzahl Kunden, Verkäufe, Restaurants, usw. ) von Restaurants und Kunden erhalten können, um zu sehen, wie rentabel unser Geschäft ist.
* Als Administrator möchte ich Server verwalten können, um Probleme zu beheben oder Funktionen anzupassen.

An dieser Stelle sind die User Stories für das Restaurant zu sehen:

* Als Restaurant möchte ich Statistiken von meiner Webseite bekommen (Umsatz, Anzahl Bestellungen, Lieblingsprodukt, usw.), um mein Angebot immer besser optimieren zu können.
* Als Restaurant möchte ich eine individuelle Webseite gestalten können, um diese für Kunden attraktiver zu machen.
* Als Restaurant möchte ich Informationen über aktuelle Bestellungen erhalten, um diese zu erfüllen.
* Als Restaurant möchte ich einstellen können, welche Produkte ich anbiete, um die Bedürfnisse meiner Kunden erfüllen zu können.
* Als Restaurant möchte ich Zugriffsrechte für mein Personal anpassen, um nicht alle Informationen meinem Personal zur Verfügung stellen zu müssen.

An dieser Stelle sind die User Stories für den Mitarbeiter zu sehen:

* Als Mitarbeiter möchte ich Informationen über aktuelle Bestellungen erhalten, um diese zu erfüllen.

Im Folgenden werden die drei wichtigsten Use-Cases genauer in Form von Tabellen beschrieben. Sie beinhalten den Namen des Use-Cases, eine Beschreibung, Vorbedingungen, Essenzielle Schritte und weiteres.

In *Tabelle 7* *Use-Case "Essen bestellen"* wird der Bestellprozess eines Kunden dargestellt. Es wird der Ablauf einer Bestellung erklärt, unter welchen Bedingungen diese erfolgen kann und welche Ausnahmefälle vorhanden sind.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NR | UC-2021-001 | |
| Name | Essen bestellen | |
| Akteur | Kunde | |
| Trigger | Essen bestellen | |
| Kurzbeschreibung | Der Kunde kann über die Webseite Essen bestellen. Er kann seine Wahl zwischen vielen verschiedenen Restaurants treffen. Bei der Bestellung müssen Kundendaten eingegeben werden und eine erfolgreiche Zahlung vorhanden sein. | |
| Vorbedingung | Kunde ist angemeldet | |
| Essenzielle Schritte | **Intention des Benutzers** | **Reaktion des Systems** |
| Kunde besucht die Webseite | Webseite zeigt Übersicht |
| Kunde meldet sich an | Webseite meldet den Kunden an und erstellt eine Session |
| Kunde sucht gewünschtes Restaurant | Webseite liefert eine Übersicht mit Restaurant |
| Kunde wählt Gerichte | Webseite liefert eine Übersicht mit Gerichten |
| Kunde gibt Lieferadresse und Zahlung ein | Webseite erstellt Bestellung |
| Ausnahmefälle | Webseite nicht verfügbar | |
| Zeitverhalten | Notwendige Schritte werden vom System in wenigen Milli-Sekunden abgeschlossen. | |
| Verfügbarkeit | Sofern nicht vom System deaktiviert. | |
| Fragen / Kommentare |  | |

Tabelle 7 Use-Case "Essen bestellen"

In *Tabelle 8 Use-Case "Baukastensystem"* wird die Verwendung des Baukastensystems dargestellt. Das Baukastensystem wird von den Restaurants verwendet, um eigene Webseiten zu gestalten.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NR | UC-2021-002 | |
| Name | Gestalten der Webseite mit dem Baukastensystem | |
| Akteur | Restaurant | |
| Trigger | Baukastensystem | |
| Kurzbeschreibung | Restaurants können über ein Baukastensystem eine eigene und individuelle Webseite anlegen. So ist es ihnen möglich, einen ansprechenden Auftritt im Netz hinzulegen und mehr Aufträge zu erzielen. | |
| Vorbedingung | Restaurant meldet sich an. | |
| Essenzielle Schritte | **Intention des Restaurants** | **Reaktion des Systems** |
| Restaurant besucht die Webseite | Webseite zeigt Übersicht |
| Restaurant meldet sich an | Webseite meldet das Restaurant an und erstellt eine Session |
| Restaurant öffnet das Baukastensystem | Webseite liefert eine Übersicht des Baukastensystems mit verschieden-en Einstellungen |
| Restaurant bearbeitet die Webseite | Webseite zeigt das Ergebnis mit den Änderungen |
| Restaurant speichert das gewünschte Ergebnis | Webseite speichert das Resultat und verwendet dieses anschließend für das Restaurant |
| Ausnahmefälle | Webseite nicht verfügbar | |
| Zeitverhalten | Notwendige Schritte werden vom System in wenigen Milli-Sekunden abgeschlossen. | |
| Verfügbarkeit | Sofern nicht vom System deaktiviert. | |
| Fragen / Kommentare |  | |

Tabelle 8 Use-Case "Baukastensystem"

In *Tabelle 9 Use-Case "Anmelden"* wird die Anmeldung eines Kunden genau beschrieben. Ein Kunde muss sich auf der Webseite anmelden, um Bestellungen aufgeben und personenbezogene Daten für weitere Bestellungen speichern zu können.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NR | UC-2021-003 | |
| Name | Kunde meldet sich an | |
| Akteur | Kunde | |
| Trigger | Anmelden | |
| Kurzbeschreibung | Der Kunde kann sich auf der Webseite anmelden, um verschiedene Daten, wie Zahlungsinformationen, Lieferadresse und Bestellverlauf, zu speichern. | |
| Vorbedingung | Kunde ist registriert | |
| Essenzielle Schritte | **Intention des Benutzers** | **Reaktion des Systems** |
| Kunde besucht die Webseite | Webseite zeigt Übersicht |
| Kunde wählt Login | Webseite liefert eine Maske zum Anmelden |
| Kunde gibt Benutzerdaten ein | Webseite validiert und meldet den Kunden an |
| Ausnahmefälle | Webseite nicht verfügbar, Kunde nicht registriert | |
| Zeitverhalten | Notwendige Schritte werden vom System in wenigen Milli-Sekunden abgeschlossen. | |
| Verfügbarkeit | Sofern nicht vom System deaktiviert. | |
| Fragen / Kommentare |  | |

Tabelle 9 Use-Case "Anmelden"

In folgendem Abschnitt sind die Use-Case-Diagramme zum Restaurant-Besitzer sowie zum Kunden dargestellt. Zuerst ist das Use-Case-Diagramm zum Restaurant-Besitzer zu sehen. Darunter sieht man das Use-Case-Diagramm zum Kunden.

Der Akteur in der (*Abbildung 3)* ist der Restaurant Besitzer. Im ersten Schritt muss sich der Kunde einloggen um auf das Baukastensystem zugreifen zu können. Danach kann der Besitzer die Webseite bearbeiten und zum Schluss muss der Besitzer das gewünschte Design abspeichern



Abbildung Use-Case-Diagramm Restaurant

In der *Abbildung 4* ist der Akteur unser Kunde und der Kunde möchte sich Essen bestellen. Bis er zur Essensbestellung kommt muss der Kunde einzelne Schritte durchlaufen. Als erstes muss sich der Kunde Anmelden und sich das gewünschte Restaurant auswählen. Im nächsten Schritt kann sich er die Gerichte auswählen und in den Warenkorb legen, danach schickt der Kunde die Bestellung ab. Zum Schluss muss der Kunde noch die Lieferadresse und seine Zahlungsmethode angeben.



Abbildung Use-Case-Diagramm Kunde

### User-Interface-Design

Die in folgendem Abschnitt dargestellten Mockups wurden mit wem Web-Tool Figma erstellt. Figma ist ein webbasierter Vektorgrafik-Editor der sich perfekt für die Erstellung von Mockups für Anwendung eignet. Das folgende Mockup stellt die Startseite unseres Projekts dar. Auf jene Seite gelangt man, sobald man unsere Webadresse aufruft. Dies ist der Startpunkt für jeden Benutzer. Von hier aus soll man infolgedessen sich einloggen können, nach Resteraunt suchen können und allgemeine Informationen bekommen. Links ist die Desktopdarstellung zu sehen. Rechts die für Smartphones. Die folgenden zwei Mockups (*Abbildung 5, Abbildung 6*) sind im hellen Farbmodus dargestellt. Zudem gibt es bei machen Mockups einen dunklen Farbmodus. Für den hellen Farbmodus wird das Synonym „Light Mode“ verwendet. Für den dunklen Farbmodus wird das Synonym „Dark Mode“ verwendet.



Abbildung Mockup - Starseite für Mobilgeräte

Abbildung Mockup - Starseite für Desktops

Es soll ebenfalls die Möglichkeit bestehen einen Dark-Mode zu aktivieren. Deshalb ist in folgendem Mockup (*Abbildung 7*) der geplante Dark-Mode in der Desktopdarstellung zu sehen.



Abbildung Mockup - Startseite für Desktops – Dark Mode

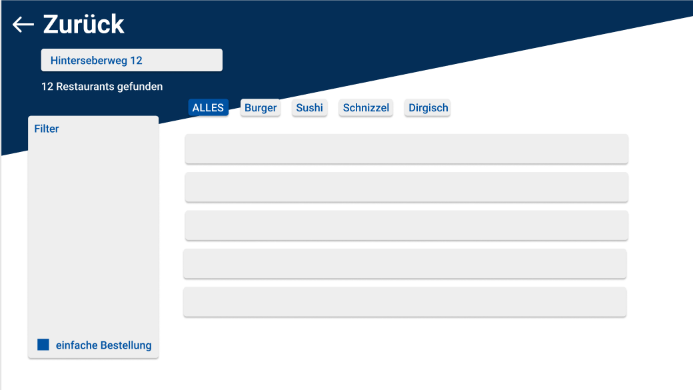
Das folgenden Wireframes (*Abbildung 8, Abbildung 9*) zeigen die Seite, die man erhält, wenn man von der Startseite aus nach einem Restaurant in der Nähe sucht. Links ist der normale Farbmodus zu sehen. Rechts ist der Dark-Mode zu sehen. Außerdem ist dies die Desktopdarstellung.

Abbildung Mockup - Ergebnisse für Desktops – Light Mode

Abbildung Mockup - Ergebnisse für Desktops – Dark Mode

Da das Restaurant natürlich ein Tool zur Verwaltung braucht, haben wir die folgenden zwei Mockups (*Abbildung 10, Abbildung 11*) entworfen. Die folgende Darstellung ist nur dem Restaurantbesitzer vorbehalten. Links ist der normale Farbmodus zu sehen. Rechts ist der Dark-Mode zu sehen.

Abbildung Mockup - Dashboard für Desktops – Dark Mode

Abbildung Mockup - Dashboard für Desktops – Light Mode

Der Koch im Restaurant erhält folgende Darstellung. Hierfür gibt es das Mockup zurzeit nur im Dark-Mode. Links ist die Desktopdarstellung (*Abbildung 12*) zu sehen. Rechts (*Abbildung 13*) die für Smartphones.



Abbildung Mockup - Dashboard für Desktops - Mitarbeiter - Dark Mode

Abbildung Mockup - Dashboard für Mobilgeräte - Mitarbeiter - Dark Mode

Um sich registrieren zu können, gibt es ebenfalls ein Mockup (*Abbildung 14*). Die folgend dargestellte Registrierung ist den Kunden vorbehalten. Die Darstellung ist ebenfalls für Desktops und im hellen Farbmodus.

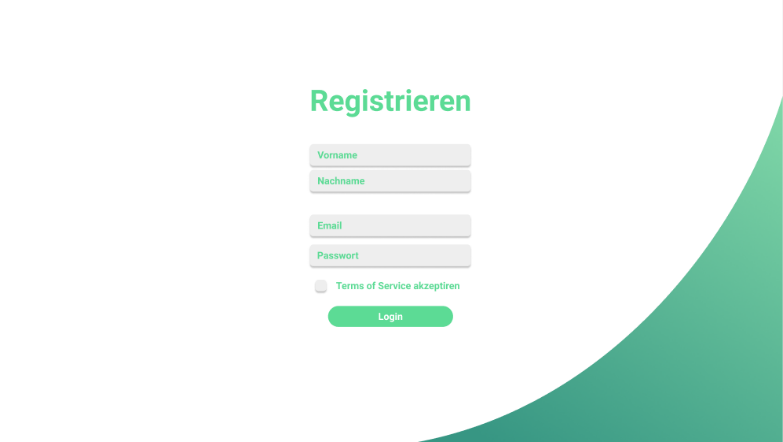


Abbildung Mockup - Registrierung für Desktops - Light Mode

### Liefervereinbarung

…

## Planung

Die folgenden Absätze schildern detailliert die Planungsansätze für unser Projekt. Der Projektstrukturplan beinhaltet die wichtigsten Arbeitspakete und kategorisiert sie in dessen Phasen ein. Der Projektablaufplan übernimmt diese Arbeitspakete und ordnet sie zeitlich ein.

### Projektstrukturplan

In der folgenden Grafik (*Abbildung 15* Projektstrukturplan) finden Sie den zum Projekt passenden Projektstrukturplan. Wir haben uns für einen Phasen-orientierten Projektstrukturplan entschieden, da sich dadurch die Ablaufplanung leichter gestalten lässt.



Abbildung 15 Projektstrukturplan

### Projektablaufplan

Aus dem Projektstrukturplan wurde im nächsten Schritt ein Projektablaufplan *(Abbildung 16* Projektablaufplan erstellt. Dieser listet alle Teilaufgaben mit Datum, benötigter Arbeitszeit und verwendeter Ressourcen auf. Auch zu sehen sind Meilensteine, die zeigen, wann wichtige Kernelemente des Projekts abgeschlossen werden.



Abbildung Projektablaufplan

### Abnahmekriterien

…

### Evaluationsplan

# Systemdokumentation

Niklas sein Haupttext

## Frontend

Unser Frontend ist prinzipiell in drei Teile aufgeteilt. Die Hauptseite für die Kunden, das Baukastensystem und das Dashboard für das Resteraunt. Dabei teilen sich erstere zwei die gleichen Technologien, während für das Dashboard teilweise unterschiedliche Technologien verwendet werden. Die zugehörigen Mockups für das Frontend sind im Abschnitt *User-Interface-Design* zu finden. In folgendem Abschnitt sind die verwendeten Technologien sowie deren Einsatzbereiche zu sehen.

Die verwendeten Technologien im Frontend werden in folgender Tabelle *(Tabelle 10)* dargestellt. Dabei ist der Bereich und die für den jeweiligen Bereich benützen Technologien zu sehen.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Bereich | Materialize | Materialize Stepper | Halfmoon | JQuery |
| Hauptseite | ✓ | ✓ |  | ✓ |
| Baukastensystem | ✓ |  |  | ✓ |
| Dashboard |  |  | ✓ | ✓ |

Tabelle Verwendete Frontend-Technologien

### Materialize

Materialize ist ein Frontend-Framework basierend auf der von Google entwickelten Designsprache Material Design. Es ist ein Framework, dass sich sehr gut für responsives Webdesign eignet. Das Projektteam hat sich für Materialize entschieden, da man relativ unkompliziert ansprechende User Interfaces nach dem Material Design Prinzip erstellen kann. Zudem haben uns die Komponenten für die mobile Darstellung überzeugt. Materialize wurde in unserem Projekt verwendet, um das Frontend der Hauptseite sowie des Baukastensystems zu realisieren. Eine sehr ähnliche Alternative wäre zum Beispiel das von Google entworfene Frontend-Framework Material Design. Dies richtet sich jedoch eher an JavaScript Frameworks wie Angular.

### Materialize Stepper

Der Materialize Stepper ist ein Plugin für das von uns verwendete Framework Materialize. Das Plugin erweitert das Framework um einen Stepper. Stepper sind Komponenten die einen verbundenen Prozess in kleine Schritte beziehungsweise in kleine User Interfaces aufteilen. Dies macht einen längeren Prozess (zb. Die Resteraunt-Registrierung) übersichtlicher. Jener Stepper wurde unter anderem bei der Registrierung der Kunden sowie der Resteraunt-Partner verwendet. Als Alternative könnte man natürlich selbst ein User Interface für jenen Zweck entwerfen. Da ein Stepper jedoch nicht so einfach zu implementieren ist und es bereits für Materialize eine Stepper Erweiterung gibt hat sich das Projektteam für jene Erweiterung entschieden.

### Halfmoon

Halfmoon ist ein Frontend-Framework das sich an Bootstrap orientiert. Jedoch hat Halfmoon Features die sich exzellent für unser Projekt eignen. So hat Halfmoon unter anderem einen eingebauten Dark Mode der sich sehr leicht anpassen lässt und voll anpassbare CSS-Variablen. Halfmoon eignet sich also sehr für das Erstellen von Dashboards. Der Aufbau der Komponenten in Halfmoon ist ebenfalls sehr für die Entwicklung von Dashboards ausgerichtet. Jedoch hat Halfmoon nicht so viele Komponenten wie beispielweise das verwandte Bootstrap. Dennoch hat sich das Projektteam aus den oben genannten Gründen für Halfmoon entschieden. Mithilfe von Halfmoon wurde das Frontend des Dashboards realisiert.

### JQuery

JQuery ist eine beliebte JavaScript-Bibliothek, die unter anderem Funktionen zur DOM-Manipulation bereitstellt. Durch JQuery lässt sich unter anderem eine Menge Code sparen. Zudem besitzt JQuery ein breitgefächertes Repertoire an standardkonformen Funktionen zur Manipulation des „Document Object Models“. Da im Projekt hin und wieder für zum Beispiel die Validierung der Öffnungszeiten oder der asynchronen Änderung von Daten der DOM bearbeitet werden muss, kommt einem JQuery sehr gelegen. Zudem haben alle Mitglieder des Projektteams bereits Erfahrungen mit JQuery gesammelt. Deshalb fiel die Wahl für uns auf JQuery. Eine eher unpraktikable Alternative wäre es, jene Funktionalitäten in Vanilla-JavaScript zu lösen. Man könnte aber auch JavaScript Frameworks wie zum Beispiel VueJs oder Angular verwenden. Jedoch würden diese Frameworks die Anforderungen übertreffen und einen zu hohen Zeitaufwand verursachen.

### Einbindung der Frontend-Technologien

Alle im Frontend verwendeten Technologien sind über CDN (Content Delivery Network) eingebunden. Dies ermöglicht einen leichten Versionswechsel jener Technologien. Zudem hält es die Struktur im Projekt schlanker.

### Struktureller Aufbau der Dateien

Grundsätzlich befindet sich das Frontend in einer Spring Boot Applikation immer unter der „resources“ Ordner. Dort finden sich nun wieder zwei Ordner. Einmal „static“ und einmal ein „templates“ Ordner. Im „static“ Ordner sind die CSS- und JavaScript-Dateien zu finden. Im „templates“ Ordner sind die HTML Dateien zu finden. In den zwei zuvor genannten Ordnern gibt es jeweils eine Unterteilung zwischen Hauptseite, Dashboard und Baukastensystem.

### Verwendete Versionen

In folgender Tabelle *(Tabelle 11)* werden die jeweiligen Versionen der Frontend-Technologien dargestellt. Dabei sind die jeweiligen Bereiche und die jeweiligen Versionen der Technologien zu sehen.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Bereich | Materialize | Materialize Stepper | Halfmoon | JQuery |
| Hauptseite | V 1.0.0 | V 3.1.0 |  | V 3.5.1 |
| Baukastensystem | V 1.0.0 |  |  | V 3.5.1 |
| Dashboard |  |  | V 1.1.1 | V 3.5.1 |

Tabelle Frontend-Technologien Versionen

## Backend

Ming und Meili

### MYSQL

MYSQL ist ein relationales Datenbanksystem. Das Datenbanksystem ist für die Datenspeicherung von Webservices zuständig. Mithilfe der Structured Query Language können Daten einfach abgefragt werden. In der SQL Datenbank werden die Schemen für die Daten Tabellarisch angelegt, das heißt es gibt in dieser Tabelle Spalten sowie Zeilen. Die Spalten werden mithilfe eines Namens und eines Typen erstellt. Eine Spalte beinhaltet den Primären Schlüssel, dieser Primär Schlüssel ist eindeutig und kann nicht für dieselbe Tabelle verwendet werden. Der Primär Schlüssel wird dafür verwendet um Datensätze eindeutig zu identifizieren. Das Datenbanksystem MYSQL wurde im Unterricht behandelt, dadurch wurde das aneignen aus verschiedenen Quellen beschleunigt. Es gibt noch andere Datenbanksysteme, wie Key-Value oder Dokumentenbasierende Datenbanksysteme, die wurden jedoch zum Zeitpunkt des Projektstartes noch nicht behandelt. Die Entscheidung viel dadurch sehr schnell auf MYSQL. Im Projekt wird MYSQL benutzt um die Daten die vom dem User kommen, in die Datenbank zu speichern. Durch das Speichern dieser Daten auf einen auf Server, können jederzeit die Daten abgerufen werden. Ein Anwendungsfall ist z.B. die Speicherung von Gerichten sowie die Erstellung der Angestellten-Accounts. Die MYSQL Konfiguration kann unter resources und application-dev.proerties entnommen werden. In dieser Konfiguration ist die URL des MYSQL Server sowie Username und Passwort enthalten, auch ist der Treiber für die MYSQL Verbindung enthalten. Für die Darstellung einer Tabelle werden oftmals ein ER-Diagramm vorgefertigt. Für das Projekt ist das ER-Diagramm in der Abbildung 17 Vollständiges ER-Diagramm verwendet worden.

Abbildung Vollständiges ER-Diagramm

### Thymeleaf

Thymeleaf ist eine Java XML/XHTML/HTML5 template engine. Das Hauptziel von Thymeleaf ist, dass HTML im Browser korrekt angezeigt werden kann und auch als statische Prototypen funktionieren. Im Template Mode können folgende Prozesse verwendet werden:

* HTML
* XML
* TEXT
* JAVASCRIPT
* CSS
* RAW

Das kleinste Detail kann mit Thymeleaf angepasst und realisiert werden. In der Kernbibliothek von Thymeleaf ist standardmäßig ein Dialekt namens Standard Dialect integriert, dieser Dialect sollte für die meisten Benutzer ausreichend sein. Thymeleaf ist für die Darstellung auf der Webseite zuständig, z.B. sind die Anzahl der Gerichte sowie den Namen des Gerichtes dynamisch dargestellt. Mithilfe von Maven kann die Library schnell aus dem Internet geholt werden. Springboot bietet schon von Anfang ein Webkit an, im Webkit ist Thymleaf beinhaltet. Ein typisches Merkmal für Themeleaf ist das im Quelltext th:action, th:field oder th:text oft vorkommen. Diese Merkmale sind Syntaxen, dieser Syntax ist speziell bei Thymeleaf dadurch können Texte oder Felder übergeben werden.

### REST

REST ist eine Schnittstelle womit der Datentausch im Internet zwischen zwei Geräte ermöglicht wird. REST verwendet Hauptsächlich die Protokolle HTTP und HTTPS. Rest ist auch so gut mit jeder Firewall kompatibel. Mit REST kommen auch die DNS-Versionierungen sowie die URL-Versionierungen dazu ein Beispiel ist die DNS http://v1.api.foo.com/customer/1234. Mit REST können viele Methoden wie GET, POST, PUT, DELETE, HEAD genutzt werden. In der folgenden Tabelle sind die Methoden dargestellt.

|  |  |
| --- | --- |
| Methode | Beschreibung |
| GET | Bei einer GET Anfrage können die Daten vom Server mittels GET Methode angefordert werden. |
| PUT | Mit PUT können die Ressourcen die schon vorhanden sind abgeändert werden, falls keine Ressource vorhanden ist wird eine neue Ressource angelegt. |
| DELTE | Mittels DELETE kann die angegebene Ressource gelöscht werden. |
| HEAD | Mithilfe HEAD können die Metadaten von der Ressource angefordert werden. |

Tabelle REST Methoden

Der Vorteil bei REST ist, dass REST zustandlos ist, das heißt das jede REST-Nachricht alle Information beinhaltet die für den Server sowie den Client notwendig sind. In diesem Verfahren werden keine Zustandsinformationen zwischen den zwei Nachrichten gespeichert. Dies wird auch als zustandloses Protokoll bezeichnet. Durch dieses zustand können Webservices besser skaliert werden.

Im Projekt wird REST hauptsächlich für die Datenübertragung an JQuery verwendet. JQuery stellt dann die einzelnen Daten im Modal dar. REST vereinfacht die Darstellung im Modal dadurch muss keine weitere Webpage erstellt werden. Falls die Methode mit einer neuen Webpage gewählt wird, ist REST dann überflüssig, da die Daten direkt vom Objekt an Thymeleaf übergeben werden kann. Die einzige Lösung asynchron Daten in ein Modal zu laden, ist es JQuery sowie REST zu verwenden. Mittelhilfe der der GET Methode von JQuery können einfach die Daten von REST ausgelesen und dargestellt werden. In der folgenden Abbildung 18 Codebeispiel für die Darstellung im Modal ist ein Codebeispiel zu diesem Problem.



Abbildung Codebeispiel für die Darstellung im Modal

### Baukastensystem

Niklas

## Werkzeuge

Im Zuge der Planung sowie der Entwicklung unseres Projektes kommen selbstverständlich auch Werkzeuge für zum Beispiel die Erstellung von Grafiken und Modell oder der Versionierung von Quellcode zum Einsatz. In folgendem Abschnitt sind die von uns verwendeten Werkzeuge aufgelistet.

### Visual Paradigm

Bei Visual Paradigm handelt es sich um ein sehr weit verbreitetes und bekanntes Werkzeug zum Erstellen von UML Grafiken. Visual Paradigm bietet eine frei verwendbare Version (Community Edition) an. Da öfters UML-Grafiken für zum Beispiel das ER-Modell, Use-Cases oder Klassendiagramme angefertigt werden müssen, ist man auf so ein Tool angewiesen. Visual Paradigm lässt sich intuitiv steuern und bietet zudem sehr viele verschiedene Vorlagen an. Deshalb viel für uns die Wahl eindeutig auf Visual Paradigm. Alternativen wären hier unter anderem Lucidchard, Draw.io oder Dia. Jedoch bieten die genannten Tools keine so intuitive Handhabung an. Zudem fehlt es einigen Alternativen an Features beziehungsweise Vorlagen.

### GIT

Niklas

### IntelliJ

Niklas

# Abbildungsverzeichnis

[Abbildung 1: Stakeholder grafisch 2](#_Toc100001633)

[Abbildung 2: Risikomatrix 6](file:///C:\Users\Ming\Desktop\Schule\Imst%20Aufbaulehrgang\Diplomarbeit\Lieferrex\documentation\Lieferrex_v4.docx#_Toc100001634)

[Abbildung 3 Use-Case-Diagramm Restaurant 11](file:///C:\Users\Ming\Desktop\Schule\Imst%20Aufbaulehrgang\Diplomarbeit\Lieferrex\documentation\Lieferrex_v4.docx#_Toc100001635)

[Abbildung 4 Use-Case-Diagramm Kunde 12](file:///C:\Users\Ming\Desktop\Schule\Imst%20Aufbaulehrgang\Diplomarbeit\Lieferrex\documentation\Lieferrex_v4.docx#_Toc100001636)

[Abbildung 5 Mockup - Starseite für Mobilgeräte 13](file:///C:\Users\Ming\Desktop\Schule\Imst%20Aufbaulehrgang\Diplomarbeit\Lieferrex\documentation\Lieferrex_v4.docx#_Toc100001637)

[Abbildung 6 Mockup - Starseite für Desktops 13](file:///C:\Users\Ming\Desktop\Schule\Imst%20Aufbaulehrgang\Diplomarbeit\Lieferrex\documentation\Lieferrex_v4.docx#_Toc100001638)

[Abbildung 7 Mockup - Startseite für Desktops – Dark Mode 14](file:///C:\Users\Ming\Desktop\Schule\Imst%20Aufbaulehrgang\Diplomarbeit\Lieferrex\documentation\Lieferrex_v4.docx#_Toc100001639)

[Abbildung 8 Mockup - Ergebnisse für Desktops – Light Mode 14](file:///C:\Users\Ming\Desktop\Schule\Imst%20Aufbaulehrgang\Diplomarbeit\Lieferrex\documentation\Lieferrex_v4.docx#_Toc100001640)

[Abbildung 9 Mockup - Ergebnisse für Desktops – Dark Mode 14](file:///C:\Users\Ming\Desktop\Schule\Imst%20Aufbaulehrgang\Diplomarbeit\Lieferrex\documentation\Lieferrex_v4.docx#_Toc100001641)

[Abbildung 10 Mockup - Dashboard für Desktops – Dark Mode 14](file:///C:\Users\Ming\Desktop\Schule\Imst%20Aufbaulehrgang\Diplomarbeit\Lieferrex\documentation\Lieferrex_v4.docx#_Toc100001642)

[Abbildung 11 Mockup - Dashboard für Desktops – Light Mode 14](file:///C:\Users\Ming\Desktop\Schule\Imst%20Aufbaulehrgang\Diplomarbeit\Lieferrex\documentation\Lieferrex_v4.docx#_Toc100001643)

[Abbildung 12 Mockup - Dashboard für Desktops - Mitarbeiter - Dark Mode 15](file:///C:\Users\Ming\Desktop\Schule\Imst%20Aufbaulehrgang\Diplomarbeit\Lieferrex\documentation\Lieferrex_v4.docx#_Toc100001644)

[Abbildung 13 Mockup - Dashboard für Mobilgeräte - Mitarbeiter - Dark Mode 15](file:///C:\Users\Ming\Desktop\Schule\Imst%20Aufbaulehrgang\Diplomarbeit\Lieferrex\documentation\Lieferrex_v4.docx#_Toc100001645)

[Abbildung 14 Mockup - Registrierung für Desktops - Light Mode 15](file:///C:\Users\Ming\Desktop\Schule\Imst%20Aufbaulehrgang\Diplomarbeit\Lieferrex\documentation\Lieferrex_v4.docx#_Toc100001646)

[Abbildung 15 Projektstrukturplan 16](#_Toc100001647)

[Abbildung 16 Projektablaufplan 17](file:///C:\Users\Ming\Desktop\Schule\Imst%20Aufbaulehrgang\Diplomarbeit\Lieferrex\documentation\Lieferrex_v4.docx#_Toc100001648)

[Abbildung 17 Vollständiges ER-Diagramm 20](file:///C:\Users\Ming\Desktop\Schule\Imst%20Aufbaulehrgang\Diplomarbeit\Lieferrex\documentation\Lieferrex_v4.docx#_Toc100001649)

# Tabellenverzeichnis

[Tabelle 1: Stakeholder 1](#_Toc99995270)

[Tabelle 2: Legende Stakeholder grafisch 3](#_Toc99995271)

[Tabelle 3: Stakeholder Maßnahmen 3](#_Toc99995272)

[Tabelle 4: Risikoportfolio Teil 1 4](#_Toc99995273)

[Tabelle 5 Risikoportfolio Teil 2 5](#_Toc99995274)

[Tabelle 6: Legende Risikoportfolio grafisch 5](#_Toc99995275)

[Tabelle 7 Use-Case "Essen bestellen" 9](#_Toc99995276)

[Tabelle 8 Use-Case "Baukastensystem" 10](#_Toc99995277)

[Tabelle 9 Use-Case "Anmelden" 11](#_Toc99995278)

[Tabelle 10 Verwendete Frontend-Technologien 18](#_Toc99995279)

[Tabelle 11 Frontend-Technologien Versionen 19](#_Toc99995280)

1. Functionality, Usability, Reliability Perfomance, Supportability [↑](#footnote-ref-1)