Dokumentation

*UrVent Eventplaner*

*12.01.2020*

***Wichtige Hinweise:***

* ***Die in diesem Dokument aufgeführten Beschreibungen in Kursivschrift (außer einigen Abschnittüberschriften) sind beispielhaft und erläuternd und müssen aus dem fertiggestellten Bericht entfernt werden.***

# Teammitglieder

* Hendrik Lichtenberg
* Simon Micheel
* Nick ..
* Steven ..

# Projektbeschreibung

Motivation

UrVent ist aus der Idee entstanden es Nutzern zu ermöglichen Events anzulegen, andere Nutzer einzuladen, für diese Events QR-Code basierte Tickets zu generieren, die dann am Einlass durch andere Programme (beispielsweise eine Smartphone App) gescannt und auf Gültigkeit überprüft werden können.

Dies bietet einerseits den Vorteil, dass mit wenigen Mausklicks eine Gästeliste erstellt werden kann und der Einlassprozess bei Veranstaltungen verschlankt oder möglicherweise sogar vollkommen automatisiert werden könnte.

Zielsetzung

Ziel des Projekts ist eine leichtgewichtige Anwendung zu erstellen, die folgendes ermöglicht:

* Anlegen & Bearbeiten eines Nutzerkontos
* Authentifizierung von Nutzern (Login)
* Anlegen & Bearbeiten von Events
* Anlegen & Bearbeiten von Eventlocations (Orte)
* Einladen von anderen Nutzern zu eigenen Events
* Bestätigung und Ablehnen von Einladungen
* Darstellung von Events & Locations mithilfe Google Maps
* Generierung eines QR-Codes mit relevanten Ticketinformationen

Dabei soll zusätzlich zum Client eine Serverseitige API entwickelt werden, die auch von anderen Anwendungen verwendet werden könnte (so könnte z.B. eine Smartphone App diese Schnittstelle verwenden um QR-Tickets zu validieren und/ oder zu entwerten).

# UML-Diagramme

*Erstellen sie ein Anwendungsfall- und Klassen-Diagramm für ihr Software-P* *setLabelsrojekt*

# Anforderungen

*Beschreiben Sie hier die funktionalen Anforderungen ihres Projektes*

# Grobbeschreibung der Bedienung bzw. des Ablaufs

*Hier erfolgt eine Beschreibung, wie der Ablauf und die dazugehörige Bedienung erfolgt. Z. B. Ein Trainer möchte einen Trainingsplan für ein Mitglied erstellen. Dazu ruft er zuerst über die*

*Benutzeroberfläche die Mitgliederverwaltung auf und erhält das Profil des Mitglieds mit*

*allen nötigen Daten. Danach erstellt er einen Plan bestehend aus mehreren Trainingsterminen …*

# Entwurf und Umsetzung

* *Beschreibung der Software-Architektur (View, Controller, DB, …)*
* *Eingesetzte Technologien (Framework, etc.) inkl. deren Einbindung*
* *Beschreibung der Umsetzung bedeutender Anforderungen, Algorithmen, etc. mit Quellcode, Pseudocode, Grafiken, etc. (inkl. Hinweis auf Klassen- und Methodennamen)*

# Evaluation

*Wie habe ich mein Projekt getestet und was ist dabei herausgekommen.*

# Fazit

*Habe ich mein Ziel erreicht? Was könnte am Produkt noch verbessert werden?*

# Literatur