XML Praktikum

Mancala

Team XML Schema

Michael Conrads Andreas Eichner Emiliyana Kalinova Nean Nguyen Son Nguyen

- 1. Mancala
- 2. Technologien
- 3. Architektur
- 4. Objekt Design
- 5. Demo
- 6. Frontend
- Backend
- 8. Ausblick

- 1. Mancala
- 2. Technologien
- 3. Architektur
- 4. Objekt Design
- 5. Demo
- 6. Frontend
- Backend
- 8. Ausblick

Mancala

Version:

Kalah

Rahmen:

- 1. 2 Spieler
- 2. 6 Häuser pro Spieler
- 3. 1 Kalah pro Spieler

Sonderregeln:

- 1. Nochmal ziehen
- 2. In beide Kalahs legen
- Klauen (Future Work)

- 1. Mancala
- 2. Technologien
- 3. Architektur
- 4. Objekt Design
- 5. Demo
- 6. Frontend
- Backend
- 8. Ausblick

Technologien

Standards:

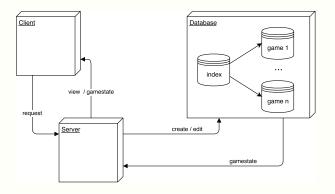
- 1. XML
- Docbook
- 3. Objekt Design
- 4. XQuery
- 5. SVG
- 6. CSS

Anwendung:

- 1. Trello (Tickets)
- 2. Git
- 3. BaseX & RESTXQ

- 1. Mancala
- 2. Technologien
- 3. Architektur
- 4. Objekt Design
- 5. Demo
- 6. Frontend
- Backend
- 8. Ausblick

Architektur

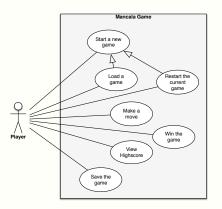


- 1. Mancala
- 2. Technologien
- 3. Architektur
- 4. Objekt Design
- 5. Demo
- 6. Frontend
- Backend
- 8. Ausblick

- 1. Mancala
- 2. Technologien
- 3. Architektur
- 4. Objekt Design
 - 1 Anwendungsfalldiagram
 - 2 Klassendiagram
 - 3 Sequenzdiagram
- 5. Demo
- Frontend
- Backend
- 8. Ausblick

- 1. Mancala
- 2. Technologien
- 3. Architektur
- 4. Objekt Design
 - 1 Anwendungsfalldiagram
 - Klassendiagram
 - 3 Sequenzdiagram
- 5. Demo
- Frontend
- Backend
- 8. Ausblick

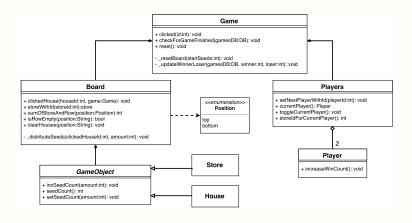
Anwendungsfalldiagram



- 1. Mancala
- 2. Technologien
- 3. Architektur
- 4. Objekt Design
 - 1 Anwendungsfalldiagram
 - Klassendiagram
 - 3 Sequenzdiagram
- 5. Demo
- Frontend
- Backend
- 8. Ausblick



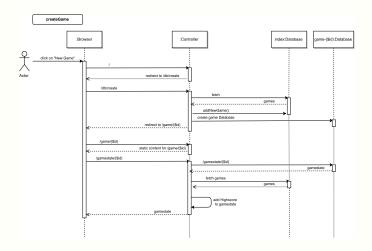
Klassendiagram



- 1. Mancala
- 2. Technologien
- 3. Architektur
- 4. Objekt Design
 - 1 Anwendungsfalldiagram
 - Klassendiagram
 - 3 Sequenzdiagram
- 5. Demo
- Frontend
- Backend
- 8. Ausblick

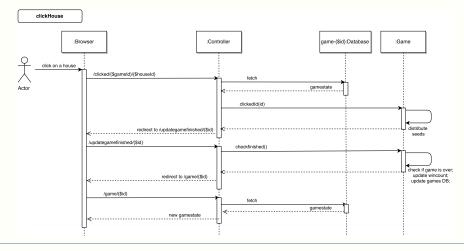


Sequenzdiagram





Sequenzdiagram



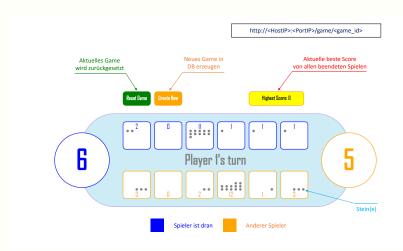
- 1. Mancala
- 2. Technologien
- 3. Architektur
- 4. Objekt Design
- 5. Demo
- 6. Frontend
- Backend
- 8. Ausblick

Demo

- 1. Mancala
- 2. Technologien
- 3. Architektur
- 4. Objekt Design
- 5. Demo
- 6. Frontend
- Backend
- 8. Ausblick



Frontend



- 1. Mancala
- 2. Technologien
- 3. Architektur
- 4. Objekt Design
- 5. Demo
- 6. Frontend
- 7. Backend
- 8. Ausblick

Backend

- OOP
 - one xqm per class
 - one namespace per class
 - private methods prefixed with _
- Databases
 - one index database
 - one database per game
- Problems
 - FLOWR vs update:
 - Use getter instead of let
 - Use recursion instead of loop
 - Redirect frontend to other url for updated database
 - Single node updates:

Precompute every value before updating a node

- 1. Mancala
- 2. Technologien
- 3. Architektur
- 4. Objekt Design
- 5. Demo
- 6. Frontend
- 7. Backend
- 8. Ausblick

Ausblick

Vielen Dank!